AVENTURIEN

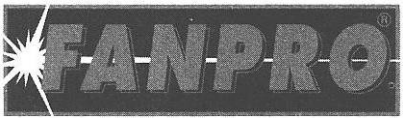
Das Lexikon des Schwarzen Auges

FANTASY PRODUCTIONS

AVENTURIEN

Das Lexikon des Schwarzen Auges

Von
Michael Meyhöfer, Jörg Raddatz und Thomas Römer
e-book by K



Inhalt

Lexikalischer Teil I
A 1
B 39
C 62
D 65
E 76
F 95
G 107
H 124
I 141
J 146
K 148
L 167
M 173
N 188
O 201
P 210
Q 221
R 222
S 236
T 263
U 279
V 282
W 286
X 301
Y 302
Z 305
Erläuterungen zu den Farbtafeln 318
Biographischer Teil 320

Das Lexikon des Schwarzen Auges ist in *Haupteinträge* und *Themenartikel* gegliedert, wobei letztere einen kurzen Abriss über ein thematisch zusammenhängendes Gebiet (z.B. Spiel und Sport) bieten. Die Haupteinträge sind jeweils alphabetisch geordnet und zu Buchstaben(gruppen) zusammengefasst; die Themenartikel finden Sie jeweils in dem Anfangsbuchstaben entsprechenden Kapitel.

In der *Indexzeile* am oberen Rand der Seite finden Sie links eine fett gedruckte Kombination aus vier Buchstaben, die den ersten Eintrag der Seite kennzeichnet, auch wenn dieser bereits auf der vorhergegangenen Seite begonnen hat. In der Mitte stehen die Schlagwörter der auf dieser Seite zu findenden Artikel, wobei das erste Wort den ersten auf der Seite beginnenden Eintrag kennzeichnet, das zweite Wort den letzten auf der Seite beginnenden. Die fett gedruckte Kombination aus vier Buchstaben am rechten Seitenrand kennzeichnet das letzte Schlagwort der Seite. Stehen auf der Seite nur Themenartikel, so finden Sie am linken und am rechten Rand der Indexzeile jeweils fettgedruckt das ausgeschriebene erste Wort der Überschrift des Themenartikels, in der Mitte die möglichst komplette Überschrift noch einmal in Versalten. Befinden sich auf der Seite sowohl Haupteinträge als auch Themenartikel, so wird dies durch einen Schrägstrich (/) in der Indexzeile gekennzeichnet.

Indexzeile (der letzte Eintrag der vorigen Seite lautet Ullikani

Haupteintrag

Verweis auf einen Themenartikel

Verweis auf einen weiteren Haupteintrag

Buchstabengruppe (zum leichteren Auffinden des Kapitels)

Seitenzahl

Druckformate

KAPITÄLCHEN stellen unbedingte Verweise dar. Unter dem in Kapitälchen angegebenen Eintrag finden Sie weitere Detailinformationen. ("... wurde die Stadt von den ZORGANPOCKEN nahezu entvölkert ...", "...finden Sie im Abschnitt VINSALTER KÖNIGREICH...")

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

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

Fett und Kursiv gestellte Schrift bezeichnet Unterabschnitte eine längeren Eintrags, vor allem bei den Abhandlungen über aventurische Provinzen und Völker ("***Darpatien,-s,*** **darpatisch, Darpater**; zentral gelegenes ... ***Landschaft:*** Nördlich setzt sich ... ; "***Elf, -en; elfisch***; kulturschaffendes, av. Volk ... ***Erscheinung und Völker.*** E. sind schlank und ...")

FETTE KAPITÄLCHEN schließlich verweisen auf einen längeren Themenartikel zum betreffenden Thema ("... siehe **SPRACHEN";** ... im Abschnitt **WÄHRUNGEN**").

Alphabetische Reihenfolge

In der im Lexikon des Schwarzen Auges verwendeten alphabetischen Reihenfolge steht die Leerstelle vor dem Bindestrich, dieser wiederum vor dem Apostroph und selbiger vor dem A; Sie finden also *Al Benush* vor Al-*Achami* vor *AI'Anfa* vor *Alavi-See*.

Umlaute werden wie der Ursprungsvokal behandelt (A=A, O=O, U=U), das heisst, Sie finden *UberwalsvorUchakbar*. Das *ß* wird im Text wie *ss* behandelt. Zahlen werden wenn möglich ausgeschrieben und dann alphabetisch eingefügt.

Übliche Abkürzungen

agl	altgüldenländisch
Av. / av	Aventurien / aventurisch
BF	Zeitrechnung nach Bosparans Fall
BOR / Bor	Boron (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
bosp	.bosparanisch (Zeitalter) / Bosparano (Sprache)
EFF / EffI	Efferd (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
EW	Einwohnerzahl
Ew	Euer / Eure (Anrede)
FIR / Fir	Firun (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
Fs. / Fsn	Fürst / Fürstin
fsl	fürstlich
Fsm	Fürstentum
G	Garnisonstruppen (zu Beginn einer Aufzählung)
Gf / Gfn	Graf/ Gräfin
gfl	gräflich
Gft	Grafschaft
Hal	.Zeitrechnung seit dem Krönungsjahr Kaiser Hals
HES / Hes	Hesinde (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
Horas	Zeitrechnung nach Horas Erscheinen
Hz. / Hzn	Herzog / Herzogin
hzgl	herzöglich
Hzm	Herzogtum
ING / Ing	Ingerimm (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
Kg. / Kgn	König / Königin
kgl	königlich
Kgr	Königreich
Ks. / Ksn	Kaiser/ Kaiserin
ksl	kaiserlich
LF	Liebliches Feld
Mgf. / Mgfn	Markgraf / Markgräfin
mgfl	markgräflich
Mgft	Markgrafschaft
MR	Mittelreich
nives	nivesisch
norbard	norbardisch
novad	novadisch
NR	Neues Reich
PER / Per	Peraine (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
PHE / Phe	Phex (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
PRA / Pra	Praios (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
RAH / Rah	Rahja (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
RON / Ron	Rondra (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
T	Tempel (zu Beginn einer Aufzählung)
TRA / Tra	Travia (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
TSA / Tsa	Tsa (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
tulamid	tulamidisch (geographisch) / 'Tulamidya (Sprache)
v.BF	Zeitrechnung vor Bosparans Fall
v.H	Zeitrechnung vor dem Krönungsjahr Kaiser Hals

A

A'Layis Hiphon; Schloss der Seekönige der Zyklopeninseln, auf einer Anhöhe bei RETHIS gelegen. Der Kern der Anlage stammt noch aus *Fran-Noras' Z*eiten; dient momentan als Sommersitz und Audienzhalle für *Kaiserin Aasrene.*

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

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

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

Aal (1I); Scherzname für ein torsionsbetriebenes Geschütz, das vornehmlich auf Schiffen eingesetzt wird und das - im Gegensatz zu den mit Kugeln munitionierten ROTZEN - schritt- bis mannslange Speere oder Harpunen (Sonderform: *Harpun-A.)* verschießt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

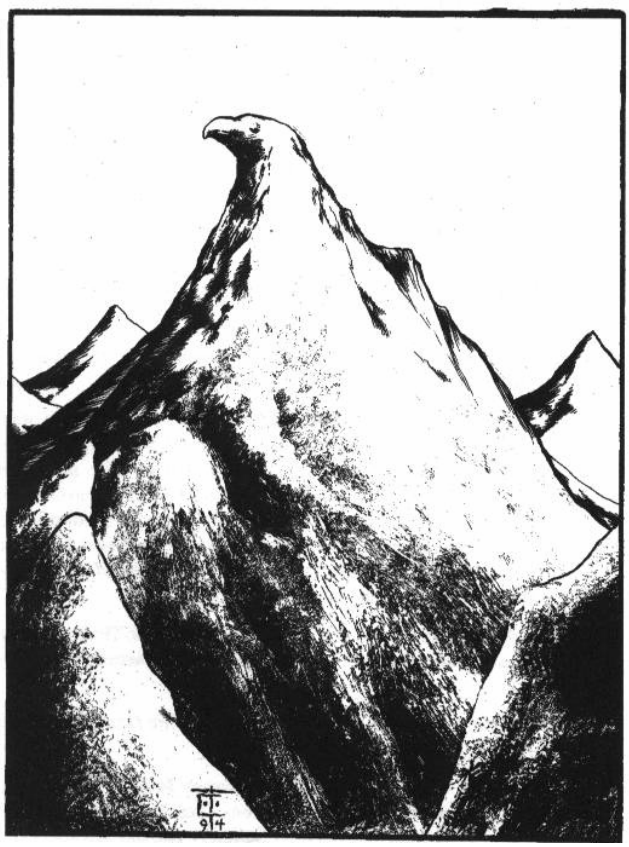
Academia der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin; angesehenste MAGIERAKADEMIE Aventuriens, der "grauen" Ausrichtung folgend (12 Lehrmeister. max. 49 Schüler). Sie hat seit mehr als 1600 Jahren (Traditionsname: Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis) ihren Sitz in PUNIN und wurde ursprünglich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

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

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

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

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



Die Adlerspitze in der Roten Sichel

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

Achan; Bilderbuch-Oase in der westlichen *Khom-Wüste.* Obwohl relativ klein, ist sie die Heimat eines der größten Stämme der Khom. Ihre Nähe zur *Kabashpforte* macht sie zum wichtigen Angelpunkt im Khomhandel mit dem *Lieblichen Feld* und dem westlichen *Mittelreich* und hat zu ansehnlichem Reichtum beigetragen.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

die jeweilige Kaiser- bzw. Königswürde.

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

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

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

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

ADEL

Allgemeiner Überblick: Die Ursprünge des mittelländischen Adels liegen in güldenländischer, aber auch in jahrhundertelanger aventurischer Tradition begründet. Schon mit den ersten Siedlern aus dem *Güldenland*, in der Mehrzahl Sträflinge, kamen auch Adlige nach Aventurien. die natürlich nicht die Absicht hegten, ihres Standes auf dem neuen Kontinent verlustig zu gehen. Gleichwohl sind im Laufe der Zeit viele dieser Adelsgeschlechter verschwunden oder durch Feindeshand ausgelöscht worden. Der überwiegende Teil des heutigen Adels, sei es im *Mittelreich*, *Bornland*, *Nostria*, *Andergast* oder dem *Lieblichen Feld* ist im Laufe der Geschichte irgendwann einmal in diesen Stand erhoben worden. Durch beständige treue Dienste wurde ein auf Zeit verliehener Titel oftmals später auch den Nachkommen gewährt: zuweilen wurde ein schwieriger Auftrag. etwa die Unterwerfung eines neuen Gebietes zugleich mit einem größeren Landbesitz und der Adelung verbunden, um einen größeren Anreiz zu bieten. Zu allen Zeiten pflegten Kaiser und König so ihre Waffengefährten und Kameraden zu entlohnen.

Der Adel der *Tulamiden* hat in seinen Traditionen nur wenig mit den blaublütigen Herrschern des Nordens gemeinsam. *Kalifen* und *Sultane* zeichnen sich keineswegs durch eine lange Reihe adliger und seit jeher gekrönter Vorväter aus. Eine streng festgelegte Erbfolge ist weitgehend unbekannt, auch wenn sich viele Familien über Generationen auf dem Sultansthron halten. Der oberste Herr der *rastullah*gläubigen Tulamiden ist der KALIF von *Mherwed.* Ihm unterstehen die SULTANE, EMIRE, BEYS und die Stammesoberen, die HAIRANE. Allein, die Macht ist hart erkämpft, sei es durch wagemutige Taten (wozu auch erfolgreiche Attentate zählen), kluges politisches Taktieren, Weisheit oder auch reine Finanzkraft. Die hohen Ämter im Reiche des Kalifen sind aber nicht mit Lehen verbunden, sondern werden vielmehr mit Vermögen aus der Schatzkammer des Kalifen bedacht. So kommt ihr Status eher dem eines kaiserlichen Beamten gleich. Die Sultane sind gemeinhin die Oberhäupter eines oder mehrerer Stämme und örtlich nicht gebunden. Ein Emir kommt hinsichtlich seiner Verwaltungsaufgaben einem Grafen nahe, der Bey hingegen einem Baron, der die Befehle des Kalifen direkt vor Ort umsetzt.

***Die* Götter *des Adels*:** Der Adel von Mittelreich. Lieblichem Feld und Bornland glaubt an die Zwölfgötter, deren oberster Herr *Praios* ist. Naturgemäß fühlt sich der Adel seit jeher dem Götterfürsten selbst verbunden. Praios steht für Recht. Ordnung und Gesetz und weist jedem den ihm zustehenden Platz zu: dem Adel sichert er seine Vorrangstellung und die weltliche Macht über das Volk. Nicht umsonst werden die Kaiser des Mittelreiches gewöhnlich vom *Boten des Lichts* gekrönt. Neben Praios ist vor allem *Rondra*, die Göttin des Krieges und der Ehrenhaftigkeit hoch angesehen unter den Noblen Aventuriens, sichert sie doch das Glück im Kriege und belohnt Tapferkeit, Mut und Ritterlichkeit, jene Tugenden, die der Adel gerne für sich beansprucht. Der *Horas-Titel* des Lieblichen Feldes, der ursprünglich aus der Zeit vor Bosparans Fall stammt, leitet sich von dem Göttersohn *Horas* ab, der allgemein als Reichsgründer gilt und der erste Herrscher auf dem Adlerthron war. Der Titel selbst impliziert die Würde eines Kaisers bzw. einer Kaiserin.

Im Süden gibt es verständlicherweise seit der Vorherrschaft der *Novadis* für die Gläubigen nur den Eingott *Rastullah*, zu dem der Kalif genauso betet wie der Teppichverkäufer auf der Straße. Insbesondere halten sich, sieht man einmal von der Theokratie des *Patriarchen von Al'Anfa* ab, die Regenten der tulamidischen Völker aus religiösen Dingen heraus und üben statt dessen ihre weltliche Macht mit weltlichem Genusssinn aus. Selbiges gilt auch für den Kalifen von Mherwed, der allerdings eher berufsmäßig dieses Amt versieht., da es mehr mit seinem Reichtum und Ansehen als mit religiöser Bestimmung zu tun hat.

***Rang und Namen*:** Innerhalb des (mittelländischen) Adels gibt es sehr wohl bedeutende Abstufungen. deren Festlegung nicht immer einfach zu durchschauen ist. Jedes Reich kennt andere Titel, Ämter und Würden, deren Feinheiten den *Herolden* das Leben schwer machen und häufiger Anlass von Kompetenzstreitigkeiten sind.

An der Spitze der Machtpyramide des Mittelreichs steht seit jeher unangefochten der *Kaiser*, der seines eigentlichen Titels ungeachtet gleichzeitig eine Unzahl niederer Würden bekleidet, deren Pflichten und Rechte er aber meist nicht wahrnimmt, da die Kaiserwürde sie überstrahlt. Die Herrscher und Herrscherinnen des Lieblichen Feldes dürfen zwar nach dem Vertrag mit dein Mittelreich (KUSLIKER FRIEDE 242 v. Hal) nur den Titel eines *Königs*/ einer *Königin* bekleiden, hat aber in ihrem Reich kaum weniger Befugnisse als der Kaiser des Mittelreiches. Nichtsdestotrotz wurde im Jahr 17 Hal der Titel *Horas* als Synonym für die Kaiserwürde wieder eingeführt, sehr zum Ärger des Mittelreichs. Das Bornland kennt kein erbliches Staatsoberhaupt: statt dessen wählt die *Adelsversammlung*, in der jeder Adlige des Landes eine oder mehrere Stimmen hat, alle 5 Jahre aus ihrer Mitte den *Adelsmarschall*, der das Bornland verwaltet. Ebenfalls von (selbsternannten) Königen regiert werden Nostria und Andergast.

Die Ebene unterhalb des Kaisers wird von den PROVINZHERREN, den HERZOGEN, LANDESFÜRSTEN und MARKGRAFEN gebildet. Im Grunde genommen sind alle drei gleichberechtigt im Range. die Unterschiede der Titulierung gründen einzig auf historischen Gegebenheiten. Herzöge *(Ew. Hoheit*) regierten über die Ländereien fernab des Reiches oder an dessen Grenzen, während den Fürsten *(Ew. Durchlaucht*) die Provinzen inmitten der Reichsgrenzen zufielen. Die Markgrafen *(Ew. Erlaucht*) waren häufig die Nutznießer politischer Entscheidungen: Wenn Provinzherren zu mächtig wurden oder sich als unfähig erwiesen, wurden deren Ländereien kurzerhand durch neu ausgehobene Markgrafschaften beschnitten, wo dann ein verdienter und kaisertreuer Adliger als Markgraf seinen Platz einnahm. Ferner kennen wir die *Großherzöge (Ew. Kaiserliche/ Königliche Hoheit)* und *Großfürsten (Ew. Kaiserliche/Königliche Durchlaucht*), die sich von den übrigen Herzögen und Fürsten allein dadurch unterscheiden, dass sie mit dem herrschenden Kaiser- oder Königshaus eng verwandt sind.

Eigene Anreden stehen auch den Töchtern und Söhnen der Könige und Kaiser und den Kindern der Herzöge, Fürsten und Markgrafen zu, den *Prinzessinnen* und *Prinzen*. Die Kinder des Kaisers *(Ew. Kaiserliche Hoheit)*, deren ältestes stets König von Garetien ist *(Ew. Königliche Maje*stät) werden auch Prinzessinnen/Prinzen "von Geblüt" genannt und rangieren über allen anderen Adligen des Reiches. Die Königskinder *(Ew. Königliche Hoheit)*, Herzogskinder *(Ew. Liebden)*. Fürsten- und Markgrafenkinder (dto.) bekleiden einen eigenen Adelsrang unmittelbar über dem des Grafen.

In der Hierarchie folgen weiter die GRAFEN (*Ew. Hochwohlgeboren*). MARKVERWESER (dto.), LANDGRAFEN (dto.), im Lieblichen Feld der COMTO *(Ew. Edelhochgeboren)* und in ARANIEN der REUTHER, deren Rang irgendwo zwischen Graf und

BARON *(Ew. Hochgeboren)* einzuordnen ist. Comto und Reuther sind traditionell die *Titel der ältesten Grafenkinder*, denen der Rang Prinz zwar nicht mehr zusteht, wohl aber die Rangfolge eines Comto. Comtos und Reuther erhalten (in reichen Grafschaften) bisweilen eine Baronie zum Lehen, anderswo ein Edlengut oder auch nur eine Burg. Im Neuen Reich werden Grafen- und Baronskinder gleichermaßen häufig zu *Junkern* erhoben.

Die unterste Ebene des *Hochadels wird* von BARONEN, und FREIHERREN gebildet: JUNKER, EDLE, RITTER und vielerlei lokalen Titulierungen mehr, wobei der Leser verzeihen möge, dass hier nicht jeder Titel Erwähnung findet, gelten als *Niederer Adel.* Die unteren Titel des Adelsranges werden vielfach vom Kaiser oder König für treue Dienste an Reich und Krone verliehen, sind bisweilen nicht erblich und nur bei Baronen, Reuthern und Comtos auch unabdingbar mit einem Lehen verbunden. Gleichwohl vermögen Fürsten oder Herzöge und Grafen Titel zu vergeben, auch wenn diese im Nachhinein jederzeit vom Landesherrscher aufgehoben werden können. Den Junkern, Rittern und Edlen überschreibt man gerne eine Burg, ein Gehöft oder ein winziges Dorf, dessen Bedeutung kaum erwähnenswert ist.

Besonders im Bornland tritt das Phänomen des *Flachadels*, des landlosen Adels zutage. Durch eine historische Verfügung, dass ein jeder Nachkomme eines Ritters vom *Theaterorden* den Adelstitel tragen dürfe, gibt es dort weitaus mehr blaublütige Menschen als Land zu verwalten.

Neben diesen Rängen gibt es einige Zwischenstufen. deren Einordnung in den Adel schwierig oder gar unmöglich ist. Als Beispiel seien die GAUGRAFEN des Mittelreichs genannt, die zwar ihr eigenes (Barons-)Lehen verwalten, aber vornehmlich als kaiserliche Beamte Barone und Grafen kontrollieren und die Einhaltung der Reichsgesetze (Steuern. Abgaben. Militärunterhalt, etc.) überwachen. Sie unterstehen direkt dem Kaiser und sind ursprünglich aus den *Pfalzgrafen* hervorgegangen, die Im *Alten Reich* die Krongüterverwalteten. um den damals noch reiselustigen Herrschern stets angemessene Unterkunft bieten zu können.

Weitere Ausnahmen der Rangfolge sind die Reichsbarone und Reichsgrafen. die dem Kaiser direkt unterstellt sind (reichsunmittelbar), deren Adelswürde aber der der Barone bzw. Grafen gleichgestellt ist.

Krönung, Wahl und Erhebung: KÖNIG oder KAISER sind Titel, die der Träger zumeist nicht von Geburt an trägt. auch wenn ihm der Rang durch Erbfolge bereits vorbestimmt ist.

(Selbst nach dem Verschwinden Kaiser Hals trägt Prinz BRIN bislang nur den Titel *Prinzregent*, bzw. *Reichsbehüter*, die Kaiserwürde fällt ihm erst dann zu, wenn eindeutig durch Beweis oder Ablauf einer 12jährigen göttergefälligen Frist - feststeht, dass der regierende Kaiser tot ist.)

Komplizierte Erbfolgeregeln sollen hierbei die Reihen der potentiellen gekrönten Häupter klein halten. Die Erbfolge richtet sich im Allgemeinen nach folgender Regel: Das älteste Kind eine Herrschers (oder einer Herrscherin). gleich welchen Geschlechts, erbt sämtliche Titel und Ländereien. Bei einem kinderlosen Herrscher geht die Erbfolge auf das älteste Kind des ältesten Bruders bzw. der ältesten Schwester des Herrschers über. Fehlen auch diese, so hat der jeweilige Oberherr des Vasallen das Recht, einen Regenten nach seinem Gutdünken einzusetzen.

Ein Kaiser oder König bedarf in jedem Falle der Zustimmung zumindest eines Teils des Hochadels, häufig auch der religiösen Oberhäupter seines Landes, will er ungestört regieren. Der Bürgerkrieg im Mittelreich hat gezeigt, dass die geglaubte Kaiserwürde nicht unbedingt Unangreifbarkeit bedeutet. Dem Herrscher bleibt hier nur die Möglichkeit. entweder mit Zustimmung aller die Krone zu tragen. oder seine Gegner. auf welche Art auch immer, unschädlich zu machen. In der *Answinkrise* wurden nicht umsonst etliche Adlige ihrer Ämter enthoben, teilweise sogar enteignet, da sie offen gegen den selbsternannten Kaiser ANSWIN VON RABENMUND vorgingen.

Eklatant zeigt sich diese Abhängigkeit der Oberhäupter im Bornland, wo der Adelsmarschall durch die Stimmen der Adelsversammlung in sein Amt erhoben wird. Selbst der Geldadel spielt bei der Wahl eine zwar indirekte, aber nicht unbedeutende Rolle: eine besondere Art von Blaublütigkeit, deren Rang mit der Fülle des Geldbeutel steigt.

Schon seit jeher sind Königs- oder Kaiserkrönungen wichtige Ereignisse. die (las Schicksal eines Landes über Jahrzehnte hinaus bestimmen können. Die hierbei ablaufenden Krönungszeremonien sind stets von großem Pomp und Ritual umgeben, wobei in Mittelreich und Lieblichem Feld die Priesterschaft eine bedeutende Rolle spielt. Viel mehr noch als beim restlichen Adel ist der Kaiser oder König ein "von den Zwölfen erwähltes Haupt. das Praios erleuchte, Rondra stärke und dem Boron ein langes Leben gewähren möge."

Finder wie das Mittelreich oder das Liebliche Feld brauchen eine zentrale Macht, die mit fester Hand regiert (sei es auch mittelbar durch die *Reichsräte).* Das Volk will das Reich in der Person seines Herrschers sehen. Ein starker, gütiger und gerechter König ist beliebt, gereicht dem Reich und seinen Untertanen zur Ehre: andererseits kann man Recht und Ordnung auch anders auslegen und die Furcht regieren lassen. Wie die Erfahrung zeigt. führt dies aber über kurz oder lang meist zu einem vorzeitigen Ende der Herrschaft, sei es durch Attentate, Bürgerkrieg oder göttliche Gerechtigkeit.

Das KALIFAT wird zwar zentral regiert, doch mischt sich der Kalif selten in die inneren Angelegenheiten der einzelnen Stämme und Sultanate ein. Zudem hat er keine weiteren Befugnisse als das Eintreiben von Steuern und - im Kriegsfall - die Aushebung eines Heeres.

Der PATRIARCH von *Al'Anfa* hingegen ist das alleinige Oberhaupt seines theokratischen Staates und vereint in sich die geballte Macht des weltlichen Herrschers und der Boronkirche Al'Anfas.

Der *thorwalsche* Begriff von Adel lässt sich eher mit "der Stärkere hat Recht“ übersetzen. Die HETLEUTE gelten unter ihresgleichen als besonders tapfer, klug oder körperlich überlegen, vor allem aber müssen sie es verstehen, ihre Leute mit dem Mundwerk zu überzeugen. Ein *Hetmann* steht und fällt mit der Zustimmung seiner Leute: von *Demokratie* kann man zwar nicht sprechen. aber eine raue Abart von Volksbefragung ist durchaus üblich.

Nivesen. Norbarden und *Mohas* besitzen kein Äquivalent zum Adel; bei ihnen entscheidet einzig die Befähigung oder die Erfahrung einer Person über den Rang. So kommt es, dass z.B. bei den Nivesen im Winter jene Frauen das Sagen haben, die die besten Plätze für ein Lager kennen, im Sommer auf der Jagd aber die Männer, deren Speere am weitesten tragen und deren Erfahrung die Sippe zu den besten Weidegründen führt.

Den *Zwergen* ist Adel ein Fremdwort. Zwar haben sie ihre HOCHKÖNIGE, doch werden diese stets aufgrund ihrer Fähigkeiten oder Taten erwählt und dies nur, wenn es die Umstände erfordern. Die Würde des ROGMAROK *(*BERGKÖNIGS*)* fällt immer dem ältesten Sohn der ältesten Linie der vorherrschenden Sippe zu. Mit dem Begriff König ist allerdings eher die menschliche Sicht seines Amtes getroffen. Tatsächlich obliegt den Bergkönigen nur das Amt eines Schlichters unter den Sippen. Ein Bergkönig kann ohne weiteres wieder abgesetzt werden, und sein Amt beruht einzig auf dem Respekt, der ihm vom Volk entgegengebracht wird. Unter dem Bergkönig gibt es keine weiteren hervorstechenden Ränge und Titel beim Zwergenvolk. Einzig das Alter und die Erfahrung tragen zur Achtung bei, die ein Zwerg oder eine Zwergin in ihrem Volke genießt.

Der Adel der *Elfen* ist für die Menschen und Zwerge weitgehend nicht existent. Es gibt niemanden unter den Elfen. der das Recht hätte, über einen anderen Elfen zu richten oder ihm zu befehlen. Nach Elfensicht würden sie wohl alle zum Adel ihres Volkes gehören. Die immer wieder aufs Neue aufkommende Sage vom legendären *Elfenkönig* ist nur ein Märchen, dem die Menschen nachhängen, das mit der Wirklichkeit jedoch nicht viel gemein hat. Der Freiheitsliebe und Weltanschauung der Elfen würde ein Herrscher widersprechen, auch wenn es zuweilen einen unter ihnen gibt, der nach außen als Herrscher über die Seinen erscheinen mag.

Ritterschlag und Weihe: Ein Adliger Ist nicht im Mindesten

von Geburt an ein Ritter, Baron oder Höheres. Vielmehr muss er diese Titel erst erwerben. Ein Ritter ist erst dann ein solcher. wenn er eine gewisse Zeit als *Knappe* bei einem anderen Adligen gedient hat. Hat er sich als würdig erwiesen, so erhält der Knappe von seinem Herrn den *Ritterschlag* mit allen Würden. Nach altem Brauch muss die Familie des Ritters seit zwei Generationen diesem Stande angehören, ansonsten kann nur ein Provinzherr die Erhebung in den Ritterstand vornehmen. Heute wird dieser Brauch häufig missachtet und den jeweiligen Bedürfnissen angepasst. Das Rittertum selbst lebt im allgemeinen nach eigenen Regeln, die mancherorten an die der Rondrakirche angelehnt sind.

Es kommt selten vor, dass ein Adelsspross nicht die eine oderandere Würde erhält, sei es den Titel des Junkers oder aber den Ritterschlag. Ein mit einem Lehen oder ähnlichen Besitzungen verbundener Titel ist meist nicht durch Erbfolge zu erhalten, nur der Hochadel genießt hier eine geregelte Erbfolge, so dass der Titel im Normalfall in der Familie des Würdenträgers bleibt. Doch auch hier geht der eine oder die andere leer aus. Das erstgeborene Kind trägt das Vermächtnis des Vaters oder der Mutter, der Rest muss sehen, wo er bleibt.

Diese Adligen, die in der Erbfolge in den hinteren Reihen stehen, bilden das Gros der Ritterschaft. Sie schließen sich zumeist einem Orden oder einem Lehnsherrn an. in dessen Gefolge sie dann dienen. Zuweilen führt dies dann auch zu höheren Würden. Im Bornland Ist diese Art von Adligen sehr häufig, allerdings sind die meisten nicht einmal im Besitz einer eigenen Waffe oder einer Rüstung, weshalb ihre Aufstiegschancen sehr gering sind.

König und Reich: Die verschachtelte Lehensstruktur sichert dem Herrscher große Territorien, deren Verwaltung ihm so persönlich erspart bleibt und durch ihm zur *Lehenstreue* verpflichtete Adlige erfolgt. Nichtsdestotrotz hat er durch seine Beamten und zahlreichen Behörden stets den Überblick zu wahren, zu lenken und vor allen Dingen das Reich nach außen zu repräsentieren.

Adel über Adel: Die Unterscheidung zwischen (*Land-* oder *Nieder-) Adel* und *Hochadel* ist nicht ganz leicht. Im Bornland regiert beispielsweise der *Geldadel,* der sich die Stimmen des niederen Adels bei den Versammlungen kaufen und so seinen Einfluss geltend machen kann. Dies selbst dann, wenn er selbst nicht von adligem Blute ist. Dass der bornische Geldadel andernorts als Pfeffersäcke geschimpft und in edlen Kreisen verachtet wird, stört ihn selbst am wenigsten.
Nichtsdestotrotz gibt es auch im Bornland alteingesessene Adelsfamilien, die seit Generationen ihre Ländereien verwalten. Als Beispiele seien hier die Grafen von *Notmark* genannt. Im Mittelreich finden sich beim Hochadel das Geschlecht derer vom *Eberstamm,* die *Bennains.* und der Herzog von Weiden. Weit verzweigt ist auch das Geschlecht derer von *Sturmfels,* denen man allenthalben in Stadt und Land begegnet. Die niederen Adelsränge werden meist unter dem Begriff *Landadel* zusammengefasst. Allgemein lässt sich sagen, dass zum Hochadel alle Adelsgeschlechter bis hinab zu den Baronen gehören. Dazu kommen die Junker, die ihren Stammbaum hieb- und stichfest bis ins Alte (Bosparanische) Reich zurückverfolgen können.

Erbrecht, Rechte, Pflichten: Das Privileg der Waffe Ist eines der hervorstechendsten Vorrechte des Adels gegenüber dem Volk. Früher waren Adlige als einzige berechtigt, Schwert und Rüstung zu tragen, heute teilen sie es mit den Kriegern und Söldnern. Aber immer noch darf kein Bauer oder Zunftmann Schwert und Rüstung tragen, es sei denn auf Geheiß des Oberherrn. beispielsweise im Kriegsfall.

Ein weiteres Vorrecht besteht im Namen, denn nur Adligen oder Freien ist es gestattet, einen Zunamen zu führen. Leibeigene führen keinen Nachnamen und Zusätze wie "von" oder "zu" sind ihnen verboten.

"Der Adel ist dem Volke Herr und Richter und der Herr Praios desgleichen für diesen", heißt es treffend in dem Werk "Vom Wesen des Staates". Das Recht und die Pflicht eines jeden Adligen ist es, seinem König (oder Kaiser) bzw. dem Reich zu dienen - die so genannte *Krontreue,* die beispielsweise im Mittelreich auf dem *Adelskonvent* durch den *Kaiserschwur* stetig erneuert wird. - Steuern einzutreiben,

Ritterschlag

ein Heer für den Oberherrn aufzustellen (*Waffenpflicht*), die Ländereien zu verwalten *(Lehnspflicht)* und dergleichen mehr. Dies aber sind nur die Pflichten gegenüber dem Oberherren, sei es des Barons Pflicht gegenüber dem Grafen oder die des Herzogs gegenüber dem Kaiser Die andere Seite der Medaille wird von den Pflichten gegenüber dem Volke und den Untergebenen gebildet deren es nicht weniger gibt. Der Adlige hat für das Wohl seines Volkes zu sorgen, es vor Gesetzlosen und Feinden des Reiches zu schützen, Straßen und Brücken zu unterhalten und für den Erhalt des Landfriedens zu sorgen.

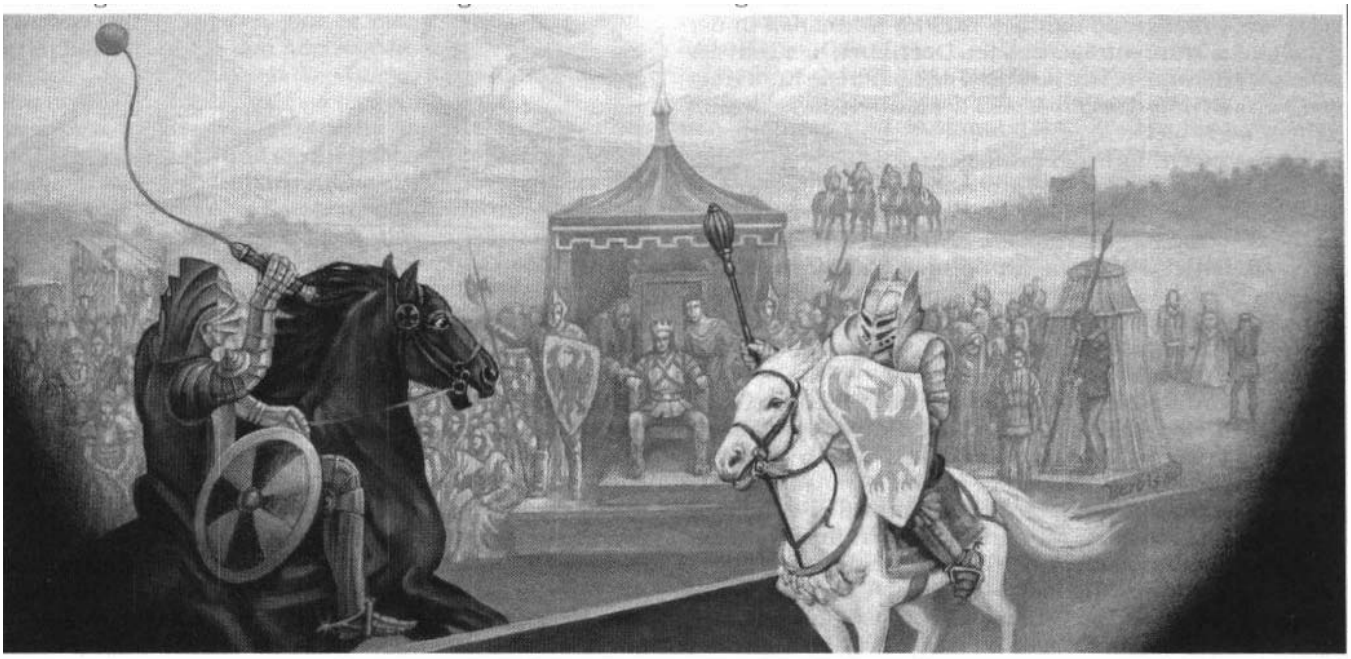
Wird eine dieser Pflichten verletzt, vor allem jene gegen über den Höherrangigen, muss der Betreffende mit Rügen oder gar einer Bestrafung rechnen. Die niederen Ränge können sehr leicht ihres Titels verlustig gehen, ob solcher Taten, einem Fürsten, Grafen oder Baron indes droht eher die Hinrichtung oder der Bann als die Abkehr von der Adelskrone. Desgleichen ist die Todesart in jedem Falle ehrenhaft und dem Range gebührend zu wählen; der Strang und das Henkerbeil sind eines Edlen unwürdig, sei er auch noch so verderbt und verbrecherisch. Die übliche Methode einen Adligen über das Nirgendmeer zu senden besteht im Tode durch das Schwert. Da dieser Rege häufig keine Beachtung geschenkt wird, insbesondere während blutiger Kriege oder ähnlich von Hass und Gefühlsaufwallungen bestimmten Perioden, hat doch den offiziellen Festhalten an dieser Tradition keinen Abbruch getan. "Der Adel ist dem niederen Volke auch im Tode über und stirbt gleichermaßen ehrenvoller und ohne Scham anders als Räuber, Ketzer oder Mörder."

Jagd und Schranke: Ein Privileg des Adels ist seit jeher die Jagd auf Rotwild und Schwarzwild, das ihm als Bestandteil der Ländereien gehört. Teils als Hatz mit großen Gefolge und einer Hundemeute. teils allein nur mit einem Jagdfalken und einem Begleiter praktiziert, findet sie allerorts ihre Entsprechungen. Die Jagd in den kaiserlichen Wäldern. den fürstlichen Besitzungen oder den Wäldern der Marken Ist nur dem Adel und dessen Waldhütern erlaubt, jeder andere macht sich des Wilderns schuldig und wird hart bestraft. Ein Sport ganz anderer Art ist das *Turnier,* dem sich der Adel alljährlich an vielen Orten und zu jeder Gelegenheit hingibt. Die südländische Obrigkeit ergötzt sich hier eher an Kamel- und Pferderennen oder. wie in Al'Anfa, an Sklavenkämpfen in der Arena. In die Schranken reiten dürfen gewöhnlich nur solche, die den Ritterschlag erhalten haben oder den Streitbrief eines Adligen führen. um für diesen anzutreten.

Zwangsehen, Diplomatie: *Die* politische Macht des Adels hat keineswegs nur positive Seiten für die herrschenden Kreise,

obwohl sich viele mit den damit zusammenhängenden Unannehmlichkeiten abgefunden haben.

So Ist es üblich. Adelsgeschlechter durch Ehen fester aneinander zu binden und selbst ganze Reiche durch Travias Bund aneinander zu ketten. Die Ehe zwischen Kaiser Hal und seiner Gemahlin Alara Paligan kann hier als Paradebeispiel gelten. bindet das Kaiserreich doch eine einflussreiche al'anfanische Familie in die Geschicke des Reiches ein. Dass vor allem die Betroffenen - zumeist handelt es sich um die Söhne und Töchter der Herrschenden, nicht um diese selbst - nur schwerlich das Beste aus einer solchen, häufig zwanghaften, Verbindung zu gewinnen vermögen. dürfte klar sein. Nichtsdestoweniger gehört es zur Erziehung jedes Adelssprosses, das Wohl des Ganzen (des Reiches, des Fürstentums) über das eigene Empfinden zu setzen. Zuweilen wird allerdings durch eine solche Verkettung von Machtstrukturen ein lokaler Konflikt schnell zum globalen Krieg, da durch die Vielzahl der Verwandtschaften und der daraus resultierenden Bündnisse fast zwanghafte Verpflichtungen folgen, die einen völlig neutralen Status kaum noch zulassen.



Nach unentschiedenem Lanzengang: Ritter beim Turnier zu Gareth

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

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

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

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

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

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

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

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

Akademie der Erscheinungen zu Grangor; auf *ILLUSIONISMUS* spezialisierte MAGIERAKADEMIE, die sich der "grauen" Ausrichtung verpflichtet fühlt (genau 9 Lehrer und 27 Schüler). Die kleine Grangorer Akademie (Traditionsname: Accademia Mysteria Arcana Illusionen Phantasmagorique) hat sich in den letzten Jahren von dem Einfluss der Grangorer Kaufleute befreit und ist heute selbständig: Nachdem sich der Begründer der Akademie, der viel gerühmte Illusionist Yehodan *Gilindor,* im gesegneten Alter von 95 Jahren völlig von der Verwaltung zurückgezogen hatte, entschied sich die Grangorer Kaufmannsgilde für eine Magierin aus ihren Kreisen, die erst fünfundzwanzigjährige Mattilda *Smuitters.*

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

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

Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar; angesehene. aber auch berüchtigte MAGIERAKADEMIE, die sich vornehmlich mit der BEHERR-

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

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

Die A.G.K. genießt in Magierkreisen (neben der DUNKLEN HALLE DER GEISTER ZU BRABAK) den zweifelhaften Ruf, die verruchteste Akademie zu sein, und sogar viele "graue" Akademien verwehren Abgängern aus Fasar den Zutritt zu ihren Örtlichkeiten. Wer hier an der Spitze steht, darf vor nichts Skrupel haben, denn nur wer herausragende Forschungsergebnisse in allen Bereichen und zumindest in jedem Bereich ein neues Ritual und/oder eine Formel erfolgreich vorweisen kann, darf die amtierende Spektabilität zu einem magischen Duell herausfordern. Wer diese Anforderungen nicht erfüllt, verwirkt das Recht auf sein Leben und dient fürderhin als neues Studienobjekt. (Der Verlierer des magischen Duells wird meist auf der Stelle getötet - in Fasar gibt es keinen Platz für Stümper.)

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

Mit den in Fasar ansässigen Götterkulten steht man auf halbwegs neutralem Fuß, mit dem der *Rahja* sogar auf freundschaftlichem, stets jedoch misstrauisch durch den örtlichen Praiosgeweihten beäugt.

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

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

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

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

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

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

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

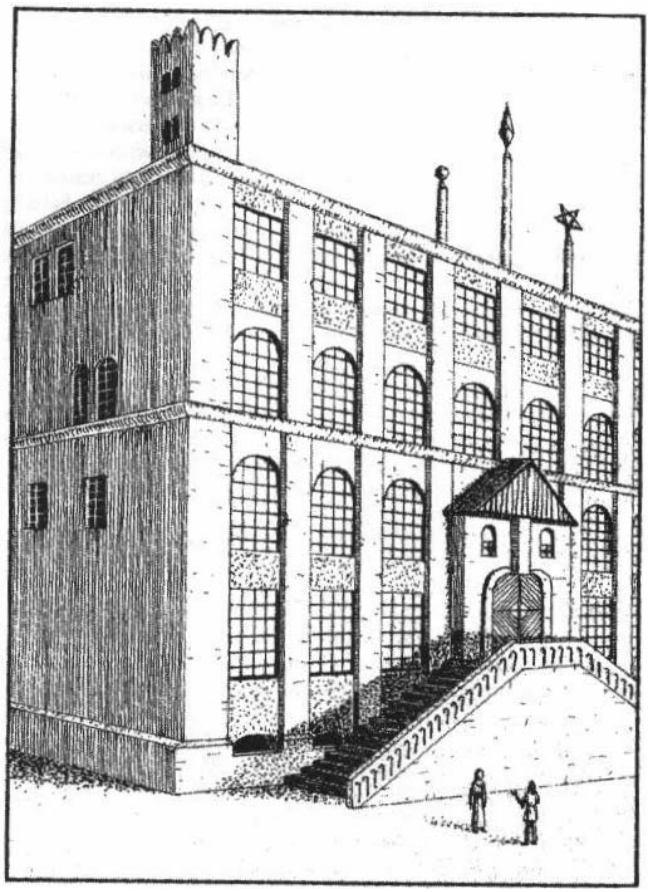
Die hier ausgebildeten Magier finden nach ihrer Prüfung ihren Platz an der Seite von Heerführern oder als Leibwächter hochgestellter Persönlichkeiten. Aus diesem Grund werden neben der Antimagie sowohl *Kampfmagie* wie auch die Staatskunst und Diplomatie unterrichtet.

An Einkünften erhält die A.M.R. (neben den Einnahmen aus einigen Ländereien außerhalb Gareths) monatlich von ihren Schülern 25 Dukaten Studiengebühren wie auch eine monatliche Summe aus der Reichskasse. Die Aufnahmebedingungen sind recht starr, und ohne persönliche Empfehlung ist es für einen Schüler nicht möglich, sich in der Akademie einzuschreiben. Fremden Magiern wird, sofern sie der richtigen Gesinnung angehören, gegen ein gewisses Entgelt der Einblick in einige Bücher der wohlsortierten Bücherei gestattet, mehr allerdings nicht.

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

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

Der Leiter der Akademie, der weithin gerühmte *Elcarna Erillion von Hohenstein,* hat sich auch gerade in der Heilkunde einen guten Ruf



Die altehrwürdige Akademie zu Beilunk

verschafft, so dass auch die klassische Medizin einen wichtigen Platz im Lehrplan der traditionsreichen Akademie einnimmt.

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

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

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

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

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

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

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

Die Bibliothek der Akademie enthält vor allem militärische Standardwerke, geschichtliche Abhandlungen und die üblichen Sprachfibeln, mit denen allgemein das *Bosparano* vermittelt wird. Die Magie hingegen wird vor allem durch Drill und weniger durch das Studium im Kämmerlein eingebläut, so dass magische Werke eher weniger vertreten sind, zudem beschränkt sich der Umfang der Bibliothek ausschließlich auf rein weißmagische oder entsprechend zensierte Werke.

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

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

Die Leitung der Akademie wird von einem Gremium bestimmt, das aus den Lehrern sowie den dauerhaft in der Akademie lebenden Absolventen besteht und - wie bei den meisten weißen Akademien nötig - vom Oberhaupt des BUNDES DES WEISSEN PENTAGRAMMES bestätigt werden muss. Die Berufung erfolgt immer auf fünf Jahre. wobei niemand mehr als zwei Amtsperioden an der Spitze stehen kann. Im Gegensatz zu den Andergaster Eleven müssen sich die Nostrianer Absolventen nicht zu Diensten an ihrem Vaterland verpflichten - die einzige Auswirkung, die der ewige Krieg auf den magischen Lehrplan

hat, besteht darin, dass die Schüler zu ihrer eigenen Verteidigung zumindest einen Kampfzauber lernen müssen. Absolventen aus *Nostria* sind meist sehr bodenständige Magier, die ihre magischen Fähigkeiten eher unter- als überschätzen.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

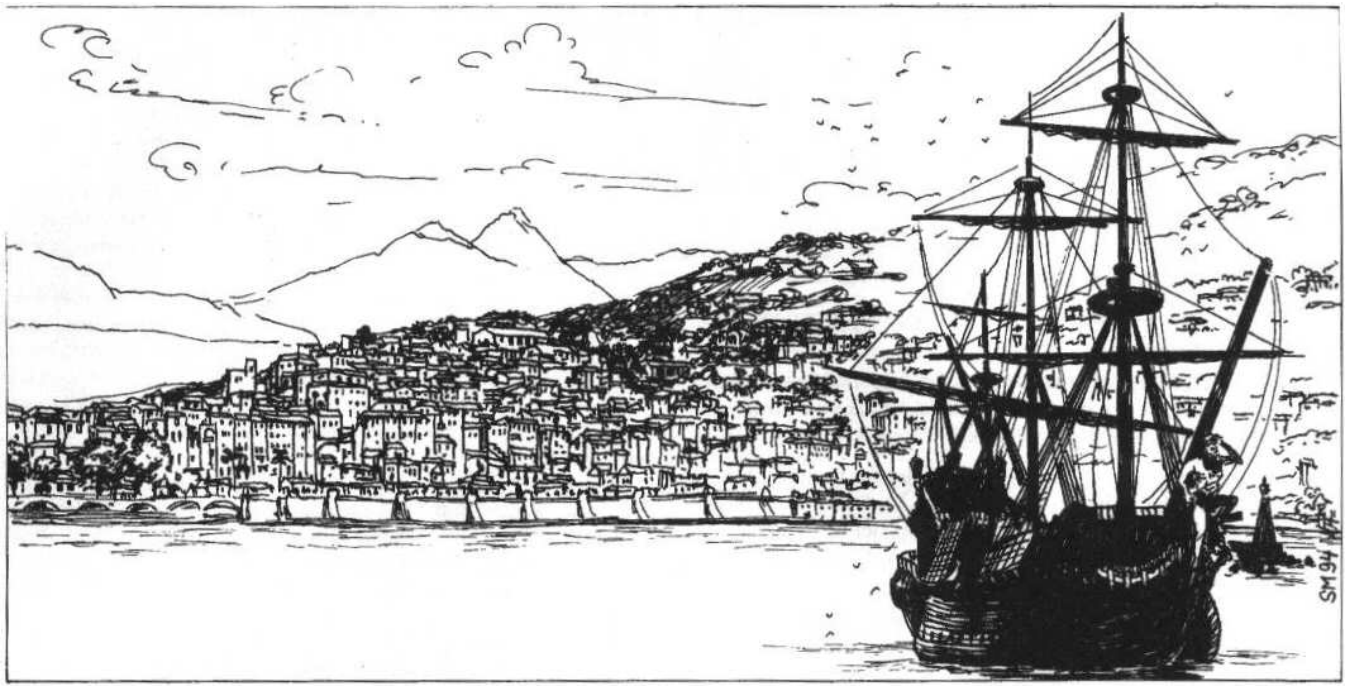
Die meisten Al'Anfaner sind Einwanderer der letzten Jahrzehnte und Jahrhunderte; denn für die Armen Aventuriens ist A. vor allem die reiche Stadt ohne ausbeuterische Adelige. Ironischerweise zeichnet sich der Al'Anfaner für den Fremden vor allem durch seine Mitleidlosigkeit aus. Der Dschungel beginnt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

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

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

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

Handwerk und Bergbau: A.s Produktion konzentriert sich vor allem auf Kunsthandwerk, während einfache Handwerker (die sich nicht in Gilden organisieren dürfen) kaum gegen den Import bestehen können. Wichtigste Zunft ist natürlich die Seidenweberei, -färberei, -malerei, -schneiderei und -stickerei. Der feine Quarzsand der *Eternen* fließt aus dem besetzten *Port Corrad* direkt nach A.,



Die Herrin des Perlenmeers von See aus gesehen

wo er zu Glasgefäßen, Kunstwerken, alchimistischen Gerätschaften, Silberspiegeln, optischen Linsen und Kristallkugeln verarbeitet wird. Die Stellmachereien A.s hauen die besten Sänften Aventuriens, die selbst in *Fasar* und *Mherwed* geschätzt werden. Weithin berühmt ist auch noch die Verarbeitung von Edelhölzern (Intarsien aus Ebenholz, Silber und Elfenbein), Obsidian, Altoum-Jade und Schlangen- und Krokodilleder.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Leute nackt in den Straßen tanzen.

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

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

Wissenschaft und Bildung: Die Städte des Südens haben Aventurien zu einigen seiner bedeutendsten wissenschaftlichen Leistungen verholfen. Gerade die Gesetzlosigkeit erlaubt die Freidenkerei. Fast jeden revolutionären Forscher Führt seine Flucht in den Norden oder - viel häufiger - nach Brabak oder A. Hier kann er nicht nur fast ungehindert jede noch so obskure Lehre verkünden, er kann seine Forschungen auch mit Diensten finanzieren, die andernorts gegen Gesetz oder Sitten verstießen. Zentrum der alanfanischen Hochkultur ist die einzige Universalschule des Kontinentes, die Groß-alanfanische Universitätshalle der Erleuchtung, (angeblich) gestiftet von Nandus. Der Al'Anfaner - ob Grande oder Gossenbewohner - sieht sich als Angehöriger der führenden Hochkultur Aventuriens, auserwählt, über den ganzen Kontinent zu herrschen. Förderlich für die Geschichtsforschung Südaventuriens ist die Marotte vieler alanfanischer Granden.

alte Artefakte zu sammeln und gezielt Sumpf und Dschungel zu entreißen. All dieses Wissen steht aber nur den Granden und ihrem Gefolge zu: Schriftunterricht für den Pöbel und der Beruf des Schreibers sind verboten!

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

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

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

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

Zeittafel Al'Anfa:

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

Armee und Flotte: Militärisch ist A. unbestreitbar eine der wenigen Großmächte: sowohl Zahl wie Qualität der Truppen brauchen keinen

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

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

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

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

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

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

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

Alant; vornehmlich in Südaventurien zu findende Gewürzpflanze.

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

Alben; altertümliche Bezeichnung für die Völker der ELFEN.

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

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

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

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

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

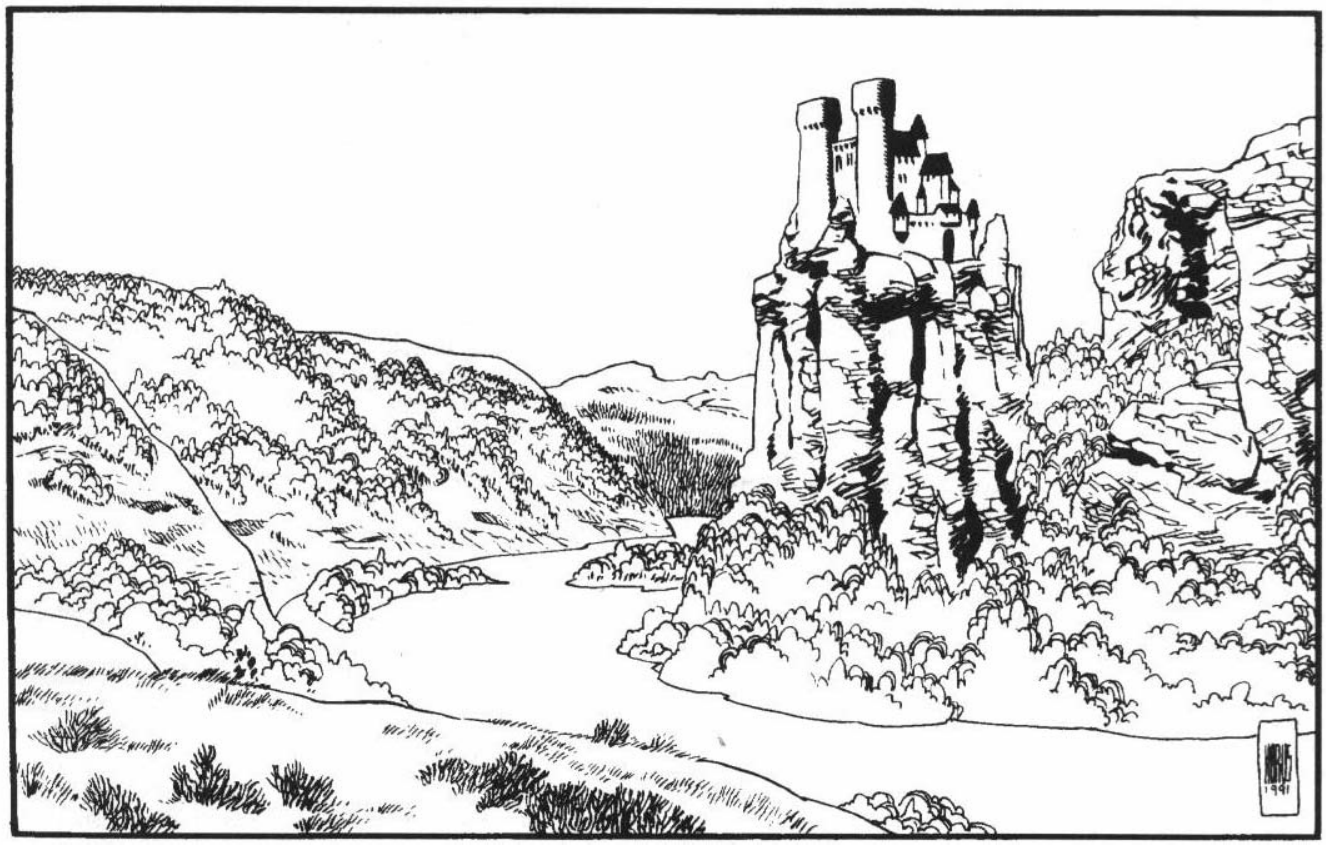
Albernia, -s; alhernisch; Albernier; zum *Neuen Reich* gehörendes Königreich an der av. Westküste, zwischen den Flüssen *Tommel* und *Großem Fluss* gelegen. Im Norden grenzt A. an das Königreich *Nostria,* von Nordosten nach Süd an die Nachbarprovinzen *Winhall, Nordmarken* und *Windhag.*

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

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

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

Bevölkerung: Häufig bei den Albernern anzutreffen ist rotes Haar und auch in vielen Gesichtern erblickt man *thorwalsche* Züge. Nationalstolz ist eine hervorstechende Eigenschaft dieses Völkchens, und ob ihrer Beharrlichkeit gelten sie als furchtbare Gegner im Kampf, nicht ohne kurz darauf wehmütige Lieder zur Laute erklingen zu lassen.



Albernia: Der Große Fluss am Abagund

Oft nachgesagt wird den Alberniern der leichtfertige Umgang mit Gebranntem, was als weiteres Indiz für die Vorfahren aus der nördlichen Nachbarschaft gelten darf.

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

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

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

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

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

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

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

Zeittafel Albernia

ca. 2300 v.H.	*Thorwaler* erreichen die albernische Küste, lassen sich jedoch nicht nieder, da „ein mächtiger Wasserkönig die Ansiedlung nahe seines Reiches verbietet“.
1873 v.H.	Im Zuge einer Expedition Admiral *Sanins* erreichen erste Siedler das Mündungsgebiet des Großen Flusses.
1869 v.H.	Gründung *Havenas.* In der Folgezeit werden die ursprünglich ansässigen *Orks* zu Arbeitssklaven gemacht.
1699 v.H.	Großer Aufstand der Orks, die sich mit ihren Artgenossen aus dem, bis dahin als legendär geltenden, *Orkland* verbünden. *Tommelsfurt* und *Honingen* werden zerstört. *Havena* wird monatelang besetzt.
1698 v.H.	Die Seuche *Karmesin* rafft die Orks zu Havena dahin. Im übrigen A. erheben sich die Menschen unter der Führung der jungen Landadligen *Selma Bragold.* A. wird aus den Nordmarken herausgelöst und zur eigenen Provinz mit Bragold als Fürstin erhoben.
1698-1561 v.H.	Herrschaft der Dynastie Bragold.
1611 v.H.	*Etel Bragold* verlegt die Fürstenresidenz von Honingen nach *Havena.* Der Ältestenrat der Stadt wird als beratendes Gremium eingesetzt.
1561-993 v.H.	Nachdem der erbenlose Ardis Bragold in der Ersten Dämonenschlacht sein Leben lässt, beginnt die mehr als 500 Jahre währende Regentschaft des Ältestenrats. Der Landadel gewinnt während dieser Zeit an Selbständigkeit, da sich die Aufmerksamkeit des A. auf Havena und Umgebung richtet.
Eff. 993 v.H.	Kaiserin *Hela-Noras* löst den Rat wegen mangelnder Ehrerbietigkeit auf und überträgt die Amtsgewalt auf den Hauptmann der Stadtgarde *Egtor Ulaman.*
993-655 v.H.	Herrschaft durch die Dynastie *Ulaman.* Vom neuen Kaiserhaus unbeobachtet (da das Hauptaugenmerk dem Bornland, Maraskan und den Tulamiden gilt) durchlebt A. gute und schlechte Zeiten.
904-702 v.H.	Die Thorwaler führen zahlreiche Überfälle im albernischen Binnenland aus. Ein gewisser *Djannan ui Bennain* gründet 702 v.H. den Ort *Kyndoch* und kontrolliert den Handel auf dem Großen Fluss.
Rah. 655 v.H.	Ende der Ulaman-Dynastie. A. gelangt unter den Einfluss der Praios-Priesterschaft.
394 v.H.	*Niamad Bennain* nimmt nach den Wirren der Magierkriege Havena und wird zum Herrscher von A. ausgerufen. Der 'Rat der Kapitäne' erlässt ein absolutes Magieverbot für die albernische Hauptstadt.
393 v.H.	Niamad Bennain wird offiziell zum fürstlichen Landverweser erhoben.
393-248 v.H.	Herrschaft durch die Dynastie *Bennain.*
Ron 341 v.H.	*Ruada Bennain* sichert im Duell das Fürstentum gegen thorwalsche Ansprüche.
291 v.H.	Ein Jahr nach der Lossagung vom Kaiserreich durch *Toras Bennain* wird Havena durch eine riesige Flutwelle zur Hälfte vernichtet.
248-208 v.H.	Unter Garether Verwaltung
238 v.H.	Die Gft. *Winhall* wird der Familie *Conchobair zugesprochen.*
seit 208 v.H.	Fortsetzung der Dynastie Bennain
189 v.H.	In einer spektakulären Boltan-Partie verliert *Hjalbin Conchobair* seine Grafschaft an die Bennains
seit 10 v.H.	*Cuano ui* Bennain albernischer Landesvater
11 Hal	Vermählung von *Emer ni Bennain* mit Prinz *Brin von Gareth*
26. Rom. 15 Hal	Emer Bennain bringt die prinzlichen Zwillinge Rohaja und Yppolita zur Welt.
Pra. 18-Phe. 20	Bürgerkrieg in A. Die fürstliche Schwägerin *Isora von Elenvina* zettelt eine Revolte gegen den abwesenden Cuano an.
12 Phe 18 Hal	Emer Bennain bringt den kaiserlichen Thronfolger Selindian Hal von Gareth zur Welt.
Phe. 20 Hal	Verbannung von Isora
18. Hes. 21 Hal	Auf dem Garether Reichstag übergibt Reichsbehüter Brin die Delphinkrone an Fürst Cuanu und betraut ihn so mit der albernischen Königswürde.
21. Hes. 22 Hal	Vermählung der albemischen Prinzessin *Invher ni Bennain* mit dem altreichischen Fürstensohn *Romin von Kuslik-Galahan.*

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

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

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

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

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

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

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

Alfen; eine veraltete Bezeichnung für ELFEN.

Alk; eine Vogelart; siehe RIESENALK.

Allesgebärende; einer der Beinamen der echsischen Gottheit ZSAHH.

Allesspendende Mutter; einer der Beinamen der echsischen Gottheit ZSAHH.

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

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

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

Allvogel (des Lichts); die Allegorie des Blicks des ewigen Los, der alljährlich erscheint und sich erneuert, indem er sich im *Raschtulswall*

in den größten aller Vulkane stürzt und wieder daraus geboren wird. Wenn diese Wiedergeburt ausbleibt (was etwa alle 500 Jahre passiert), erfolgt ein Umbruch der Weltordnung, bis der Allvogel zurückkehrt.

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

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

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

Zu beiden Seiten des Yaquir erheben sich steile Hänge, wo Rebstockzeilen auf bemoosten alten Terrassenmauern in den Weinbergen Spalier stehen. Verspielte Lustschlösschen Kaiser *Valpos* wachen auf grünen Strominseln über die emeraldfarbenen Fluten und die Rebhänge im lichten Sonnenschein, die eine einzigartige Landschaftsarchitektur von überwältigender Schönheit vollenden.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Handel und Verkehr: Die weit verstreuten Ansiedlungen A.s werden untereinander fast ausnahmslos durch ein dichtes Netz von staubigen Pfaden, holprigen Karrenwegen und gepflasterten Landstraßen verbunden, von denen der *Yaquirstieg* und die *Reichsstrasse 2* sicher die bedeutendsten sind. All diese Wege sind es auch, die als pochende Handelsadern die reichhaltige Gütervielfalt A.s auf die lokalen Märkte und Basare bringen. Ein ausgetretener Treidelpfad zieht den Lauf des Yaquir von *Kuslik* über *Vinsalt* bis nach *Punin* nach, wobei der Fluss bis *Ragath* schiffbar ist, wenn auch auf den letzten 40 Meilen nur noch mit flachen Lastkähnen und Flößen. Seit der Seehandel zwischen Neuem und Altem Reich über das *Meer der Sieben Winde* fast völlig zum Erliegen gekommen ist, wird ein Großteil des Handels nur noch über den Yaquir abgewickelt, wovon die almadanischen Flusshäfen leidlich profitieren, da nur von hier aus so exquisite altreichische Waren wie z.B. Parfüm, Seide oder Glas nordwärts vertrieben werden. Darüber hinaus gilt die Provinzhauptstadt Punin vielen Mittelländern gewissermaßen als 'Tor zum Süden', denn die meisten Karawanen nach *Fasar, Aranien* oder ins *Kalifat* nehmen hier ihren Ausgang.

Sitten und Gebräuche: Immer schon lief und läuft hierzulande alles auf den Herbst zu, die Zeit der *Weinlese* mit ihrem Trubel und ihren Aufregungen, wenn allerorten Freudenfeste zur traditionellen Probe des Jahrgangs und der Kürung der örtlichen Weinkönigin anstehen. Wenn der Wein in voller Blüte steht, so heißt es, dann wird auch der Wein im Fass und selbst in der Flasche unruhig, und so setzt der bunte Reigen mithin schon im lieblichen Rahja-Monat ein, bis er schließlich

im Efferd- und Travia-Monat Besucher aus aller Herren Länder an den Oberlauf des Yaquirs lockt, die sich vom Wirbel der allgemeinen Weinseligkeit mitreißen lassen wollen, der das gesamte Yaquirtal und die fruchtbare Ebene *Ragatiens* Jahr für Jahr in einem Meer der Ausgelassenheit und Freude versinken lässt. 'Sich in der Almadaner Askese üben', ist folglich längst in allen zwölfgöttlichen Landen zum geflügelten Wort geworden, wenn man einmal gehörig und zügellos über die Stränge zu schlagen beabsichtigt.

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

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

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

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

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

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

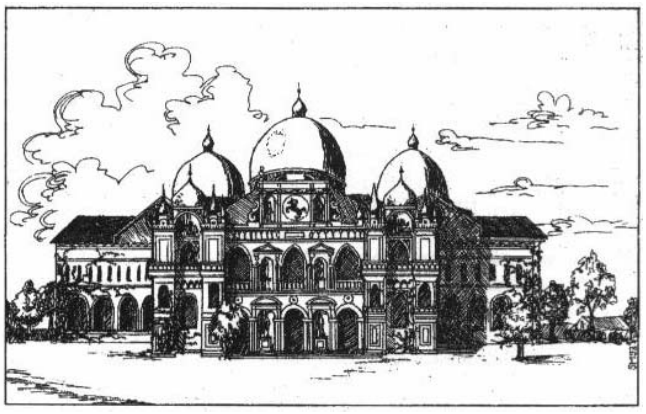
Regierung und Verwaltung: Einst entstanden aus dem *bosparanischen Protektorat Ober-Yaguirien* und später dem *tulamidischen Emirat Al'Mada,* untersteht die militärisch höchst bedeutsame Reichsprovinz heute reichsunmittelbar dem Garether Kaiserhaus in der Person des *Königs und Großfürsten Brin von Gareth.* Früher wurde das Königreich - ähnlich wie Albernia - von einem Landverweser im Fürstenrang regiert, als aber die vorläufig letzte Fürstin von A. in einem Scharmützel mit novadischen Viehdieben vor Rethon beordert wurde, nahm Kaiser RETO selbst die Großfürstenwürde der ungemein wichtigen, aber auch stets entzweiten Provinz an. Seit einiger Zeit nun regiert wieder ein kaiserlicher Vasall von der Fürstenresidenz zu Punin aus das Land - wenn auch nur im Range eines Reichsvogtes. Nach dem Verlust des *Amhallasih* besteht das Kgr. A. heute nur noch aus den Gft. *Waldwacht, Ragath* und *Yaquirtal* sowie aus der Rmk. *Südpforte.*

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

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

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

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



Die Fürstenresidenz zu Punin

Zeittafel Almada

1876 v.H.	Ein Expeditionsheer zieht von Bosparan aus den Yaquir entlang; die Ambosszwerge vernichten den Vorposten *Yaquirquell* am Fuß des Ambossgebirges.
1874 v.H.	Gründung der Stadt Punin. Das Land um Punin wird unter dem Namen "Ober-Yaquirien" dem Kaiser in Bosparan unterstellt. Drei Monate später bezwingen bosparanische Legionen in der *Schlacht von Punin* ein Heer des *Diamantenen Sultanats.*
1866 v.H.	Erste urkundliche Erwähnung einer Pferdewechselstation beim heutigen Ragath
um 1863 v.H.	Auelfen siedeln sich im Yaquirtal an.
1561 v.H.	Viele Bürger Ober-Yaquiriens sterben in der ersten Dämonenschlacht.
ab 1398 v.H.	Einige tulamidische Sippen aus dem südlichen *Shadif* wandern nach Ober-Yaquirien ein und vergrößern den tulamidischen Bevölkerungsanteil.
1324 v.H.	Ausrufung des *Emirats Al'Mada* als souveräner Staat.
1076 v. H.	*Harabal ibn Avun,* der letzte der Emire von Al'Mada, übergibt kampflos das Land dem wiedererstarkten Alten Reich unter Kaiser *Obra-Horas.* Sein Sohn Rashid, nicht einverstanden mit der Entscheidung seines Vaters, wird in der *Schlacht auf den Nebelauen* vernichtend geschlagen. Aus dem Emirat Al'Mada entsteht das *Protektorat A.* unter der Verwaltung eines *Generalgouverneurs.*
993 v.H.	Die *zweite Dämonenschlacht* auf den Feldern bei *Brig-Lo.*
991 v.H.	A. wird Bestandteil des *Neuen Reiches* und einem Landverweser im Fürstenrang als Erblehen zugesprochen.
658-645 v.H.	Regierungszeit der *Statthalter der* Priesterkaiser.
618 v.H.	Statthalterin *Praiana* läßt drei der vier Götterbildnisse im *Vierertempel von* Brig-Lo schleifen.
554 v.H.	*Ayla al Yeshinna gründet* den Ordensbund der Amazonen im Bosquirtal.
527 v.H.	Volkserhebung gegen die Priesterkaiser; Sturz des letzten Statthalters; A. wird wieder Fürstentum.
527-419 v.H.	Dynastie derer von Aiguillon
419 v.H.	Das "13. Ingerimms-Massaker" auf der Fürstenburg Aiguillon, bei dem in einem Streit zwischen mehreren Adelsfamilien auch die Fürstin zu Tode kommt, führt fast zum Bürgerkrieg. Zahlreiche Würdenträger kommen ums Leben
419-91 v.H.	Dynastie der Eslamiden
403-398 v.H.	Der *Krieg der Magier* verwüstet vor allem das nördliche A..
391 v.H.	*Fürst Eslam* I wird zum Kaiser des Neuen Reiches gekrönt.
240-229 v.H.	Wiederholt fallen tulamidische Krieger ein
201 v.H.	Die Reichsreform erhebt den Fürstensitz Punin zur freien Reichsstadt.
91-65 v.H.	Der Erbfolgekrieg des almadanischen Hochadels bringt keine dauerhafte Entscheidung
72-67 v.H.	In mehreren Schlachten erobert *Kalif Malkillah* II den Süden Almadas bis zum Yaquir;
68:	*Schlacht von Yrosien* - Malkillah schlägt das almadanische Heer unter Gräfin Hadjinsunni. Das *Emirat Amhallassih* entsteht.
67 v.H.	*Gegenkaiser Harun I,* ein Blutsbruder der Kalifen, residiert in Punin.
66-62 v.H.	*Söldnerfürst* Flanedrius in Punin.
65-62 v.H.	Schwere Seuchen bedrohen die großen Städte, besonders Punin.
60-10 v.H.	Die Fürstenwerden vom Kaiser in Gareth eingesetzt (Abschaffung des Erbfürstentums).
10 v.H.	Mit *Solivai von Harmamund* fällt die letzte Fürstin von A., Kaiser *Reto* erhebt sich selbst zum *Großfürst.*
10-1 v.H.	Kaiser Reto als Großfürst von Almada.
1-17 Hal	Kaiser *Hal* als Großfürst von Almada.
11 Hal	Kaiser Hal setzt den Novadi *Khorim Uchakbar* als kaiserlichen *Reichsvogt ein.*
18 Hal	*Answinkrise:* Land- und Hochadel formieren sich zu Bündnissen und befreien mit den Belagerungen von Ragath und Punin die Provinz von den Anhängern *Answins von Rabenmund.*
21 Hat	*Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund* wird von *Reichsbehüter Brin* zum Reichsvogt von A. ernannt, Brin selbst folgt Hal im Rang des Königs und Großfürsten von Almada. *Khorim Uchakbar* erhält den Rang eines "Leutnant von den südlichen Grenzlanden" und ist seitdem für die Sicherheit der südlichen Reichsgrenze verantwortlich.

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

Almadani; (I) Bewohner oder Bewohnerin *Almadas,* bisweilen auch *Almadaner* genannt; **(I1)** almadanischer Springtanz.

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

Alp; ein Geisterwesen, siehe NACHTALP.

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

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

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

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

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

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

Altau, -s; altaisch; Altaier; Stadt (EW: 1.450: G: 50 Krieger der Herzogsgarde) im Tal des *Ianur,* einem Nebenfluss des *Ilara* auf der Südmeerinsel ALTOUM. Die Häuser schmiegen sich eng an die Hänge des Tales und sind sogar teilweise in diese hineingebaut. Sie sind zumeist aus Holz gefertigt, das auf den bewaldeten Anhöhen längs des

Flusses geschlagen wird. Die Ernährung der Bewohner der Stadt wird durch die steinigen, aber fruchtbaren Felder an den Ufern des Ianur sichergestellt.

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

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

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

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

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

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

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

Alter Vater; mit etwa 3.900 Schritt einer der höchsten Gipfel des AMBOSSGEBIRGES.

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

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

Zeittafel Altes Reich:

1492 v.BF.	Mythische Reichsgründung durch Horas den Göttlichen.
991 v.BF.	Gründung Bosparans.
856-619v.BF.	Zeit der FRIEDENSKAISER; erste Blütezeit des A.R., Ausdehnung bis ans Perlenmeer, Gründung von Siedlerstädten von *Brabak* im Süden bis nach *Saljeth* (heute Greifenfurt) und *Rommilys* im Norden
618 v.BF.	Erster Aufstand der Bürger von Gareth gegen die Bosparaner Herrschaft; erbarmungslose Bestrafung durch Kaiser HALDUR-HORAS, der wenig später ermordet wird
618-564v.BF.	Regierungszeit seines Sohnes FRAN-HORAS, der den Beinamen 'der Blutige' trägt; Ausdehnung des Reiches bis nach *Baliho,* Gründung *Wehrheims,* Eroberung der *Zyklopeninseln.* Die grausame Unterdrückung insbesondere Gareths führt zum
569 v.BF.	Zweiten Aufstand von Gareth; in der Entscheidungsschlacht bei Gareth (568) besiegt Fran-Horas mit Hilfe von Nekromantie das Bürgerheer, die von ihm beschworenen Dämonen vernichten jedoch anschließend auch das gesamte bosparanische Heer – das Gemetzel geht als erste *Dämonenschlacht* in die Geschichte ein. Fran-Horas hinterlässt keinen Erben und es beginnt
560-150 v.BF.	Das DUNKLE ZEITALTER; im Lieblichen Feld herrschen Dekadenz und Verfall, das übrige Reich versinkt in Barbarei, weite Gebiete gehen an die Orks verloren oder werden durch Bürgerkrieg und Seuchen entvölkert.
162-17v.BF.	Zeit der KUSLIKER KAISER; unter einem Kusliker Adelsgeschlecht erstarkt das Reich wieder; Kaiser MURAK-HORAS (59-17 v.BF.) besiegt in der Schlacht am Gadang im Jahr 17 v.BF. den letzten der *Diamantenen Sultane.*
17 v.BF. - 0	Regierungszeit seiner Tochter HELA-HORAS, die durch eine nicht endenwollende Kette grandioser Erfolge gekennzeichnet ist; das A.R. erreicht den Höhepunkt seiner Macht; im Jahr 1 v.BF. lässt sich die Kaiserin zur 'Herrin aller Menschen und Götter' ausrufen - im folgenden erschüttern Überschwemmungen das Reich, sintflutartige Regenfälle vernichten die Ernte. Im Jahre 0 setzt sich von Gareth aus wieder ein Heer von Aufständischen gegen Bosparan in Marsch; bei *Brig-Lo* kommt es zur Schlacht, das direkte Eingreifen der Götter verwandelt eine drohende Niederlage gleich derjenigen bei der ersten Dämonenschlacht in einen überwältigenden Sieg; das Bürgerheer zieht weiter ins Liebliche Feld. Bosparan wird erobert und dem Erdboden gleichgemacht, während man im übrigen Land plündert und brandschatzt. Ende des Kaisertums von Bosparan; Beginn des *Neuen Reiches.*
56 BF.	Errichtung des *Erzherzogtums Kuslik* und der *Drôler Mark;* das Kernland des alten Reiches ist Teil des Einflussbereiches der Garether Kaiser.
569 BF.	ROHAL DER WEISE gestattet den Wiederaufbau *Bosparans* unter dem neuen Namen *Vinsalt.*
744 BF.	Der sog. *Baliiri-Schwur - Beginn des Unabhängigkeitskampfes* gegen das Mittelreich.
752 BF.	Graf KHADAN FIRDAYON VON VINSALT wird souveräner König des Lieblichen Feldes.
990 BF.	Amene III. Firdayon besteigt den Adlerthron.
1010 BF.	Königin Amene III. nimmt den Horastitel an; Eroberung Drôls; Treueschwur der Zyklopeninseln.
1012 BF.	Amene-Horas nimmt den Titel 'Königin vom Südmeer' an.

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

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

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

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

Der kleinere Westen nimmt etwa ein Drittel der Insel ein und ist

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Kurkum

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

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

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

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

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

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

Rechtliche und wirtschaftliche Stellung: Keine der A.-burgen ist dem örtlichen Provinzherren, dem Kaiser oder Kalifen lehenspflichtig,

besitzt aber meist selbst eine lehenspflichtige Bauernschaft. Für alle Burgen ist das Verhältnis zum jeweiligen Provinzherren durch alte Freundschafts- und Beistandsverträge geregelt. Die Herzöge und Fürsten dulden den Staat im Staate durchaus gern, stellen doch die kampferprobten Rondra-Kriegerinnen einen nicht zu unterschätzenden

Machtfaktor dar. Auch wirtschaftlich sind die A.-burgen zumeist unabhängig. Die grundlegende Versorgung wird in der Regel durch die lehenspflichtigen Bauern besorgt. Von Burg Kurkum weiß man, dass die A. dort einen beträchtlichen Reichtum durch den *Safran-Handel* erwirtschaftet haben. Das Wappen der Kurkumer A. schmücken deshalb drei Krokusblüten. Seit der Zeit der Priesterkaiser (also praktisch seit Gründung des Ordens) prägen die A. auch eigene Münzen: Die *Amazonenkrone* besteht aus purem Gold und wird im Mittelreich zu 12 Silbertalern gehandelt.

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

Am Tor der Amazonenfestung Kurkum

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Neben all diesen Bergstädten findet man natürlich auch in sehr vie-

len menschlichen Städten Zwergenschmiede aus dem Amboß - doch auch wenn sie oft mit Frau und Kindern dorthin ziehen, haben sie in der Regel doch vor, nach einigen lukrativen Jahrzehnten den Betrieb zu schließen und wieder in die Heimat zurückzukehren.

Lebensweise: Was ihre Wohnung angeht, leben die A. fast genauso, wie man es von Zwergen erwartet: In großen, fast nur vom Schmiedefeuer erhellten Höhlen im Berg. die vielfach einfach möblierten Bergwerken ähneln. Der Zusammenhalt der Sippen ist bei der Wohnortwahl relativ stark, wie auch sonst der Sippenstolz groß ist und schon manche Sippe bei einer blutigen Fehde ausgelöscht oder auf immer aus Waldwacht vertrieben wurde.

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

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

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

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

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

Ein typischer Amboßzwerg

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

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

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

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

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

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

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

Amelthona Praiadne II; (58I v.H. - 538 v.H.); PRIESTERKAISERIN von 541 v.H. bis 538 v.H.: starb an der Spitze ihrer Truppen auf einem Zug gegen die aufständischen Wüstenkrieger der *Khom.*

Kaiserin Amene

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

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

Amhallassih; nördlichstes *Emirat* des *Kalifats*, zwischen *Yaquir* und *Amhallassih-Kuppen* gelegen. Der Gebirgszug ist es auch, der den lieblichen Landstrich von der Unwirtlichkeit der Khomwüste abschirmt. Das einstige *Süd-Almada (*in den Jahren 72-67 v.H. von Kalif *Malkillah II.* erobert) mit seinen sprudelnden Brunnen ist reich mit den Früchten der Natur gesegnet, und fern scheint die tödliche Hitze der Khom. Die Felder tragen stets reiche Ernte, und an den Hän-

gen der sanft ansteigenden Hügel gedeiht ein glutvoller Wein. Regiert wird das Emirat von *Amallah* am Yaquir aus, wo seinerzeit die erste Feste der Novadis errichtet wurde.

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

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

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

Amöbe; ein knochenloses Schleimgetier, siehe RIESENAMÖBE.

Amper; ein in den SALAMANDERSTEINEN entspringender Zufluss des KVILL.

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

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

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

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

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

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

Jenseits der äußeren Kammern, die schon seit langem als Versteck in den zahlreichen Bürgerkriegen dienten, lagen noch tiefere Gänge und Hallen, die von den abergläubischen Maraskanern stark gemieden wurden - tatsächlich erhielt der kaiserliche Kommandeur ein volles Geständnis, als er nur mit dem Einsperren der Gefangenen in den tieferen Höhlen drohte.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Auch das Ordenshaus der GRAUEN STÄBE VON PERRICUM ist für viele reisende Magier wegen seiner Bibliothek ein geschätzter Mittelpunkt der Stadt und neben der SCHULE DES SEIENDEN

SCHEINS in Zorgan der einzige Magiertreffpunkt in Aranien.

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

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

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

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

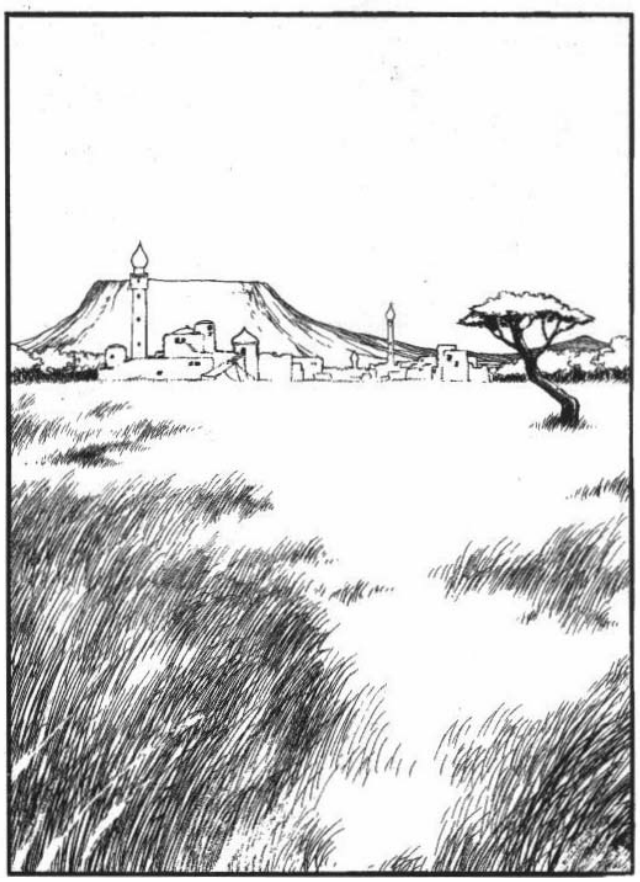
Andergast (1), -s; andergast(i(ani))sch, Andergaster; Andergaster; Hauptstadt des gleichnamigen Kgr.: liegt an der Mündung der ANDRA in den INGVAL. Linkerhand des Ingval befindet sich die trutzige Burg, in der König WENDOLIN VII. residiert. Verglichen mit den Burgen anderer Herrscher wirkt diese geradewegs schlicht, lässt sie doch jegliche Anmut oder Zierrat vermissen.

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

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

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

Andergast (I1),-s; andergast(i(ani))sch, Andergaster; Andergaster; Kgr. in Nordwestaventurien: wird im Norden vom *Steineichenwald,* der *Messergrassteppe* und Ausläufern des *Finsterkamms* im Osten und dem Nordende der *Koschberg,* im Süden begrenzt und stößt im Westen an *Nostria* und die *thorwalschen* Besitzungen



Anchopal und der Tafelberg der Gorischen Wüste

nördlich des *Ingval*.

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

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

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

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

Ihre Sprache, das *Andergasti,* ist ein Dialekt des *Garethi,* der aber von Außenstehenden nur mit Mühe verstanden werden kann, zumal sich darin nicht nur einige uralte Bosparano-Vokabeln,

sondern auch vereinzelte Brocken *Orkisch* befinden. Bei offiziellen Anlässen ist deswegen meist ein Mitglied der Oberschicht anwesend, um als Übersetzer zu dienen.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

In fast allen Familien wird Hausmusik betrieben, und man trifft sich abends auf dem Dorfplatz, um gemeinsam zu musizieren, am Vorabend des Praiostages auch, um zu tanzen.

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

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

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

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

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

der Hesinde gibt, dürfte sich am Stand der Volksbildung auch in den nächsten Jahren wenig ändern...

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

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

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

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

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

Das Andergaster Wappen ziert eine grüne Eiche auf silbernem Grund.

Recht und Gesetz: Die Rechtsprechung liegt bei geringeren Vergehen bei dem *Dorfschulzen* bzw. dem örtlichen Verwalter des Königs. Kapitalverbrechen und Hochverrat werden vom *Minister für Kriegswesen und Recht* im Namen des Königs abgeurteilt; die Rechtssprechung über Adlige darf nur vom König selbst vorgenommen werden. Da der nächste Baron oft schwer erreichbar ist und man mit Verbrechen nichts zu schaffen haben will, ist Selbstjustiz der Dörfler nicht gerade selten.

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

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

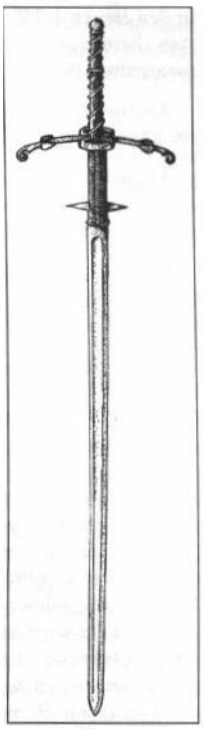
Jeder Andergaster ist verpflichtet, ab seinem sechzehnten Lebensjahr der Armee für fünf Jahre und fünf Tage zu dienen. Es gibt allerdings einige Ausnahmen (s.o.). Wehrdienstleistende Bürger werden gewöhnlich für gefahrlose Aufgaben eingesetzt. Handwerker werden zwar verpflichtet, für die Armee ihr Handwerk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

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

Die Andergastische Armee auf ihrem Marsch

Zeittafel Andergast:

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



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

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

Anderswelt; einer der gebräuchlicheren Namen für die FEENWELT.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Angrosch; der Gott, den die Menschen als INGERIMM verehren,

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

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

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

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

Angroschax; siehe ANGROSCHIM.

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

Angroschna; siehe ANGROSCHIM.

Angroscho; siehe ANGROSCHIM.

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

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

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

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

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

Answin Garbit Hildebald von Rabenmund; (*37 v.H.); ein Vetter KAISER HALS; vormals Graf von *Wehrheim;* des versuchten Mordanschlags auf Prinz BRIN beschuldigt und seines Grafentitels verlustig gegangen; usurpierte nach dem Verschwinden Kaiser Hals im Jahre 17 Hal den Garether Kaiserthron und stürzte das Reich damit in einen etwa ein Jahr andauernden Bürgerkrieg, die so genannte *Answinkrise,* die mit der Niederlage seiner Anhänger und Söldlinge in der ersten *Schlacht auf den Silkwiesen* und seiner Verhaftung durch Fürst *Cuanu ui Bennain.* Graf Raidri *Conchobair,* und die KGIA endete; im Jahre 20 Hal aus Kerkerhaft entflohen und seitdem verschwunden.

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

Antilope; siehe HALMRAR-ANTILOPE.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Begegnung in der Aranischen Steppe

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sitten und Brauchtum: Schon seit alter Zeit hatten die Frauen in den Sultanaten *Nebachot* und *Oron* eine gefestigte und geachtete Stellung. Bis heute spielen sie in A. die vorherrschende Rolle. Das Ackerland und alle anderen Güter gehen von der Mutter an die Tochter über. Die Männer sind in der Regel nur das Leben im Haus ge-

wöhnt, wo sie handwerkliche Arbeiten verrichten und sämtliche komplizierten Dinge ihren Frauen überlassen.

Unter der Herrschaft des Diamantenen Sultanats haben sich verschiedene Varianten der Erbfolge entwickelt: Zum einen das Prinzip, dass der Sohn (oder die Söhne) im Haus der Mutter bleibt und die Kinder seiner Schwester(n) aufzieht. Dabei gehen Bruder und Schwester ein formales „Ehe"-Bündnis ein. Nach diesem System der Onkel-Ehe ist seit dem Ende des Diamantenen Sultanats die offizielle Thronfolge des Seerosenthrons geregelt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Zeittafel Aranien:

ca. 2.900 v.H.	Gründung der Ortschaft *Nebachotam Darpat.*
um 2.700 v.H.	Gründung der Orte *El Burum, Anchopal, Zorgahan* und *Baburin* durch die *Beni Oroni.*
um 2.600 v.H.	Entstehung des Sultanats *Nebachot* nördlich des *Barun-Ulah,* des *Emirats Oronum Et Burumund* des *Sultanats Gorien* mit der Hauptstadt *Anchopal.*
ab 2.500 v.H.	Herrschaft der *Magiermogule* in *Fasar,* zu deren Vasallen die Beni Oroni zählen.
ca. 2.325 v.H.	Die *Skorpionkriege* zwischen Fasar und Khunchom verwüsten Gorien, das sich bis heute nicht erholt hat.
2.317v.H.	Gründung des *Diamantenen Sultanats,* das nördlich bis zu den Trollzacken reicht und auch die Beni Oroni umfasst.
ab 2.300 v.H.	Wachsende Selbständigkeit im reichen Ackerbaugebiet am Barun-Ulah, immer wichtigere Rolle der Frauen in der Gesellschaft.
ab 2.103 v.H.	Das Sultanat Nebachot dominiert die Region nördlich der Gorischen Wüste.
ab 2.056 v.H.	Nebachot wird durch Khunchomer Erlass ständig mit Oron vereint.
1.865 v. H.	In der *Schlacht von Nebachot* erobert das Alte Reich die Stadt. Der unfähige Sultan wird von seiner Hauptfrau *Dassaretis* abgesetzt, die die Regierung im Namen ihres Sohnes beginnt und in Zorgan das neue *Emirat Oron* ausruft.
ab 1.860 v. H.	Oron wird als neue Herrschaft anerkannt, allmählich bildet sich der neue Name *Haranija* (Land der Herrinnen, Fürstinnenland) heraus.
1.702 v.H.	Oron wird als *Königreich A.* unter Emirin Dolopia III. ganz von Khunchom unabhängig.
1.501-1.191 v.H.	Zeit der *Khunchomer Königsmütter.* Die Sultane in Khunchom ernennen jeweils die Nachfolgerin der Herrscherinnen.
1.005-982 v.H.	Große Blütezeit A.s in wirtschaftlicher wie kultureller Hinsicht unter Königin *Mygdonia 1.* Der Zorganer Groß- und Hofmagus *Pher Drodont* legt die Prinzipien der Drachenmagie schriftlich nieder.
1.003 v.H.	Mygdonia schließt einen Anerkennungsvertrag mit der Kaiserin in Bosparan.
991 v.H,	Mygdonia gelingt es, den gleichen Vertrag mit dem Neuen Reich abzuschließen.
738 v.H.	Kaiser *Menzel* wird als König von A. anerkannt, den örtlichen Regentinnen wird der Fürstinnentitel zugesprochen.
737 v.H.	A. werden Stadt und Grafschaft *Anchopal* zuerkannt.
634-527 v.H.	Unter den *Priesterkaisern* wird *A.* stark ausgebeutet und steht gerade nach der Unabhängigkeit *Rashduls* und der *Khom* unter ständiger Kontrolle durch Gareth.
527-404 v.H.	Unter Rohal blüht A. wieder auf und erhält Stadt und Land Khunchom als südlichste Grafschaft. Vor allem die Astrologin NIOBARA (um 450) in Anchopal genießt den Respekt von Volk und Regenten gleichermaßen und lehnt in ihrem Leben dreimal ab, Schwiegertochter und damit Thronfolgerin der jeweiligen Fürstin zu werden.
403-398 v.H.	In den *Magierkriegen* sammelt Rohal in Zorgan und Anchopal ein großes Heer, das gegen *Borbarad* zieht und in der *Gorischen Wüste* fast völlig vernichtet wird. Endgültiges Ende der aran. Militärtradition.
398-390 v.H.	Einer extrem magiefeindlichen Gesetzgebung fallen nahezu alle Akademien des Landes zum Opfer.
ab 391 v.H.	Die *Eslamiden* verlassen sich stark auf aran. Weizen und Steuern und lassen die Provinz ansonsten meist ihren eigenen Weg gehen.
78 bis 44 v.H.	Herrschaft Sulamins (I. und II.) von Sylla, die das Land gegen mehrere Invasionen während der kaiserlosen Zeit schützt.
70 v.H.	Eine schwere Pocken-Epidemie sucht vor allem die Hauptstadt Zorgan heim; ihr fällt auch Sulamin 1. zum Opfer; ihre Tochter Sulamin (II.) übernimmt die Regierungsgewalt.
6 v.H.	Bei der Eroberung Maraskans wird A. zum Truppenaufmarschplatz. Einquartierungen und Requirierungen lösen starken Unmut aus, der nur durch die machtvolle Person Kaiser Retos gedämpft wird.
2 Hal	A. stellt unter Fürstin *Sybia* die Tributzahlungen an Gareth ein; offiziell Jahr 1 der Unabhängigkeit. Khunchom wird offiziell von A. unabhängig. nachdem es ohnehin über lange Zeit nur noch flüchtige Verbindungen zum Fürstenhaus innehatte.

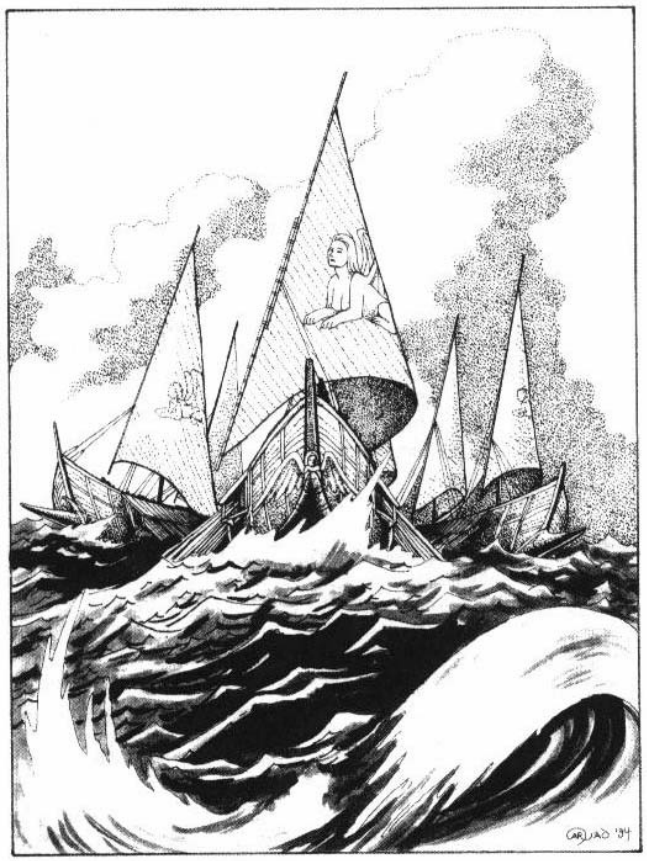
Magie: Die einzige Magierakademie A.s - die SCHULE DES SEIENDEN SCHEINS ZU ZORGAN - ist so eng mit der Heranbildung auch von Gauklern und nichtmagischen' Zauberern" verbunden, dass sie von der Mehrheit der Aranier gar nicht als arkane Bildungs- und Forschungsanstalt wahrgenommen wird. Für die allermeisten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

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

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

Als Reaktion darauf ernannte die Fürstin verstärkt weitere Adlige im Grafenrang, die nur ihr ergeben sein und spezielle Teile A. beaufsichtigen sollten - die *Waldgrafen* sind fürstliche Jagdaufseher mit sehr großen Vorrechten, die *Zehntgrafen* sind für die Abgaben zuständig, die *Sendgrafen* dienen als bevollmächtigte Fürstenboten usw. Letzten Endes soll dadurch wohl die Macht der Landgrafen eingeschränkt werden.

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



Das II. Aranische Galeerengeschwader beim Angriff

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

Armee und Flotte: Das Fsm. A. unterhält zwölf *Regimenter* Soldaten, von denen sieben unter fürstlichem Befehl stehen und größtenteils aus den Truppen der mittelreichischen Provinz hervorgegangen sind: das ehemalige 1. bis V. Aranische *Garderegiment.* das traditionelle Fürstliche Hausregiment sowie die *Eisernen Tiger*, die früher als *Tigergarde* zu den besonders kaisertreuen Eliteregimentern gezählt wurden, aber im Jahre 2 Hal zur Fürstin "überliefen". Die übrigen fünf Regimenter sind die Truppen der Landgräfinnen und -grafen. Diese im Vergleich zu anderen Ländern sehr hohe Truppenzahl wird dadurch gemildert, dass sich pro Jahr nur die Hälfte der Soldaten unter Waffen befindet, während der Rest auf heimatlichem oder garnisonseigenem Acker dem Landbau nachgeht.

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

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

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

Aranier; eine rotgetigerte, sehr eigensinnige av. Katzenart.

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

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

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

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

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

Ardare; (Lebensdaten unbekannt); wichtigste Heilige der *Rondra*-Kirche. Einst Hochgeweihte des Garether Tempels, bei dessen Verteidigung anlässlich des *Erntefest-Massakers* von 658 v.H. sie ihr Leben ließ. Umgeben von einem halben Hundert durch ihre Hand niedergestreckter Sonnenlegionäre ficht sie bis zuletzt, das Talismanschwert

Armalion in ihren Händen. Der Gläubige ruft sie als Schirmherrin gegen Verrat und Unehre. Ihr zu Ehren wurde um 405 v.H. der Orden der *Ardariten* ins Leben gerufen.

Ardariten; Orden der *Rondra* (Vollständige Bezeichnung: *Orden der Heiligen Ardare zu Arivor).* Im Jahr 405 v.H. zu Ehren der heldenhaften *Ardare* gegründet und durch *Rohal den Weisen* anerkannt. Mit heute mehr als 1000 Rittern - die Hälfte davon sind Laien - größter und angesehenster Rondrabund. Das Wappen der A. zeigt in Weiß ein rotes Schwert. Die Hauptburg steht am Schwerterfeld zu Arivor, weitere Burgen gibt es zu Perricum und Vallusa. In der Ruhmeshalle zu Arivor zeigen Abbildungen auf den etwa 100 Säulen die berühmtesten aventurischen Helden. Nach zahlreichen Bewährungsproben, darunter auch der Unabhängigkeitskampf des Lieblichen Feldes, richtet sich das Hauptaugenmerk des Ordens auf den Schutz der zwölfgöttlichen Tempel. Trotz der traditionellen Verbundenheit zur Erzherrschaft Arivor hat sich der Orden der Neutralität verpflichtet.

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

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

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

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

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

Arivor (1), -s; Arivorer; Arivorer; Stadt im Herzen des *Lieblichen Feldes;* an der alten Reichsstraße 5, erbaut am Südhang des Hügels *Goldenhelm.* Um die Ruinen der alten Burg gruppieren sich viele Hundert weiß geputzte Häuser, so dass man die Stadt bei klarem Wetter schon aus der Ferne sehen kann. Am Fuße des Hügels liegt südlich der Stadt ein großes Turniergelände, dort findet seit dem KUSLIKER FRIEDEN im Jahre 241 v.H. alljährlich vom 20. bis 25. Tag des Monats Rahja ein großes Turnier für die Ritter des Lieblichen Feldes statt, aber auch schon zu Bospararer Zeiten wurden in A. Turniere und Kampfspiele abgehalten.

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

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

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

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

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

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

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

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

Zeittafel Stadt und Erzherrschaft Arivor:

1983 v.H.	Gründung der *Festung A.* durch *Kaiserin Dalida Horas.*
993 v.H.	Kaiserin *Hela-Horas* sammelt bei A. ihr Heer, um es den Garethern entgegenzuschicken. Nach dem Sieg der Garether wird A. geplündert und niedergebrannt. Die Alte Burg wird bis auf die Grundmauern geschleift.
992 v.H.	Die Goblins erobern die Stadt. Im Theater schlägt ihre Königin *Uspuschanna die Blutige* ihre Zelte auf
990-988 v.H.	Befreiung der Stadt unter der Führung der jungen Kriegerin *Lutisana von Kullbach.* Gründung des *Theaterordens* im Theater zu A.
985-975 v.H.	Bau der großen Ordensburg des Theaterordens in der auch der große Konvent des Ordens tagte. Heute ist die Burg Sitz der *Ardariten.*
657 v.H.	Verbrennung des Hochmeisters der Theaterritter, *Bogumil von A.*, im Theater zu A.
248 v.H.	Oberst *Yalach*, Kommandeur der Almadanischen Dragoner, wird am 9. Phex von einem vergifteten Pfeil getroffen; daraufhin richtet das Regiment ein Massaker unter den Arivorer Bürgern an.
247 v.H.	Erste offene Schlacht im Unabhängigkeitskampf des Alten Reiches auf den Feldern bei A.; die aufständischen Ardariten unterliegen den Kaiserlichen.
242 v. H.	Das Kaiserliche Heer wird bei A. eingekesselt und in viertä-

giger Schlacht (27. bis 30. Efferd) besiegt.

240 v.H.	Nach der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes erhält der Ardaritenorden die Erzherrschaft A. zum Lehen.
22 Hal	Abschluss der Bauarbeiten an der Sommerresidenz der Kaiserin in der alten Burg.
24 Hal	Errichtung eines kleinen Ordenshauses der *Marbiden* im Norden der alten Burg.

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

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

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

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

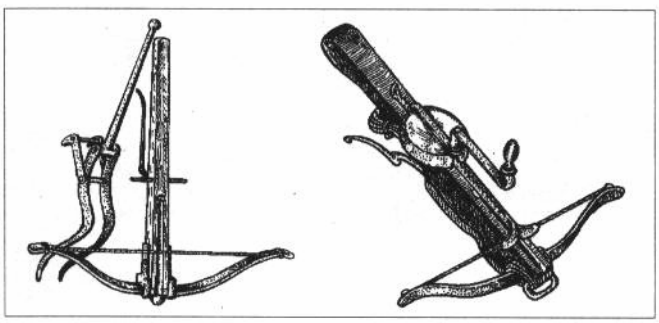
Arkhobal; genannt die *Schwarze Eiche;* ein *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge des AGRIMOTH; gilt als Verderber der Kräfte des Humus, der belebten Natur.

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

Arkos; Sohn Fürstin Sybias: nomineller Herrscher Araniens, doch wie in diesem Land üblich, mehr eine Repräsentationsfigur als ein echter Regent. Der Prinz ist unverheiratet und sehr begehrt bei den großen Damen Aventuriens - weniger um seiner selbst willen, obgleich er reizende Gedichte schreibt, sondern da seine Braut einmal die Erbin und Nachfolgerin Fürstin Sybias sein wird.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Astrolabium; feinmechanisches Rechenwerk tulamidischen Ursprungs; wird der Sternkundigenschule von Anchopal zu Zeiten NIOB-

ARAS zugeschrieben; zeigt für ein eingestelltes Datum den jeweiligen Stand aller bekannten Sternbilder an.

Astrologie, Astronomie, Astrowissenschaften; siehe STERNKUNDE.

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

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

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

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

Atmaskot Blutsäufer; (1 14 v.11. - 65 v.H.); thorwalscher Pirat, der etwa ah 85 v.H. altreichische, neureichische und bornländische Handelsschiffe kaperte und es dabei auf mehr als 50 Seesiege gebracht haben soll. Seine bedeutendste Aktion ist die dreijährige Besetzung der Festumer Speicherinsel (68 v.H. -- 65 v.H.). Nach seiner Hinrichtung durch die Festumer (8. Phex 65) wurde mit seiner Haut die sog. *Thorwaltrommel* bespannt.

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

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

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

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

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

Aufstand von Gareth; siehe GARETHER AUFSTAND.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

königin.

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

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

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

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

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

B

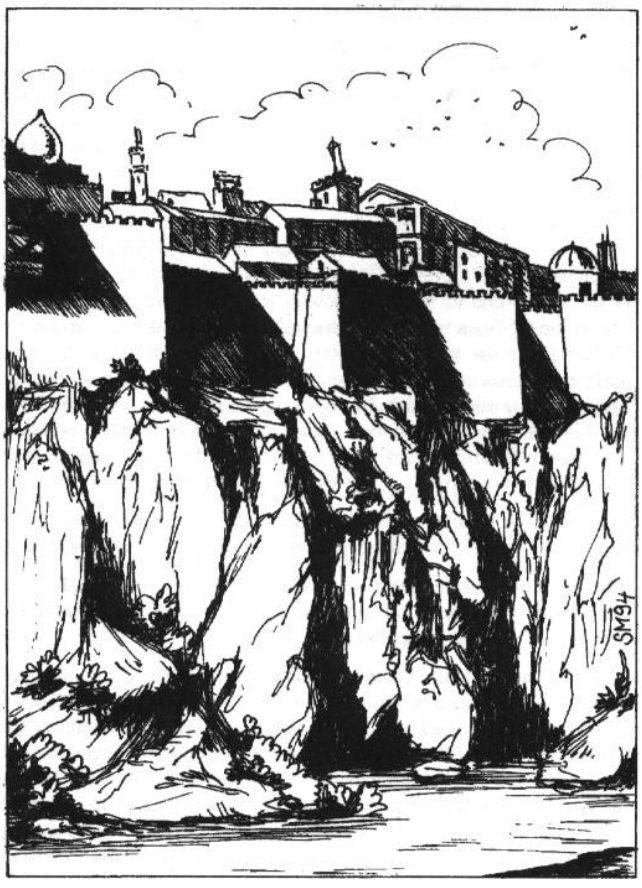
Baburin, -s; baburinisch; Baburiner; Stadt in *Nord-Aranien.* Recht untypisch für die Städte Araniens ist B. (EW: 7.300), denn hier ist das nördliche Element stärker als anderenorts. Schon das geflügelte Wort von der "haburinischen Sprachverwirrung" zeigt, wie sehr sich hier *Garethi-* und *Tulamidya-Sprecher*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

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

Doch die Nähe zum Mittelreich macht das Militär (G: III. Fsl. Aran. GardeRgt.1. Gfl. Bab. Rgt, IV. & V. Rgt. Aran. Schw. Reiterei, 2 Banner Bab. Freischützen) unverzichtbar, zumal die Stadt ein wichtiger Platz des *Rondra-Kultes* ist - denn obwohl im nahen *Perricum* die oberste Geweihte der Kirche des Schwertes residiert, hat B. eine eigene *Meisterin des Bundes,* der sämtliche Tempel und Klöster des aventurischen Südens unterstehen (weitere T.: BOR, HES, ING, PER, RAH, TSA).

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

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



Baburin

Baccanaq; mohischcr Name der PANTHERKLAUE, einer mit Haken und Krallen versehenen Viehwaffe.

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

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

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

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

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

Baliho (I); -s; Balihoer; Balihoer; Stadt im Hzm. *Weiden;* liegt am Zusammenfuß der Flüsse ROTWASSER und PANDLARIL, umgeben von den lieblichen Hügeln der MENZHEIMER AU. Die ursprüngliche Altstadt macht lediglich ein Drittel der Stadt (EW: 2820) aus, das eigentliche Leben pulsiert in der neueren und wesentlich größeren Südstadt, die planlos um die *Reichsstrasse II* gebaut scheint (T: PHE, PRA. RAH, TRA). Die alte Grafenfeste trutzt auf einer grauen Felsnadel in den Fluten des Rotwassers und doch fiel B. einst fast zweihundert Jahre lang in Orkenhand, bevor es gelang, das *'Könikreisch des Nortens'* niederzuwerfen. Die Bewohner der Grafenstadt entstammen zumeist angesehenen Adels- und Handelshäusern und sehen oftmals auf die 'Viehtreiber' der Südstadt herab. Die Gebäude der Altstadt sind fast ausschließlich im Weidener Spitzgiebelstil erbaut: schmale, doch dafür sehr hohe Häuser, deren Giebel sich über der Gassenmitte fast berühren.

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

Als Wahrzeichen der Stadt gilt die ehrwürdige tausendjährige Eiche auf dem Marktplatz, der stets wiederkehrend auch eine Bedeutung als Richtstätte zufällt. Doch seit Einsetzung des Burggrafen *Avon Nord-*

falk von Moosgrund durch den *Reichsbehüter Brin von Gareth* gilt die Redewendung 'reich wie der Balihoer Sargtischler' nur noch in Maßen. Bekannte Handelsgüter der Stadt sind der Roggen-Branntwein *Balihoer Bärentod* und die Wachstücher der Gfl. Balihoer Linnenmeisterei, die fast ausschließlich zu den bekannten Weidener Wachsmänteln verarbeitet werden und einen hervorragenden Ruf genießen. Die Nähe zur Kriegsgöttin *Rondra* manifestiert sich durch die Kriegerschule *Schwert und Schild*, einige Meilen südlich der Stadt (G: 1 Banner Ksl. Weid. Pikeniere, 1 Schwadr. Hzgl. Weid. Lanzenreiter, 40 Gtl. Gardisten. 20 Stadtgardisten).

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

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

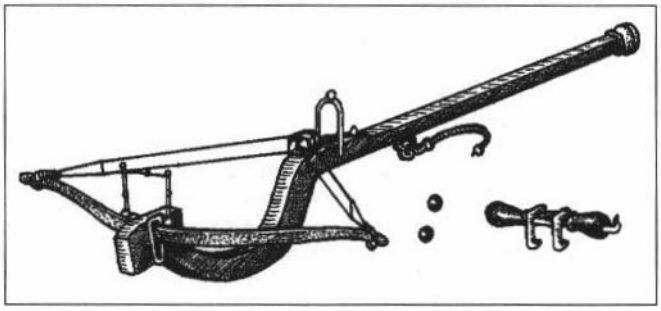
Balihoer Bärentod; ein starker, leicht gelblicher Roggenschnaps aus Baliho.

Balihoer Rad; grobe Goldmünze (10 Unzen Goldgewicht) aus bosparanischer Zeit: siehe **WÄHRUNGEN**,

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

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

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



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

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

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

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

Bannakademie Fasar; relativ unbekannte, aber regional bedeutende MAGIERAKADEMIE, mit dem Schwerpunkt ANTIMAGIE, der "grauen" Ausrichtung folgend (11 Lehrmeister, max. 33 Schüler). Gegründet vor mehr als achtzig Jahren auf Kosten und Wunsch einiger "ERHABENER" FASARS, zählt die Akademie (Traditionsname: Groß-Tulamidische Schule der Magischen Künste, Exorzistische und Bann-Akademie zu Fasar) zu den unbekanntesten in ganz Aventurien: Schon in welchem Gebäude genau die zweite Magierschule Fasars untergebracht ist, gilt als eines der bestgehütetsten Geheimnisse der Stadt.

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

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

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

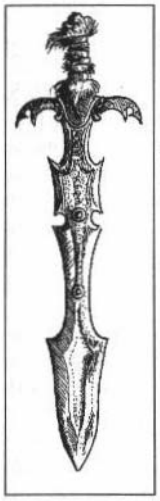
Die Adepten und Magister schlafen zurzeit (23 Hal) noch auf Strohsäcken und halten ihren Unterricht im Freien ab, doch schon jetzt stehen die ersten Gebäude der neuen Akademie. Die Magister der B.A.Y. haben neben der Tsapriesterschaft einen großen Einfluss auf die Geschicke der Stadt - und sie sind nicht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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Basiliskentag; I8. Phex; ein lokaler Feiertag in *Punin*, an dem die örtliche Jugend Schlangen und Schleichen erlegt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bäumen (II), jüngst *zu Cres/Almada* in Mode gekommene nostrische Art der Bestrafung in minderschweren Fällen. Statt einer in den Stamm geschnitzten Botschaft, wird hierbei ein überführter Delinquent an einen Stamm gebunden und solcher Weise den Fluten des Yaquir übergeben, allein sich selbst sowie der Hoffnung alsbald wieder herausgefischt zu werden, überlassen.

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

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

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

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

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

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

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

Beilunk (I), -s; Beilunker, Beilunker; Hafenstadt im Osten Aventuriens. Hauptstadt der gleichnamigen Mgft. Als tulamidische Siedlung *Beylunkh* etwa um 2565 v.H. gegründet, bietet das heutige B. (EW: 7.950) dem Fremden einiges an Sehenswürdigkeiten. Immer noch ist die Kernstadt schwach vorn Stil der Tulamiden geprägt. In ihrer langen Geschichte wurde sie vielfach niedergebrannt, belagert und von Überschwemmungen heimgesucht. Mehrfach änderte sich die Lage der Stadt, so dass auf einigen Äckern zuweilen noch Reste der alten Stadtmauern zutage treten. Doch mittlerweile trotzt die Stadt seit über 600 Jahren allen Widernissen, selbst den Wassermassen des RADROM, der sie auf ihrer nunmehr erhöhten Lage nicht erreichen kann. Architektonisch interessant ist vor allem das freitragende vergoldete Kuppeldach des *Praios*tempels, der einer der prächtigsten Aventuriens ist (weitere T.: EFF, HES, PHE, RAH. RON). Dass man dieses Wunder einem tulamidischen Baumeister und keinem Mittelreicher zu verdanken hat, stört hier im Grunde niemanden. Aber auch die gewaltige Anlage der Stadtmauer, die von außen gesehen 20 Schritt hoch

Der Praiostempel zu Beilunk

und fast 5 Schritt breit ist, zeugt von überlegener Baukunst. Die Architektur der besseren Stadthäuser mit ihren weißgetünchten Fassaden, den roten Ziegeldächern und den bunt bemalten Türen setzt sich in weniger aufwendigem Stil auch in der übrigen Stadt und weit ins Umland fort.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Landwirtschaft: Die Landwirtschaft der Markgrafschaft besteht vor allem aus der Viehzucht. Im ganzen Land erblickt der Reisende die Warurssi-Rinder auf den Weiden, deren Hirten sich zwischendurch gern einmal an den Eutern der Tiere bedienen. Die Viehzucht beschränkt sich weitgehend auf diese Tiere, die ursprünglich aus dem

Warunker Land stammen aber auch hier seit langem eingebürgert sind. Neben der Viehzucht rentiert sich vor allem die Pferdezucht. Die Beilunker Botenpferde werden, wie der Name schon andeutet, vor allein von den Beilunker Reitern abgenommen. die großen Wen auf Schnelligkeit und Ausdauer legen. Aber es kommt durchaus vor, dass auch die Konkurrenz sich dieser edlen Tiere annimmt, denn ihr Ruf ist hervorragend.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Durch die tobrische Vergangenheit des Landes finden sich noch viele Reste der alten Verwaltungsstrukturen, die keinen Deut besser oder schlechter als die der Warunker oder Tobrier selbst sind, waren sie doch vormals eins. Ein Sonderfall ist nur das im Jahre 17 Hal gegründete Amt für Hehlerei, Schmuggel und Illegalität, welches sich vordringlich mit den lästigen Vorkommnissen an gewissen Küstenstreifen befasst und etwa einmal im Mond ein oder zwei Fischer demonstrativ hart bestraft.

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

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

Den in der Stadt und dem Umland stationierten Truppen obliegt im Grunde nur die Verteidigung der Stadt und des strategisch wichtigen

Hafens. Ansonsten übt man sich zuweilen im Manöver mit den Kampfmagiern der hiesigen Akademie, die eine schlagkräftige, doch recht eingebildete Truppe bilden.

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

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

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

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

Zeittafel Stadt und Land BeIlunk:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Aus dem Arcanum: Belhalhar und Belkelel

ganz so konservativ wie vergleichbare Einrichtungen ist.

Belkelel; auch als *Dar'Klajid* bekannt; eine ERZDÄMONIN, der blutige Perversionen, tödlicher Rausch und finstere Macht über das jeweils andere Geschlecht zugeschrieben werden. Sie gilt als Gegenspielerin *RahJas* und wird bisweilen sogar als göttlich verehrt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Beni Kharram; einer der bekanntesten Einzelstämme der NOVADIS. Die B.K. leben in der Bergoase *El'Karram* am Rande des *Khoram*gebirges, wo die Menschen besonders unter den kalten nächtlichen Nordwinden leiden. Aus diesem Grunde hat dieser Stamm auch seine

weitgerühmte Zucht von Schafen entwickelt, aus deren Wolle ein schwerer, dicker Filz hergestellt wird, der als "Wüstenloden" bekannt ist und oh seiner Wasserdichtheit gern gekauft wird. Die B.K. gelten als die sesshaftesten und zugleich friedlichsten *Novadis* der *Khomregion,* was u.a. durch ihren beträchtlichen Reichtum aus dem Karawanenhandel begründet wird.

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

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

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

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

Beni Rurech; ursprünglich zu den *1'erkinas* zählender *ndamidise•her* Stamm. Nach der Offenbarung der *Göalichen Zwillinge* im Jahre 719 v.H. wanderten sie nach Maraskan aus, das bei den Tulamiden als verflucht galt. Die B.R. sind seit jeher in einem dualistischen Weltbild verwurzelt und haben bis heute die typische, halb steinzeitliche Kultur erhalten.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Beschwörung, Beschwörungszauberei; *Magica Conjuratio;* nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines der *Spezialgebiete* der (akademischen) Magie; beschäftigt sich mit dem Herbeirufen und

der Kontrolle jenseitiger Wesenheiten (DÄMONOLOGIE) oder der Anrufung elementarer Kräfte und Manifestationen (ELEMENTARISMUS).

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

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

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

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

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

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

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

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

Biber; vor allem in Nordostaventurien heimisches Nagetier.

Bidenhocker; eine verbreitete Bezeichnung für die av. KAMELarten.

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

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

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

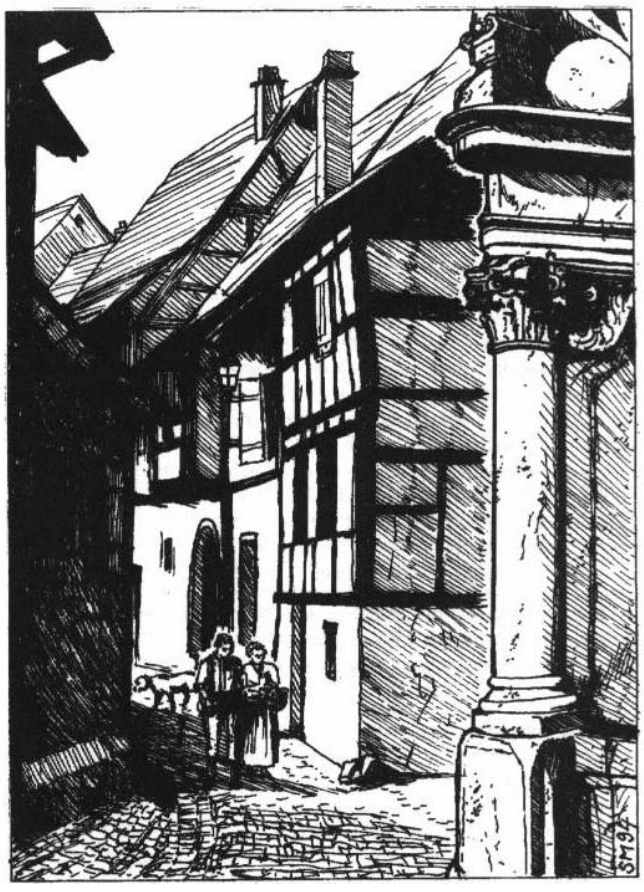
Bishdariel; ein *Alveraniar Borons;* Sendbote der Träume. Wie es der vielfachen Gestalt der Träume entspricht, die er den Sterblichen übermittelt, hat er zweierlei Erscheinungsformen:
Als Bringer süßer, erfrischender Träume erscheint B. als prächtiger Rabenvogel mit glänzendem und schillerndem Federkleid, der dem Schlafenden angenehme Dinge zuraunt. Wenn er hingegen Alpträume zu überbringen hat, ist sein Aussehen wahrhaft furchteinflößend: Dann tränt jedes Auge von der Wolke modrigen Leichengestanks, die ihn einhüllt, und kann nur mit Mühe seine zerfetzten Schwingen, die wenigen zerschlissenen Federn und das faulende Fleisch auf den zerbrochenen Knochen dieses untoten Krähenschreckens erspähen - seine eigenen Augenhöhlen aber sind leer und tot, und dennoch findet er stets sein Opfer.

Bjaldorn, -s; Bjaldorner, bjaldornsch; Bjaldorner; freie Stadt mit 730 Einwohnern im Nordosten der NORDWALSER HÖHEN, unweit der Quelle der LETTA, Heilige Stadt des *Firun* und einst nördlichster Vorposten des *Bornlands.* Man lebt von der Jagd und dem, was die kargen Äcker hergeben, vom Handel mit Fellen und dem süßen, goldfarbenen Likör *Bjaldorner Waldschrat.* Auch wirkliche Waldschrate - die Firunspriester sehen sie als Diener und Waldwächter ihres Gottes - gibt es noch in größerer Anzahl in der Gegend und mehr als einmal standen sie der Stadt gegen Räuberbanden und Orkhorden hilfreich zur Seite.

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

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

Blakharaz; bisweilen auch *Tyakraman* genannt und als *Herr der Rache* apostrophiert; ein ERZDÄMON, der nach allgemeiner Auffassung



Die uralte Stadt Bethana

als Gegenspieler *Praios'* gilt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

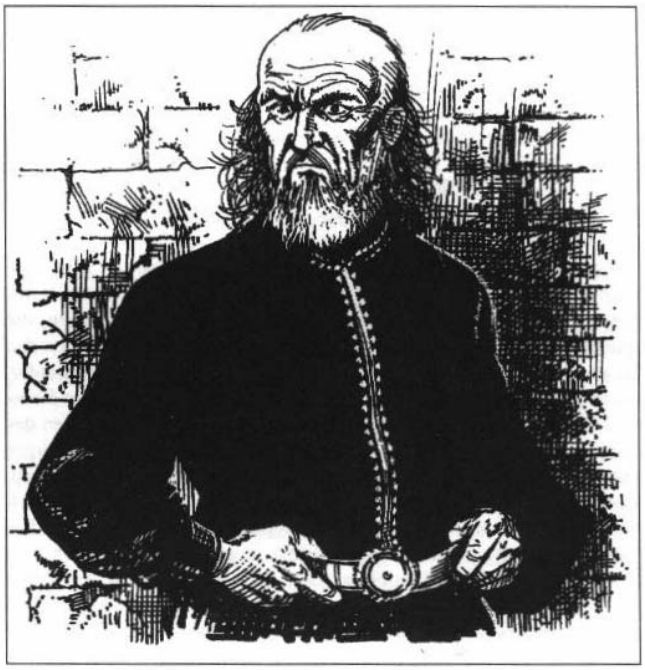
Der Stadtkern B.s ist kreisrund erbaut mit dem RUR-UND-GROR-Tempel als Zentrum (weiterer T.: EFF). Hier ragen die ältesten Turmbauten in den Himmel, es muss jedoch leider beklagt werden, dass kaum eines davon mehr älter als zweihundert Jahre ist, da der Brand von 2 Hal, der letztlich zum *Tuzaker Aufstand*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

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

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

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

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



Borbarad (nach einem zeigenössischen Portrait

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

Borbarad-Moskito; angeblich von *Borbarad* gezüchtete und in die Freiheit entlassene Stechfliegen, wahrscheinlich aber aus der Vernichtung einer borbaradianischen Chimäre entstanden; heute kann man in fast allen aventurischen Sümpfen auf diese Wesen treffen. Von der Größe einer gewöhnlichen Stechmücke, sind sie besonders gefährlich, wenn sie im Schwarm angreifen. Ihr Stich führt zu Amnesie und Erinnerungsverlust. Erschlägt man sie, sondert sie im Moment ihres Todes ein gefährliches Gift ab.

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

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

Born; Fluss in Nordostaventurien; größter und namensgebender Strom des *Bornlands:* entsteht bei *Norburg* aus dem Zusammenfluss von *Linkem* und *Rechtem* B., seiner beiden, in den *Nordwalser Höhen* entspringenden Quellflüsse: fließt in weitem Bogen zuerst nach Süden - durchquert dabei den *Bornwald* - und dann weiter nach Westen, bis

er schließlich bei *Firunen* seinen Lauf nach Süden ändert und etwa 160 Meilen später bei *Festum* ins *Perlenmeer* mündet. Der B. ist auf fast seiner gesamten Länge schiffbar, wenn auch im Winter häufig Eisgang die Schifffahrt behindert.

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

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

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

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

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

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

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

Das Land am Born

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

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

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

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

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

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

beim ärmsten, der womöglich noch die Schuhe seines Vaters aufträgt, recht ausgeprägt und wird besonders dem Fremden Nichtadeligen gegenüber herausgekehrt.

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

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

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

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

Die Schätze des Landes: Wichtigstes Exportgut des B. ist das exzellente und besonders im Schiffbau hochbegehrte Holz der *Steineiche*, die vor allem im Süden des Landes vorkommt. Allerdings ist gerade die Ausfuhr der Steineiche nur im bearbeiteten Zustand gestattet. Daneben dienen die Hölzer der Rotföhre dem Mobiliar der begüterten Welt als Rohstoff für Einrichtungen aller Art.

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

Der Elch als bornländisches Transportmittel

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

Straßen und Verkehr: Dem Fremden werden wohl zuallererst die Zustände der Straßen und Wege des Landes ins Auge fallen. Das B. ist bei weitem nicht so reich an breiten gepflasterten Straßen wie *Mittelreich* und *Liebliches Feld*, vielmehr handelt es sich zumeist um während der Sommermonate staubige und im Herbst morastige Trampelpfade, die man von Breite und Beschaffenheit zwar durchaus Straße nennen kann, deren Unterhalt aber meist stark vernachlässigt wird. Nur im Winter können die Straßen überhaupt als Reiseweg empfohlen werden, da alsdann weder Staub noch Schlamm das Vorankommen behindern und zudem Mücken und andere Plagegeister verschwunden sind. Beliebtes Fortbewegungsmittel für die Übergangszeit ist die *Kaleschka.* eine dreispännige Kutsche, die sich bei Bedarf in einen Schlitten und wieder zurück verwandeln lässt.

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

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

Zeittafel Bornland:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bote des Lichts; oberster Geweihter des Praios-Kultes. Neben den Kaisern ist der B.d.L. der mächtigste Mann in Aventurien. Nach der Regierungszeit des HORAS (2485-1943 v.H.) - der als UCURIS Sohn zugleich der Hochgeweihte seines göttlichen Großvaters auf Dere war, blieb die Würde und Gewalt der B.d.L. noch lange Zeit im Besitz der Kaiser des *Alten Reiches*, die zugleich den Amtsnamen *Horas* führten. Von *Dalida-Horas*, der Nachfolgerin des ersten Horas, über *Seneb-* und *Belen-Horas* bis hin *zu Fran-Horas* dem Blutigen vereinten alle

Kaiser die höchste kirchliche Würde in sich selbst, dass Linke (das Himmlische) und das Rechte (das Dorische) Szepter ruhten in ein- und derselben Hand. Gleichwohl aber, waren sich die *Friedenskaiser* ihrer Pflicht noch bewusst und versuchten. alveranisches und derisches zum Wohle der Sterblichen gegeneinander abzuwiegen, so nahm *Haldur-Horas*, der vorletzte der Kaiser vor dem *Dunklen Zeitalter*, seine kirchlichen Pflichten kaum wahr und begründete allein seine vollkommene kaiserliche Macht darauf. Genauso hielt es Fran-Horas (1611 - 1557 v.H.), der sich in der *Ersten Dämonenschlacht* (1562 v.H.) nicht scheute, seine Seele einem Erzdämonen zu verpfänden und niederhöllische Mächte gegen seine eigenen, aufrührerischen Untertanen zu beschwören.

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

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

Im Jahre 658 v.H., in dem Kaiser *Rude II.* kurz vor seinem 15. Geburtstag gemeuchelt wurde (augenscheinlich von Anhängern der *Rondra-Kirche*, wie die Praiospriesterschaft glauben machen wollten), ergriffen die B.d.L. und ihr Gefolge eilends die Macht, zogen (erfolgreich) gegen die Rondra-Kirche zu Felde und regierten kaisergleich zu Gareth. In der Geschichte wurden die Jahre 658 v.H. - 528 v.H. später als die Epoche der PRIESTERKAISER bezeichnet.

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

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

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

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

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

Die Namen der Boten und Botinnen des Lichtes:
Praiobur [V.] (Der-von-der-Sonne-Kündende), Praiowar [II.] (Der--Licht-und-Schatten-Seiende), Praiodan [XXIII.] (Der-Sein-Sohn-Seiende), Praiolan [IX. (X.)] (Fürchtepraios), Praiofold [II. (III.)] (Der-von-Praios-selbst-Erwählte), Praiogalm [IV.] (Der-voller-Ehrfurcht-Hinaufschauende), Praiohilm (IV.) (Der-voller-Demut-Hinaufschauende), Praiogriff [I.] (Der-mit-den-Greifen-Fliegende), Praiodin [VI.] (Der-auf-des-Gottes-Wunsch-Befehlende), Praioralm [IV.] (Der-nach-der-Sonne-Greifende), Praiotin [IX.] (Der-auf-des-Gottes-Geheiß-Befehlende), Praiopold [II.] (Der-von-Licht-Erfüllte), Praiosmin [V.] (Die-voller-Ehrfurcht-Dienende), Praiowyn [I.] (Die-von-Recht-Erfüllte), Praiodai [I.] (Die-Seine-Tochter-Seiende), Praiolill (I.) (Die-Praios-Ehrende), Praiogund [V.] (Die-vom-Licht-Erfasste-und-von-dannen-Getragene), Praiadne [III.] (Die-von-Praios-selbsten-Erwählte), Praiolieb [X. (XI.)], Praiolinde [II.] (Die-stets-Betende).
In eckigen Klammern die Nennung des letzten Amtsträgers, in runden Klammern die Nennung eines von der Garether Kirche nicht gezählten Gegen-Lichtboten. Die Namen sind uns zumeist aus dem Altgüldenländischen überliefert.

Botendienste; Ein Land wie Aventurien, in dem das schnellste Fortbewegungsmittel das Pferd ist, braucht zur Übermittlung verschiedenster Nachrichten Boten. Dies haben schon früh einige findige Geschäftsleute erkannt, und so kam es am 27. Praios des Jahres 674 v.H. in Beilunk zur Gründung der Beilunker Reiter. Das Haupthaus hat inzwischen nach GARETH gewechselt. Von dort leitet z.Zt. Oberst Leon *Rukaris* den Botendienst.

In der langen Geschichte der Reiter sind viele Geschwindigkeitsrekorde aufgestellt worden, die ihnen einen guten Ruf verschafft haben. Die Kunden des Botendienstes sind Landesherren mit Botschaften an ihre Vasallen, aber auch Händler, die Botschaften oder Geldbeträge an ihre Kontore versenden wollen. In letzter Zeit greifen häufig auch die Nachrichtenblätter und Zeitungen, z.B. der *Aventurische Bote* oder die *Havena-Fanfare*, auf die Beilunker Reiter zurück, um ihren Lesern möglichst aktuelle Nachrichten anbieten zu können. Auch in Kriegs- und Krisenzeiten sind die stets neutralen Beilunker Reiter im Einsatz, dann werden Kommandos und Schlachtpläne übermittelt.

Die Wechselstationen für die Pferde der Boten stehen an den wichtigen Straßen in Abständen von 10 Meilen und sind überwiegend einer Herberge angeschlossen. Meist werden diese Wechselstationen von mehreren Botendiensten gleichzeitig genutzt.

Die schwarz gekleideten Beilunker Reiter erhalten eine strenge, 5 Jahre dauernde Ausbildung, denn sie sind oft lange Zeit auf sich allein gestellt, wenn sie Botschaften in die unzivilisierten Gegenden Aventuriens überbringen müssen. Besonderer Wert wird dabei auf folgende Bereiche gelegt: Lesen, Schreiben, Etikette, Heilkunde, Reiten, Wildnisleben, Selbstdisziplin und Umgang mit dem Schwert und dem Kurzbogen. Verstöße gegen den strengen Kodex der Reiter, vor allem das Veruntreuen von Nachrichten, sind äußerst selten, denn sie werden, so dies doch einmal geschieht, äußerst hart bestraft. Die Boten stehen in den meisten Ländern unter dem Schutz des Landesherren, ein Angriff auf sie wird mit dem Tode bestraft.

Die alljährliche Aufnahmeprüfung findet zwischen dem 24. und 27. Praios im Stammhaus in Beilunk statt. Am 27. Praios wird anlässlich des Gründungstages der Reiter ausgewählten Kandidaten das "Beilunker Dokument" überreicht, das sie zum Eintritt in die Botengilde berechtigt. Die Kandidaten müssen an den vier Tagen des Wettbewerbs harte Prüfungen bestehen, bevor sie das begehrte Dokument erhalten. Als Zuschauer zu den Aufnahmeritualen mit dem anschließenden öffentlichen Boteneid kommen Gäste aus ganz *Tobrien* und *Darpatien.*

Außer den Beilunker Reitern sind noch folgende Dienste erwähnenswert: Die **Blauen Pfeile** von *Zorgan*, die **Silbernen Falken** des Hauses *Stoerrebrandt* und der mittelreichische Kaiserliche **Boten- und Kurierdienst (KBKD),** der dem normalen Bürger jedoch nicht zur Verfügung steht. Zusätzlich gibt es noch viele kleine, regional begrenzte Botendienste; den *Warunker* Kurierdienst Falkenflug oder die

Großköniglich **Selemer Kuriere.** Letztere sind allerdings nur durch ihre Langsamkeit bekannt geworden. Besonders im Süden und im Osten Aventuriens werden auch schon lange Brieftauben als Nachrichtenträger verwendet. Die einzigen Botendienste jedoch, die mit dieser Methode arbeiten, sind der KBKD und die Blauen Pfeile. Letztere, besonders im östlichen Aventurien eine ernsthafte Konkurrenz für die Beilunker Reiter, wurden im Jahr 72 v.H. auf Initiative der aranischen Fürstin gegründet.

Der Preis für eine Botschaft ist unterschiedlich. Die Beilunker Reiter berechnen pro Meile einen Silbertaler und pro Tag einen Dukaten. Die Blauen Pfeile fordern nur 8 Heller pro Meile und der KBKD und die Silberfalken errechnen den Beförderungspreis aus gewünschter Geschwindigkeit, Entfernung und Gewicht des Transportgutes. Ebenso wie der Preis ist auch die Geschwindigkeit verschieden; die Beilunker Reiter sind die schnellsten, gefolgt vom KBKD und den Blauen Pfeilen. Aber auch das Wetter kann die Transportgeschwindigkeit stark beeinflussen; im Sommer werden 100 Meilen pro Tag zurückgelegt, in Ausnahmefällen auch bis zu 200 Meilen. Im Winter jedoch, wenn viele Straßen und Pässe unpassierbar sind, kann die Übermittlungszeit gut das vier- bis fünffache betragen.

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

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

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

Klima: In B. herrscht, wie auch in der übrigen Region, das ganze Jahr über ein tropisches Klima, und es ist von den Temperaturen her nicht möglich, die einzelnen Jahreszeiten voneinander zu unterscheiden: allerdings werden sowohl Frühling wie auch Herbst von einer sechswöchigen Regenzeit eingeleitet.

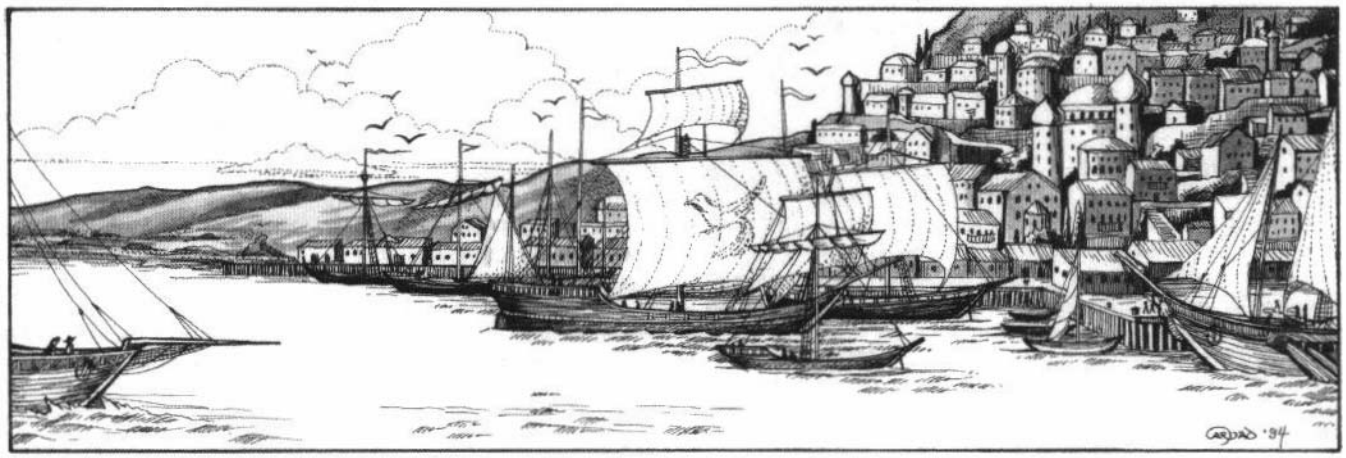
Landschaft: Ein großer Teil des Landes besteht aus riesigen, unwirtlichen Sümpfen, in denen sich ausschließlich Echsenwesen und allerlei Geziefer heimisch fühlen, feuchtwarmen Regenwäldem sowie einigen savannenähnlichen Grasflächen. Die wenigen menschlichen Ansiedlungen sind klein, denn das Land bietet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

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

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

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

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



Schiffe aus aller Herren Länder ankern im Hafen von Brabak

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

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

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

Verkehr und Wege: Das Brabaker Sumpfland ist tückisch, und es gibt nur sehr wenige Wege, die ohne ortskundige Führer gangbar sind. Daher findet der meiste Verkehr entweder auf dem Meer oder dem *Mysob* statt. Die einzige Straße des Königreiches führt von B. entlang des Mysob bis nach Sylphur und von dort als schmale Piste weiter bis nach H'Rabaal. Es gibt keine ausgebauten oder gar gepflasterten Straßen, sondern nur Knüppeldämme, die die einzelnen Dörfer verbinden. Diese sind allerdings gerade während und nach der Regenzeit recht gefährlich, da sich die Sümpfe häufig unverhofft ausdehnen.

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

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

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

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

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

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

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

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

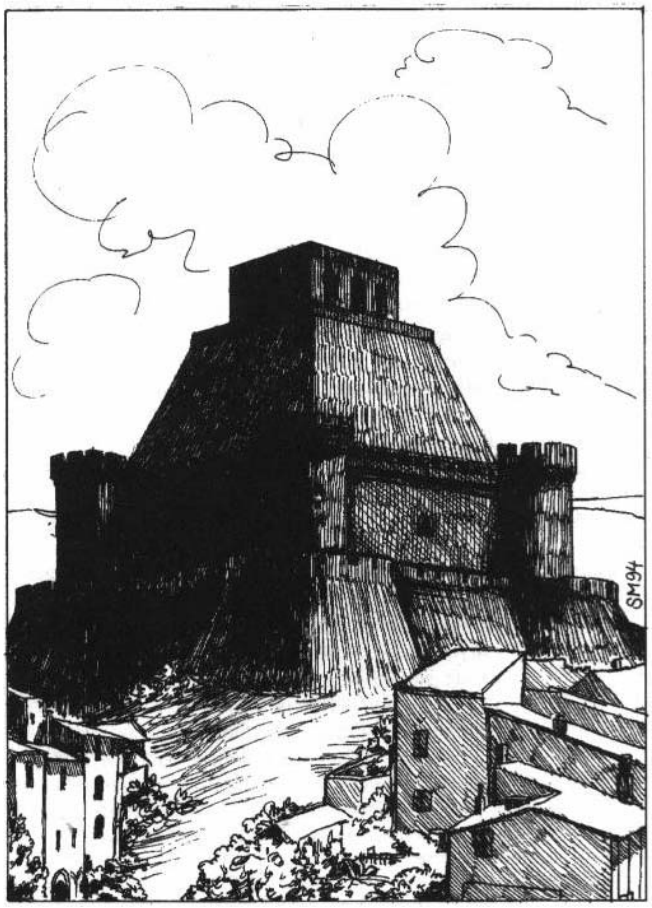
Der *Rahja*-Tempel der Hauptstadt ist allenfalls ein besseres Bordell, das vor allem den Reichen des Königreichs als gutes Alibi dient, um ungestört ihren Neigungen und Lastern frönen zu können. Der Brabaker *Boron-Kult* folgt im Gegensatz zu vielen Städten der Umgehung dem *Puniner Ritus*, eine weitere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

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

Der Staat: Obwohl B. formal ein Königreich unter König *Mizirion III.* ist, handelt es sich doch eher um eine Herrschaft der reichen Familien, die den Staat wie einen Kuchen unter sich aufgeteilt haben. Dies sind im einzelnen die folgenden Mächtigen:

An der Spitze des Staates steht seit seiner Unabhängigkeit die Dynastie der *De Sylphur*, die ihre wichtigsten Ländereien in und um Sylphur am mittleren Mysob besitzt. Hier betreiben die Schuldknechte der Familie vor allem den Anbau von Süßwurz, Shatak und Reis; die eigentliche Macht aber genießen die De Sylphur, weil sie in den letzten beiden Jahrhunderten praktisch identisch mit der Obrigkeit Brabaks wurden: Jeder Regent hat die öffentlichen Ämter am liebsten mit seinen Verwandten besetzt.

Einst die Linie der Könige von H'Rabaal, zählen die *Charazzar* heute noch zu den wichtigsten und einflussreichsten Familien das kleinen Brabaker Reiches. Nicht nur nach Ansicht missgünstiger Feinde weisen die Charazzar eine Reihe von äußeren Merkmalen auf, die bei Menschen eher als beunruhigende Hinweise auf schwindende Ge-



Die Dunkle Halle der Geister

sundheit anzusehen sind - sei es die Tendenz zu schuppenden Hautkrankheiten, die seltsam kleinen, fast verkümmerten Ohrmuscheln, der geringe Haarwuchs mit vorzeitigem Haarausfall in frühen Jahren sowie - am unheimlichsten - der berüchtigte "Böse Blick der Charazzar", ein unerschütterliches Starren aus scheinbar lidlosen Augen.

Die dritte wichtige Familie der Stadt sind die *Hammerfaust van Vinay* - ersteres der Name der Thorwaler-Otta, aus der sie hervorgegangen sind, zweites der Name des relativ reichen Dorfes, das ihnen einst als Belohnung verliehen wurde.

Die Familie *Geraucis* ist vor allem im Reedergeschäft tätig und besitzt gut zwei Drittel aller Handelsschiffe unter Brabaker Flagge; vor allem aber haben die Geraucis selber oder über Mittelsmänner den Löwenanteil der Warenmaklerei in Händen.

Die *Bocadilio* sind Bodenspekulanten und Miethaie reinsten Wassers - seit langem haben sie es verstanden, gewaltige Mengen des kostbaren Baulandes in ihren Besitz zu bringen und entweder gegen immensen Profit weiterzuverkaufen oder - weit lieber noch - mit billigen Häusern aus Brabakrohr und Gottvertrauen zu überziehen, die sie dann gegen hohe Gebühr an kleine Krämer und Handwerker vermieten.

Die *Zeforikas* (entfernt verwandt mit der *Chorhoper* Familie gleichen Namens) betreiben die größte und einzige Werft für Hochseeschiffe und verdienen gut am Bau neuer Schiffe, aber weit besser an der Wartung und Reparatur derjenigen, die die gefahrvolle Fahrt um das Kap gerade vor oder hinter sich haben. Die meisten Schiffe der Königlichen Flotte stammen aus ihrer Werft; ebenso gehören ihnen direkt oder indirekt fast alle Läden und Werkstätten für Schiffsbedarf sowie einige Seefahrerkneipen und Pfandhäuser im Brabaker Hafen.

Die kleinste der reichen Familien Brabaks sind die *Du Berilis*, die paradoxerweise neben den De Sylphur zum ältesten Adel der Region gehören - doch ihr wichtigstes Einkommen ist kaum adlig zu nennen: Ihnen gehören sämtliche Bordelle im Hafen und fast alle Kurtisanen, Dirnen und Lustknaben zahlen ihnen für einen eher schwachen Schutz hohe Abgaben.

Die Audienzia: Einst nicht mehr als die beratende Versammlung, hat sich der Rat der Großen Familien heute zu einem eigenständigen Machtfaktor entwickelt, der dem König fast gleichkommt - denn so zerstritten die Sippen auch sind, wenn es darum geht, Mizirions Einfluss zu schmälern und den eigenen auszubauen, sind sie sich nur zu einig. Unter anderem hat sich die Audienzia in den letzten Jahren das Recht erstritten, bei der Besetzung der wichtigsten Ämter der Stadt mitzureden und über Dinge wie Steuern, Zölle und ähnliches mit zu entscheiden.

Recht und Gesetz: In B. kümmert man sich nicht um die auf dem übrigen Kontinent üblichen Gesetze. Die hier gültigen dienen vornehmlich dazu, die Vorrechte der Reichen noch weiter auszubauen, während der Mittelstand fast rechtlos ist. Die anderswo üblichen Gesetze gegen Ketzerei, Irrlehren und Schwarze Magie finden hier keine Anwendung, so dass sich viele Verbrecher hier niedergelassen haben.

Die Königlich Brabaker Kanzlei ist zuständig für die Führung von Unterlagen aller Art und besonders für die Aufsicht über die Rechtsprechung. Das Hofgericht ist allerdings verglichen mit den Gerichtshöfen anderer Monarchen eher machtlos - sehr viel wird einfach mit Vergleichen und gezielten Morden geregelt.

Armee und Flotte: Der Anführer der Königlich Brabaker Armee, der Großnmarschall, befehligt nicht nur die wenigen Brabaker Hellebardiere, sondern auch die anderenorts untergebrachten Krieger, alles in allem etwa vier Banner. Die Stadt genießt auch gerüchteweise die Ergebenheit mehrerer Sippen der Echsenmenschen in den Sümpfen - eine "Hilfstruppe", die vor allem gut ist, um B. gegen alle Angriffe zu Lande zu schützen.

Die Königliche Brabaker Flotte ist klein verglichen mit denen anderer Mächte, doch nicht ohne Bedeutung im Kräftespiel im Südmeer. Mit ihren zwölf Galeeren, acht Seglern, einigen Drachenschiffen und zahlreichen kleinen Hilfsfahrzeugen (auch als Piratenschiffe zu bezeichnen) ist sie durchaus in der Lage, Feinde zur See zumindest an der Eroberung Brabaks zu hindern.

Zelttafel Brabak:

1755 v.H.	Siedler aus Methumis und Neetha errichten in der Bucht von Kap B. ein Dorf mit Landesteg, der schnell zu einem richtigen Hafen heranwächst. Der rasche Bevölkerungsanstieg bringt Ernährungsprobleme mit sich, da nur ein zwei Meilen breiter Streifen landeinwärts für die Landwirtschaft geeignet ist.
1694v.H.	Erste große Hungersnot, der ein großer Teil der Bevölkerung zum Opfer fällt.
1595 v. H.	B. erhält die Stadtrechte; der *Kronkolonie* B. wird ein jährlicher Beitrag zur Stationierung und Erhaltung zweier Einheiten der kaiserlichen Flotte als Abgaben auferlegt.
391 v. H.	Beim großen Brand von B. wird fast die gesamte Stadt sowie das königliche Archiv vernichtet.
144 v.H.	Gouverneur *Thirallon* erklärt die Unabhängigkeit B.s vom Mittelreich und lässt sich zum König krönen.
49-47 v.H.	König *Peleiston* schließt mit den anderen südlichen Stadtstaaten ein Bündnis gegen Al'Anfa. Nach der Kriegserklärung überfällt die Liga eine Handelsflotte der Al'Anfaner Sklavenhändler im Hafen von Mengbilla. Mit dieser Beute rüstet man neue Schiffe aus. Die *Charazzar* von H'Rabaal nehmen die Thorwaler der Hammerfaust-Otta in ihren Dienst und damit B. in die Zange, doch nach dem Seitenwechsel des Söldnerhauptmanns muss sich H'Rabaal dem stärkeren Nachbarn unterwerfen. Die *Seeschlacht vor Charypso wird* zu einer vernichtenden Niederlage Al'Anfas.

Brabakbengel; Hiebwaffe, die eine schwere Metallkugel trägt, aus der seitlich vier kurze Spieße hervorstechen, somit dem *Streitkolben* ähnlich - besonders bedrohlich aber ist der zusätzliche lange Stachel am vorderen Ende. Nicht selten verleihen humorvolle - oder zynische - Waffenschmiede dem B. ein scheinbar grinsendes Gesicht.

Brabakdrift; schwache, ablandige Meeresströmung bis etwa vier Tagesreisen südlich von *Brabak*.

Brabaker Schweiß; eine schwere Fieberkrankheit (auch *Sumpffieber* genannt), die vor allem in Südaventurien verbreitet ist und durch allerlei Sumpflebewesen übertragen werden kann. Der B.S. führt recht schnell zu hohem Fieber und Wahnvorstellungen und dauert selten länger als eine Woche an. Todesfälle durch B.S. kommen vor allem

bei schlechter Versorgung vor, können jedoch durch Einnahme von *Donf* vermieden werden. Nach einmaliger Erkrankung ist das Opfer in Zukunft gegen B.S. immun.

Brabaker Rohr; dem Bambus ähnliches Gewächs; variiert zwischen kleinen Halmen von einem bis zu wahren Riesen von mehr als 30 Schritt Länge mit einem Durchmesser von einem Finger bis zu einem Spann. In den Halmen mehrerer Arten findet man zuweilen winzige mineralische Ablagerungen, die im Handel als *Tabaschir* bezeichnet werden. Das Tabaschir gilt schon seit langer Zeit als Wundermittel, und man wendet es bei vielen Gebrechen an, außerdem hat es einen Ruf als *Rahjaikum.*

B.R. wird im Süden vor allein als Baustoff der Armen verwendet; zahlreiche einfache Hütten entstehen mit seiner Hilfe. Die Vielfalt der Waren, die man außerdem aus ihm herstellt, ist enorm: Mobiliar, Angelruten, Eimer. Eß- und Trinkgefäße, Flöße, Speere, Pfeile, Fischreusen, Hüte, Schuhsohlen und allerlei anderes Flechtwerk. Ferner wird im aventurischen Süden schon seit langem ein Brei aus Fasern des B.R.s zur Herstellung von Papier verwendet. Die Halme sind aufgrund ihrer Gestalt hervorragend zur Herstellung von Musikinstrumenten geeignet. Aus ihnen werden Maultrommeln, Flöten, Daumenklappern sowie xylophonähnliche Instrumente gefertigt. Es soll auch nicht verschwiegen werden, dass das B.R. einen großen Anteil an der Erziehung der Novizen in Tempeln und Magierakademien hat. Aber nicht nur die Halme werden genutzt, die Blätter finden als Tierfutter Verwendung, und die jungen Schösslinge werden gerne als Gemüse gegessen.

Das B.R. findet man an den Rändern der südaventurischen Sümpfe, hauptsächlich an *Mysob* und *Szinto,* generell jedoch südlich des *Loch Harodrol.* Das Rohr wächst mit einer erstaunlichen Geschwindigkeit. In den ersten Tagen, wenn die Triebe aus dem Erdreich kommen, bis zu 3 Spann pro Tag. Der beeindruckend schnelle Wuchs wurde in Brabak früher dazu genutzt, Delinquenten auf besonders unangenehme Art und Weise zu Tode zu bringen. Man "spann sie auf' das Rohr", d.h. sie wurden auf einem frischen Feld mit Rohr in geringer Höhe über dem Erdreich festgebunden. Die schnell sprießenden und nadelspitzen Rohre durchbohrten dann mehr oder weniger schnell seinen Körper.

Brabaker Waldelefant; in den Regenwäldern zwischen Brabak und Mengbilla anzutreffende Elefantenart, die bis zu zweieinhalb Schritt Schulterhöhe erreicht und wegen ihrer hellen Stoßzähne (bis zu 1,5 Schritt Länge) gejagt wird.

Brack, -s; mit einer Ausdehnung von siebzig mal achtzehn Meilen größter See der BRINASKER MARSCHES und einziger See im Flusslauf des SVELT. Sein Name gibt Hinweis auf sein gelbes, brackiges Wasser, das an der tiefsten Stelle drei Schritt misst und ein Gemisch aus dem Salzwasser des Golf von Riva, der lehmigen Brühe des Svellt, den Abwässern der Stadt *Tjolmar,* vermoderten Schilfresten und toten Fischen darstellt. Kaum vorstellbar, dass inmitten des Sees eine Ansammlung von Hausbooten schwimmt. Nahezu 200 Personen wohnen hier: von entlaufenen Sträflingen bis hin zu geistesverwirrten Flussfischern reicht die Palette skurriler Gestalten, die ihre Siedlung *Parkauki* nennen. Drei Abflüsse gen Norden hat der See, von denen jedoch nur einer svelltabwärts nach *Enqui* führt und sich die magenwendenden Gerüche langsam von würziger Seeluft ablösen lassen.

Braggu; ein *Niederer Dämon* aus dem Gefolge THARGUNITHOTS.

Brandan, -s; Sohn des *Brodosch,* Enkel des *Brogar,* erster und vermutlich größter der zwergischen GEODEN. Der Großvatersname deutet an, dass dieser Mann ein "Prinz" aus urväterlichem Hause war - und doch verzichtete er auf alle Ehren und verließ Heim und Sippe, um sich den Mysterien der Natur zu weihen. Die anderen Druiden haben ihn schnell als den Ersten der ihren akzeptiert und viel wird gesagt über die Macht, die Brandan bald über die Geister und ELEMENTE der Natur hatte.

Zu jener Zeit führten die von PYRDACOR versklavten Geister des Elementes Erz Krieg gegen die *Zwerge.* Die Geoden waren es, die mit Magie und ohne Waffen die Erzwesen durch eigene Kreaturen in langen Gefechten vernichteten, ihre Scheinseelen austrieben und die feindlichen Geister verbannten - und dabei oftmals von den beschworenen Kräften selbst zerfetzt oder in den Irrsinn getrieben wurden.

Den Ausschlag aber gab ein von zahlreichen Legenden umwobener Pakt Brandaus mit dem Herrn des Ehernen Elementes selbst, der der Versklavung seiner Kinder nicht länger zusehen mochte und der alle Scheinseelen befreite und sogar die Stollen und Gänge der Angroschim mit einem Schutzpanzer umgab, der den Fels seit dieser Zeit für magische Wesen undurchdringlich gemacht hat. Um diesen Pakt zu schließen, drang Brandan angeblich bis in die *Zitadelle* des Erzherren tief unter dem *Raschtulswall* vor.

Danach erzwang Brandan mit List und Opfermut einen ewigen Frieden: Als bei einer der Verhandlungen auf einer Insel im *Yaquir* ein zufriedenstellendes Ergebnis erreicht worden war, hatte er sich erhoben, wie um sich zu erleichtern, und dabei scherzhaft die Zwerge bei *Angrosch* und *Sumu, Pyrdacor* aber bei der Macht der Elemente schwören lassen, den Frieden zumindest solange zu achten, bis er zurückkäme.

Als dieses geschehen war, trat er hinaus und stürzte sich in den Yaquir. Seine Leiche aber wurde niemals gefunden (vermutlich ist sie schließlich an der Stelle des heutigen Kuslik ins Meer getragen worden); für die Druiden und Geoden Aventuriens aber ist Brandan entrückt worden.

Brandans Ring; mit 99 Steinen größter der GEODENRINGE; liegt in der Nähe der Mündung der *Galebra* in den *Großen Fluss;* höchstes Heiligtum aller av. Geoden.

Branibor; HOHER DRACHE mit eisernen Flügeln; gilt als der Hüter der Gerechtigkeit und ist damit - neben DARADOR -einer der beiden Drachen, die immer wieder eng mit *Praios* in Verbindung gebracht werden.

Braunchen; für ihre Verfehlungen zeitweise ausgestoßene FEEN, die als diensteifrige Geister ihren Dienst bei Menschen ableisten.

Braunenklamm; enges Flusstal des *Braunwassers* im östlichen *Weiden* und dort gelegene Ortschaft gleichen Namens. Die B. war Austragungsort der SCHLACHT VON BALIHO. Durch die B. führt die *Tobrische Straße,* die später zu *Goblinpfad* und *Sichelstieg* wird.

Braunsfurt; *weidensche* Kleinstadt mit 900 Einwohnern; an der Mündung des *Braunwassers* in den *Pandlaril* gelegen.

Braunwasser; Fluss in *Weiden;* entspringt in den Vorbergen der *Schwarzen Sichel* und vereinigt sich hei *Braunfurt* mit dem PANDLARIL.

Brautmond; zwergischer Name für den Monat *Rahja* (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Brazoragh, -s; wichtigste Gottheit der ORKS, die die Naturgewalten, die (männliche) Fruchtbarkeit und den Kampf ums Überleben repräsentiert; wird meist als *Steppenrindbulle* oder Ork mit Stierkopf dargestellt. Ihm zu Ehren werden unter den Orks vielerlei Kampfspiele abgehalten; feste Feiertage sind jedoch unbekannt.

Die Priester des B. sind meist gleichzeitig die Stammeshäuptlinge - und zudem meist die kampfkräftigsten Exemplare ihrer Art, da sie sich ihre Stellung nur als Sieger in verschiedenen Kämpfen verdienen können (und sie ebenso leicht wieder verlieren). Sie tragen meist eine „Hörnerkrone" aus dem Gehörn des Steppenrinds; ihnen stehen die besten Ausrüstungsstücke und (nominell) alle Frauen des Stammes zu.

Brecheisbucht; große Bucht am östlichen Ende von *Ifirns Ozean* unterhalb der Gipfel des *Ehernen Schwerts;* im Frühling schnell eisfrei, da hier flüssiges Feuer aus dem Meeresboden quillt; aus selbigem Grund auch oft von dichten Nebelbänken überlagert. Am Südrand der B. liegt der Hafen *Paavi.*

Bredenhag; zentral gelegene Gft. im Kgr. ALBERNIA mit Grenzen nach *Nostria* im Norden sowie *Windhag* und *Nordmarken* auf der gegenüberliegenden Seite. Vielgestaltig präsentiert sich das Land: so zählen der große Binnensee *Waller* im westlichen *Seenland* genauso zu B. wie Teile des FARINDELWALDES, die schier endlose Heide von *Abagund* und ein Abschnitt des *Großen Flusses.* Dementsprechend bestreiten die Bewohner in den fünfzehn Baronien ihren Lebensunter-

halt ebenso durch Fischerei und Korbflechterei, wie durch Ackerbau und Viehzucht oder Holzfällerei (letztgenanntes gilt nicht für den mysteriösen Farindel). Regiert wird die Grafschaft von *Gräfin Rianod ni Llud*, die ihren Sitz im gleichnamigen Ort B. bezogen hat.

Bredero, Dapifer ter; (*53 v.H.); Erzherrscher (im Range eines Grafen) von *Arivor-;* Seneschall (Oberbefehlshaber) des Rondra-Ordens der ARDARITEN.

Bregelsaum; seit mehr als 150 Jahren herrschendes Adelsgeschlecht zu WARUNK.

Breite; linker Quellfluss des GROSSEN FLUSSES; entspringt im südlichen *Finsterkamm* und fließt durch dichten Wald in südöstliche Richtung. Einige Meilen bergab trifft sie auf den *Saljethweg*, der sie vorbei an den Orten *Weihenhorst* und *Greifenberg* bis *Greifenfurt* begleitet. Von dort wendet sie sich nach Südwesten und fließt durch die - nach ihr benannte - *Breitenau*, wo sich mit der *Ange* zum Großen Fluss vereinigt.

Breitenau; im Keil zwischen den Flüssen *Ange* und *Breite* gelegenes, zum *Greifenfurtschen* gehörendes Weideland südlich des *Finsterkamms.*

Breitschwert; im Vergleich zum herkömmlichen *Schwert (Langschwert)* ist diese Waffe etwa eine Handbreit kürzer, aber mit einer stärkeren Klinge versehen. Diese Nebenform findet man in all jenen Gegenden, wo die Schmiedekunst nicht weit genug entwickelt ist, lange und schlanke Klingen zu fertigen. Historisch gesehen ist das B. somit der Vorgänger der heute existierenden Schwerter.

Brandan; der erste und wohl mächtigste der GEODEN; Schreibweise des Namens unklar; siehe daher unter BRADAN.

Brigella; Fluss in *Almada;* entspringt an den Südhängen des *Eisenwaldes* und mündet bei *Brig-Lo* in den YAQUIR.

Brig-Lo, -s; 165 Einwohner zählendes Dörfchen in der gleichnamigen Baronie der almadanischen Gft. *Yaquirtal* an der Einmündung der *Brigella* in den *Yaquir*. Die Siedlung liegt auf einer Landzunge zwischen den beiden Flüssen und zählt etwa drei Dutzend Häuser, größtenteils aus Lehm und Holz gebaut und mit Yaquir-Schilf gedeckt. Am Fluss entlang verlaufen hier eine alte Straße und ein ausgetretener Karawanenpfad mit einer alten Brücke über die Brigella, die man überqueren muss, wenn man von Westen kommt. Einziges Steingebäude ist ein Kavalleriefort, es liegt jedoch auf der anderen Seite der Brigella und gehört somit zur *Mark Südpforte (G:* 1 Zöllner der Gft. Yaquirtal in Brig-Lo, 10 Fußsoldaten und 5 Reiter des Ksl. Almadanischen Garderegiments im Fort). Wenn die einzige Herberge des Ortes belegt ist, finden Pilger und Reisende Unterkunft bei den gastfreundlichen Einwohnern.

Kaum jemand würde das kleine Dörfchen kennen, hätten hier nicht die Götter *Praios, Rondra, Efferd* und *Ingerimm* einst persönlich in die Geschichte Aventuriens eingegriffen. In der *Zweiten Dämonenschlacht* im Jahre 993 v.H., als die Heere aus *Gareth* und *Bosparan* umweit des Dorfes aufeinander trafen, schlugen sie die von HELA-HORAS beschworenen Dämonen wieder in ihre Sphäre zurück.

Zahlreiche Monumente, Gedenkstätten und Grabmäler rings um das Schlachtfeld erinnern an die Sieger und die Gefallenen, und alljährlich treffen zum Jahrestag der Schlacht Tausende von Pilgern ein, um das historische Ereignis zu feiern. So begeht man am 30. Praios die Verbrennung der Dämonen am Hügel der Vier. Die symbolische Verbrennung von Stroh- und Lumpenpuppen sowie alchimistisches Feuerwerk leiten den Monat Rondra ein.

Der *Vierertempel* von B., der einige Jahre später mitten auf dein Schlachtfeld, dem sog. *Hügel der Vier* errichtet und gleichzeitig allen vier besagten Göttern geweiht wurde, ist jedoch im Jahr 618 v.H. durch *Praiana 'die Gleißende'*, seinerzeit *Statthalterin* der *Priesterkaiser* in *Almada*, geschleift worden. Von den ehemals vier Götterstatuen, eine jede mehr als zwei Mannslängen hoch, ist heute nur noch das Standbild des Praios erhalten. Es fand sich im Hof eines Gasthauses in Brig-Lo und wurde durch Kaiser *Eslam I.* wieder an seinen alten Platz geschafft. Geweihte Tempel in B. gehören *Boron* und *Tsa* (letzteres ein kleiner Schrein auf dem Schlachtfeld).

Der Vierertempel zu Brig-Lo

Brigon-Horas; (? - 110 v.BF). erster der KUSLIKER KAISER. Mit dem Kusliker Geschlecht beginnt sich das *Alte Reich* ab dem Jahr 162 v.BF. wieder aus den *Dunklen Zeiten zu* erheben. Vor allem außerhalb des *Lieblichen Feldes* kommt es zur Stabilisierung. So wird *Gareth* zur Metropole einer wiedererstarkten Provinz. Bemerkenswertes trägt sich an der Nordgrenze des Reiches zu: ein erstmals vereintes Heer von Elfen und Zwergen vernichtet ein Orkheer nördlich von Saljeth. Der *Saljeth-Pakt* besiegelt fortan die Rechte und Pflichten zwischen den einst verfeindeten Völkern. Nach dem Tode von B. wird der Thron des Alten Reiches von seinem Sohn SILEM bestiegen.

Brillantzwerg, -s; brillantzwergisch; ein Volk der ZWERGE. Ein kleines Volk sind die Kunst und Eleganz liebenden *Angroschim* der *Beilunker Berge*, doch ihr Ruhm hat sich - vor allem durch eigenes Zutun - über ganz Aventurien verbreitet, das sie auf der Suche nach Ruhm und Schätzen von Norden nach Süden durchstreifen.

Denn ihnen liegen Abenteuerlust und Neugierde im Blut, und fast jeder B. verbringt viele Jahre in der Fremde, um sie nach interessanten Dingen zu durchsuchen.

Ihren Frauen bringen die B. höchste Verehrung entgegen, denn auch in diesem Volk gibt es ihrer nur wenige. So hat sich auch die Sitte der Brautwerbung zu einem Extrem entwickelt, bei dem jede Zwergin drei bis fünf - ausgesprochene Schönheiten sogar weit mehr - Verehrer hat, die mit Gedichten und Heldentaten um ihre Gunst buhlen und ihr alle denkbaren Geschenke bringen, um die Rivalen auszustechen.

Die Frauen aber genießen durch diese Werbung nicht nur sehr viel Ansehen, sie erreichen auch materiellen Wohlstand, denn alle Geschenke ihrer Freier werden ihr persönliches Eigentum, abseits des Familienbesitzes. Zudem wandeln sie sich auch nach der Hochzeit selten zum braven Hausmütterchen, sondern behalten die Entscheidungsgewalt im neuen Heim, erziehen die Kinder und haben sogar das Recht, sich bei längerer Abwesenheit des Gemahls einen zeitweiligen "Gesellschafter" zu erwählen.

Verbreitung: Das kleine Volk der B. hat seine Hauptwohnsitze im Königreich LORGOLOSCH in den Beilunker Bergen, wo sich das Leben

noch einmal in der "Hauptstadt" SCHATODOR konzentriert, die ihnen als ruhmreichste Hochburg kultivierten Lebens gilt, mit der *Gareth* oder *Vinsalt* längst nicht mithalten können...

Andererseits sind die B. ausgesprochen wanderlustig, und auf der Suche nach neuen Abenteuern reisen sie durch ganz Aventurien, so dass praktisch von *Frigorn* bis *Hot-Alen* einzelne ihres Volkes leben, die für eine Weile ihre Künste ausüben und dann weiterziehen.

Lebensweise: Die B. treiben viel Handel mit anderen Völkern, denn sie sehen sich gern als kulturelle Elite und sind grober Arbeit abgeneigt, so dass sie fast alle Güter wie etwa Lebensmittel im Austausch gegen ihre Kunstwerke erwerben und in den eigenen Gärten lieber Blumen und Duftkräuter züchten: ja sogar den Schmiedestahl kaufen sie am liebsten in *Beilunk* von *maraskanischen* Händlern - denn nur den Stahl dieser Insel erachten sie als hinreichend edel und geschmeidig für die schlanken Schwerter, die sie als Waffen bevorzugen.

Die Wohnungen der B. liegen auf eine eigenartige Weise zugleich im Berg und im Freien: Tief in den Fels bohren sie nur ihre Diamantminen, ansonsten aber schlagen sie ihre Häuser aus dem Stein von Berghängen und schließen sie zur Außenwelt nur mit starken Wänden aus durchsichtigem oder zumindest durchscheinendem Kristall ab.

Ein wichtiger Beruf neben dem Kunsthandwerk und der Klingenmacherei ist die Pferdezucht: Aus maraskanischen Wildpferden haben die B. eine kleinwüchsige Rasse geschaffen, die dennoch die dicken Bäuche und kurzen eselhaften Beine so vieler anderer Ponyrassen vermissen lässt und fast wie ein getreulich miniaturisiertes Novadipferd wirkt - angeblich sollen am Beginn der Zucht einige entführte Shadif-Stuten stehen.

Auf diesen Tieren vermögen die B. Reiterkunststücke zu vollbringen, die bei einem Menschen zwar kaum verwundern mögen, die man aber von Angroschim nie erwarten würde.

Kunstsinn: Wie kein anderes Zwergenvolk haben die B. ein ausgeprägtes Kunstverständnis: Bei ihnen gilt nicht nur als ästhetisch angenehm, was handlich und zweckmäßig ist; sie können auch Kunstwerke schätzen, die ohne jeden Nutzwert einfach nur schön sind.

Die Musik der B. wird hauptsächlich auf Lauten, Harfen und anderen Saiteninstrumenten gespielt und besteht vor allem aus erzählenden Gesangstücken, die von alten und neuen Heldentaten und Diebereien berichten oder aber die Schönheit, Klugheit und Anmut der Angebeteten loben und preisen.

Glaube und Magie: Auch die B. sehen sich als Geschöpfe und Kinder des INGERIMM, der daneben auch als Schirmherr der Künste und des Handwerks erscheint und dem sie deshalb großen Respekt zollen und auch nach dem Tode einen Teil ihrer Beute zurückerstatten. Hier zeigt sich aber auch schon ein anderer Zug dieser Angroschim, die in vielen Geschichten auch von PHEX, dem flinken und wieseligen Begleiter des ruhigen und unerschütterlichen Ingerimm erzählen.

Der astralen Kunst stehen die B. eher neugierig als feindlich gegenüber - sie interessieren sich zumindest so weit dafür, wie ihnen dieses Wissen beim Umgehen von Fallen und anderen "Erwerbshindernissen" magischen Ursprungs helfen mag...

S.K.H Brin von Gareth

Brin (von Gareth); (*9 v.H.): Sohn Kaiser HALS und seiner Gemahlin Alara *Paligan:* König von GARETIEN (und gemäß dem Recht der Kaiser Träger diverser Fürsten-, Grafen-, Barons- und Ehrentitel); verheiratet mit der *albernischen* Königstochter *Emer ni Bennain:* musste seinen Anspruch auf den Thron gegen den Usurpator *Answin von Rabenmund* durchsetzen; erfahren in mehreren Gefechten des *Orkensturms;* trägt momentan (bis zur endgültigen Feststellung des Ablebens Kaiser *Hals)* den Titel REICHSBEHÜTER und regiert als solcher das MITTELREICH.

Brinask; Fluss in Nordaventurien; entspringt in den Vorbergen des *Rorwhed* und bildet mit dem *Svellt* die inneren Begrenzungen der BRINASKER MARSCHE: auf fast der gesamten Strecke von Sumpfland umgeben und in viele kleine Seen und Altarme unterteilt.

Brinasker Marschen; ausgedehnte Tiefebene südlich des *Golf von Riva* zwischen den GJALSKER KREIDEKUPPEN im Westen und dem Fluss KVILL im Osten, auch als *Niederlandt* bezeichnet. Von den Flüssen JORAANI, UPVAL, SVELLT, NURAN RORWHED und BRINASK gespeist, überzieht ein Netz von Tümpeln und Seen das Land, von denen der BRACK der größte ist. An keiner Stelle höher als fünfzehn Schritt gelegen, lässt das alljährliche Hochwasser durch die Schneeschmelze in Finsterkamm und den Vorgebirgen des Orklandes alle Wasser über die Ufer treten und trotz der typischen Hausbauweise auf Pfählen fürchten die hier lebenden Menschen um Hab und Gut. Doch auch von See droht Gefahr, denn eine Sturmflut im Jahr 746 v.H. wischte die Stadt *Swelt* westlich von ENQUI einfach hinfort.

Die Allgegenwart des nassen Elements prägt nicht nur die Ausgestaltung von Flora und Fauna, denn keine Straße durchzieht das Land und einziges Transportmittel ist das flache Flussschiff. Dem Broterwerb dienen die Torfstecherei östlich von TJOLMAR und die Fischerei im so genannten BRUCH nahe Enqui. Zu den Rändern hin verwandelt sich das Land und weicht fetten Wiesen, die Ackerbau und Viehzucht ermöglichen. Östlich des Brinask liegt das EINHORNGRAS, das seinen Namen zu Recht trägt und die ursprüngliche Heimat dieser stolzen und seltenen Tiere gewesen sein soll.

Bringen; angeblich ein *Lindwurm,* der vom (ebenso angeblichen) Magier NACHTSCHATTEN erlegt wurde.

Brokscal; kleines Dorf (EW: 310; T: TRA) im nordöstlichen Regengebirge; B. (= zerbrochene Schale) wurde Anfang Hesinde im Jahr 15 Hal gegründet. Die Siedler, Bettler und Arme aus den Elendsvierteln FASARS wurden auf Grund einer Vision des Fasarer Propheten *Ben Arara* von diesem und einigen tapferen Recken durch Wüste und Dschungel in den Westen Aventuriens geführt. Nach einigen anfänglichen Schwierigkeiten mit *Achaz* und *Waldmenschen* leben die Siedler hier ein hartes aber zufriedenes Leben. Nach dem Tode Ben Araras führt seine Tochter Aischa die Geschäfte des Dorfes.

Brodosch; Sohn des *Brogar,* Vater des BRANDAN, ein Zwerg der Vorzeit.

Brogar; einer der acht mythologischen Stammvater der Zwerge: Vater des *Brodosch* und Großvater des BRANDAN. B.s Volk zog unter ihrem Ältesten *Brumil* nach dem *Tag des Zorns* gen Norden und wurde zuletzt am Ehernen Schwert gesehen - die *Söhne B..s* gelten seitdem als verschollen.

Bronn; ein *Vampir,* der als Mittler des ORAKELS VOM PURPURBERG auftritt.

Bruch; sumpfiges Tiefland in Nordaventurien; zwischen *Svellt* und *Brinask* gelegen und Teil der BRINASKER MARSCHEN. Wichtigste Verkehrsader des relativ dicht besiedelten B. ist der NURAN RORWHED mit dem *Dornwasser* und dem *Muunasee.*

Bruder des Blutes; einer der vielen Beinamen des Söldnergottes KOR.

Brüder von Monad; nach zyklopischer Überlieferung eine Gruppe von ZYKLOPEN, die ins Südmeer auswanderte.

Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius; siehe ANCONITEN.

Bruderloser; maraskanische Bezeichnung für den Feind der *Zwölfgeschwister,* den NAMENLOSEN.

Bruderschaft der Wissenden; eine der drei großen MAGIERORDEN, in der sich die Anhänger des Weges *der Linken Hard,* die *Schwarzmagier* zusammengefunden haben; kleinste und jüngste der aventurischen *Magietraditionen,* die ihren Mitgliedern jegliche Freiheit in Forschung

und Lehre lässt und eher als Forum für den Austausch von Neuigkeiten gilt.

Die Mitglieder der B.d.W. sind jedoch nicht nur *Nekromanten* und *Dämonologen*, sondern in erster Linie Forscher, die sich mit allerlei höchst obskuren Themen befassen, und Philosophen, die mit dem *Zwölfgötterglauben* in Fehde stehen. Allen ist jedoch gemein, dass für sie die Erlangung von Wissen das höchste Gut darstellt und sie sich keinerlei moralische Beschränkungen auferlegen lassen.

Zentren der aventurischen Schwarzmagie sind die Magierakademien zu Brabak, Fasar und Mirham sowie Mengbilla und Al'Anfa.

Bruderschaft von Wind und Wogen; Gemeinschaft der *Efferd*geweihten. Wie es riesige Meere, große Ströme und kleine Rinnsale gibt, findet diese Hierarchie Ausdruck in den Gewändern ihrer Gottesdiener. Weit verbreitet sind die meerfarbenen Roben der einfachen Geweihten, die oftmals von komplizierten Schuppenmustern durchwebt und mit Kragen und Gürteln aus Schildpatt oder Perlmutt verziert sind. Schmückendes Beiwerk liefern auch allerlei Fundstücke des Meeres. Prachtvoller ausstaffiert gehen die Tempelobersten einher, zudem tragen sie Manschetten und Stirnhand aus der Haut des gefürchteten Blutrochens. Die obersten Geweihten einer Provinz - sieben an der Zahl und *Meister des Flusses* oder *Meister der Brandung* genannt - krönen ihr Haupt mit einer Tiara aus Schildpatt und gewellten Armreifen aus dem Bein gestrandeter Wale. Die Tempel der Meister der Brandung stehen in *Thorwal* (Ifirns Ozean), *Harben* (Meer der Sieben Winde), *Festum* (Nördliches Perlenmeer). *Llanka* (Golfgebiete) und *Brabak* (Südmeer), die der Flussmeister in *Thalusa* (Kaucatan) und *Albenhus* (Binnenland).

Der *Hüter des Zirkels* schließlich kleidet sich in eine Robe, die gänzlich aus der Haut einer riesigen Seeschlange gefertigt ist. Insignium der Würde ist ein beinerner Stab, der oberen Endes in einen springenden Delphin ausläuft. Dieses Amt bekleidet seit dem Jahr 10 Hal die Erhabene *Larona Seeträumer* im Hauptsitz und wichtigsten Tempel der Bruderschaft zu *Bethana.*

Viele Geweihte gelten als sprunghaft in ihren Emotionen, auch wenn sie für gewöhnlich zwar friedlich und ruhig erscheinen. Zu ihren gottgewollten Auflagen zählt das Vermeiden offenen Feuers und Lichtes, was ebenfalls die Zubereitung von Nahrung betrifft. Der Geweihte nährt sich daher von rohem Fisch, Fleisch und Gemüse und meidet alles, was von Delphin, Wal oder Robbe kommt. Erlaubt ist jedoch uneingeschränkt, was Efferds Reich ihm beschert. Mancherorts wird das Speisegebot inzwischen weniger streng ausgelegt.

Die Gotteshäuser werden mit glühenden Steinen beheizt, Licht spenden GWEN-PETRYL-STEINE, die zumeist als *Efferdfeuer* bekannt sind. Die Wunder der Efferdjünger stehen mit Efferds ureigenem Element, dem Wasser, und den Winden in Zusammenhang, jedoch ist bei keiner anderen Gottheit der Grat zwischen Gnade und Unbarmherzigkeit so ausgeprägt wie bei dem Launenhaften.

Brukha-Klah; die *Gepanzerte Made*; ein *Niederer Dämon* aus dem Gefolge BELZHORASHS.

Bryda; Fluss in Nordostaventurien; Nebenfluss der LETTA, der ebenso wie diese in den *Nordwalser Höhen* entspringt und sich nach etwa 100 Meilen mit dieser vereinigt.

Bund aus Feuer und Erz; die zwergische Bezeichnung für die Ehe eines zwergischen Paares.

Bund des wahren Glaubens; aus den Jüngern der Prophetin ILLUMESTRA hervorgegangener Orden, der sich allen ZWÖLFGÖTTERN verpflichtet fühlt. Die Schwestern und Brüder des Ordens - heute nur noch 400 - finden sich überall dort, wo der Kampf des Guten, Zwölfgöttlichen gegen das Böse, Dämonische noch anhält. Der Orden stellt die meisten Wanderprediger, die häufig auf den Marktplätzen der großen Städte oder in den Schänken der Weiler zu finden sind. Das einzige Kloster, das auch nach der Blütezeit während der *Dunklen Zeiten* und der Zerstörung *Maranos* im zweiten Orkkrieg bestehen blieb, ist MANTRASH'MOR.

Bund des Weißen Pentagramms; "weiße" Gilde der Magier, die sich der göttlichen Ordnung verschrieben hat und nach deren Glauben die Magie eine Gabe der Göttin *Hesinde* ist. Trotz einer allgemeinen Antipathie von Seiten der Praiospriesterschaft sind die Mitglieder des B.W.P. von ihrer göttlichen Mission überzeugt, den rechten Weg der Magie zu verbreiten, daher auch der Name *Weg der Rechten Hand* für die Pfade der *Weißmagie*.

Derzeitiger Vorsitzender des COLLEGIUM CANONICUM und somit Sprecher des B.W.P. ist der Leiter der *Akademie Schwert und Stab zu Beilunk*, Saldor *Foslarin*, ein ungewöhnlicher *Zwerg*, der trotz seines strengen Wesens über die Gabe der Diplomatie verfügt. Dem B.W.P. gehören sämtliche weißmagischen Akademien an, da ihnen und ihren Abgängern ansonsten der entsprechende Status nicht zuerkannt wird.

Bunte Hausschweine; verbreitetste av. Hausschweinart; wird bis zu anderthalb Schritt lang und besitzt ein braunweiß oder schwarzweiß geschecktes, borstiges Fell.

Bunte Lichter von Perricum; Volksfest am 1. Efferd in Perricum; wird mit Laternenumzügen und allerlei efferdgefälligen Wettkämpfen begangen.

Bunte Mauern (von Methumis); in den Jahren 8 bis 13 Hal wiedererrichtetes Monumentalfresko entlang der seewärtigen Stadtmauer (420 Schritt) von *Methumis;* zeigt allerlei religiöse und historische Themen.

Buskurdh, f., Mz.: Buskurdi; blutiges Kampfspiel der *Ferkinas*, bei dem zwei Mannschaften um den Besitz eines Beutestückes kämpfen. Mit Vorliebe benutzt man dazu einen Gefangenen, in schlechten Tagen begnügt man sich mit einer Ziege. Häufig wird die - kaum reglementierte - B. auch stellvertretend dazu genutzt, Streitigkeiten unter Sippen auszutragen und dadurch eine möglicherweise ewig währende Blutrache zu umgehen.

Byakka; eine *orkische* Einhandaxt, grob der thorwalschen *Skraja* ähnelnd, jedoch meist mit einem zusätzlichen Dorn zwischen den Schlagblättern ausgestattet.

Geweihte und Geweihter des Meeresgottes Efferd

C

Calaman; (um 4.000 v.H.): legendärer zwergischer Held; Meisterdieb: Entdecker der Tulamiden. Seine Queste brachte ihm *Ordamons Krone* als Hochzeitsgeschenk für seine Verlobte *Aghira* - und somit den TAG DES ZORNS über die *Zwerge*. In seine Verbannung folgten ihm viele seiner Brüder vom Volke *Curobans* und gründeten somit das Volk der BRILLANTZWERGE.

Calderine von und zu Hardenfels; (*30 v.H.); Gräfin der nordmärkischen Gft. ALBENHUS.

Caldaia; nordalmadanisches Hochland. Ausgedehnte, hügelige Heidelandschaft, in der heute Schäfer ihre Phraischafe grasen lassen. Von den Goblins einst *Hagal Redkai* getauft, was soviel bedeutet wie "Hohe Mutter".

Calijnaar; einer der Beschwörungsnamen der Erzdämonin ASFALOTH.

Cantera; gemäß der thorwalschen Geschichte um das Jahr 2.650 v.H. der Name des güldenländischen Reiches, das den Untergang HJALDINGARDS und damit die Flucht der HJALDINGER nach Aventurien auslöste.

Canyzeth; eine heilige des *Hesinde*-Kultes: Schöpferin der berühmten Statua 'Hesinde mit dem Menschenschüler'

Caralus der Löwe; (angeblich um 1.850 v.H.); ein Held der *almadanischen* Sagen, der die Zauberin *Fanalolie* herausforderte.

Carlog; ein binnenähnliches, vornehmlich westav. Sumpfgewächs, dessen Blütenstempel bei Einnahme die Lichtempfindlichkeit der Augen erhöhen.

Kaiser Bardo und Kaiserin Cella

Cella; geht mit ihrem Bruder Bardo als *Kaiserliche Geschwister* in die Geschichte des Neuen Reiches ein. In deren von Dekadenz geprägter Regierungszeit in den Jahren von 45 v.H. - 18 v.H. kommt es zu exzessiven Ausuferungen jedweder Gelüste; von Kaiserin C. heißt es gar, dass sie ihre „Minister" nur während ihres täglichen Bades in Stutenmilch empfangen habe.

Ihr Vetter RETO bereitet dem Spuk ein Ende, indem er die beiden schließlich absetzt. Aber: C. darf nach dem mysteriösen Verschwinden Kaiser *Hals* als einzige leibhaftige Kaiserin des Mittelreiches gelten zumal Thronfolger *Brin* sich zunächst mit dem Titel eines *Reichsbehüters* begnügt.

Celhana von Khunchom; (*40 v.H.); Akademieleiterin der SCHULE DER HELLSICHT ZU THORWAL.

Ch'ryskl; eine kleine *trahelische* Messingmünze: von Gewicht und Wert her dem gebräuchlichen Heller identisch (siehe **WÄHRUNGEN**).

Chabab; Grenzfluss zwischen dem *Lieblichen Feld* und dem *Königreich Drôl*. Er speist sich aus den beiden Nebenflüssen *Banchab* und *Therkabas*, die beide in den *Hohen Eternen* entspringen, und mündet bei *Neetha* in die *Zvklopensee*. Mit dem Namen *Chahabien* bezeichnet man gewöhnlich die hügelige Savanne zwischen dem C. und den Hohen Eternen.

Chabahien; Landschaft am CHABAB; auch Name eines Sultanats, das in ständiger Fehde mit ARRATISTAN liegt.

Chag; eine der wenigen menschlichen Siedlungen im Gebiet der *Echsensümpfe*, etwa 20 Meilen südöstlich von *Selem* gelegen.

Chaluk; Fluss in *Süd-Aranien*, der bei *Birchaluk (Gorien)* entspringt und nach etwa 120 Meilen in den *Maraskansund* mündet. Im Sommer ist der C. oft bis auf ein kleines Rinnsal ausgetrocknet.

Chalwen; eine RIESIN der av. Vorzeit, die angeblich mitsamt ihrem riesigen Thron im Kampf gegen *Pyrdacor* im *Maraskansund* versank.

Chamaeleon-Springkraut; siehe BASILAMINE.

Chamib al Etba; wörtlich: *Schule des offenen Leibes* (tulamid.), die medizinische Fakultät der HALLE DER ERLEUCHTUNG, der Al'anfaner Universalschule; berühmte Lehrstätte der av. Medizin: siehe HEILKUNDE.

Chamallah al-Ghatar ibn Rafim; (79 v.H. - 12 v.H.); Sohn RAFIM AL-MAUGIRS, MALKILLAHS II, AL-YANUF*; Kalif der Novadis* in den Jahren 36 v.H. bis 12 v.H.; unterliegt den Armeen des *Lieblichen Feldes* in der *Schlacht von Olbris* (34 v.H.); erobert 32 v.H. *Chorhop:* muss dann jedoch wegen eines Putschversuchs seines Onkels nach *Unau* zurückkehren. Nach der Niederschlagung der Revolte erklärt er MHERWED zur neuen Hauptstadt des Kalifats. Sein Nachfolger wird sein einziger Sohn ABU DHELRUMUN.

Chaneb; Fluss zum *Perlenmeer*. Durch die Abkunft vom *Cichanebi-See* stark salzhaltiges Gewässer. Mündet bei *Kannemünde* in die sog. *Tränenbucht*. Die Bezeichnung "Kanne" stellt eine Verhallhornung des tulamidischen Flussnamens durch die bornländischen Kolonisten dar.

Chap mata Tapam; (moh.: *Berg, der an der Seele frisst);* ein Tafelberg im nördlichen Regenwald, auf dem sich H'REZXEM, eine heilige Stätte der *Echsenmenschen* vom *Loch Harodrol* befindet. Wird von den WALDMENSCHEN der Umgebung gemieden.

Charazzar; eine einflussreiche *Brabaker* Familie, der die unheilige Vermischung mit Echsenwesen nachgesagt wird.

Charyb'Yzz; eine ehemals verehrte Gottheit der *Echsenmenschen;* die Herrscherin des Meeres, durch eine riesige Seeschlange repräsentiert. Wahrscheinlich handelt es sich bei C. um eine Erscheinungs- und Verehrungsform der *Erzdämonin* CHARYPTOROTH.

Charypso, -s; charyptisch; Charypter; die Stelle, an der die Insel Altoum dem Festland am nächsten kommt, besitzt zugleich einen guten natürlichen Hafen und trug schon mehrmals eine Stadt - in der

Regel vom nahen *Sylla* an der Gegenküste aus gegründet. Doch auch die heutige Stadt C., etwa 150 Jahre alt, hat sich vorüber 100 Jahren bereits losgesagt und ist zu einem erbitterten Rivalen der einstigen Mutterstadt geworden. Diese Rivalität hat bis zu einem engen Bündnis mit Al'Anfa geführt, das C. heute einerseits nennenswerte Einkünfte als Versorgungshafen der Al'Anfaner Flotte bringt, der Stadt andererseits aber die erbitterte Feindschaft fast aller übrigen Stadtstaaten der Region eingetragen hat (EW: 1.500 bis 2.000; G: 15 Stadtbüttel, diverse Freibeuter).

Diese Feindschaft wird durch die skrupellosen Raubzüge und Piratenstücke der charyptischen Seeräuber nur noch verstärkt, da die Piraten oft auch die Matrosen eroberter Schiffe als Sklaven verkaufen.

Sehr viele dieser Piraten sind Abschaum aus aller Herren Länder, die in den teils zerfallenen Teilen der Stadt hausen und stark zum Ruf C.s als der gesetz- und gottlosesten Stadt (T: EFF, PHE, beide schlecht erhalten) des Südens beigetragen haben. Eine von den Feinden der Stadt gerne kolportierte Legende erzählt von einem Unheiligtum der Charyptoroth, das sich in ihrer Nahe befinden soll.

Charypser Feuer; ein alchimistisches Brandöl; s. HYLAILER FEUER.

Charyptoroth; auch als *Gal'k'zuul, Globomong* oder *Charyb'Yzz* - bekannt; eine ERZDÄMONIN und Herrscherin über die Tiefen des Meeres und die verderbende Kraft des Wassers; als solche mit Sturmfluten, Schiffsuntergängen und ähnlichem assoziiert - und damit dämonische Gegnerin *Efferds.*

Cheria; großer, fleischiger Wüstenkaktus, dessen getrocknetes Fleisch - *Cheriacha* genannt - von den *Novadis* als Rauschmittel verwendet wird.

Cheriacha; getrocknetes Fleisch des Cheria-Wüstenkaktus, von den *Novadis* als Rauschmittel verwendet. Pur oder mit Tabak gemischt wird er in Wasserpfeifen geraucht und führt zu heftigen Visionen. Oftmals findet C. eine kultische Verwendung, da die Kraft des Krautes den Rauchenden in die Nähe *Rastullahs* führen und so für göttliche Offenbarungen empfänglich machen soll.

Chi'Khro; eine *zilitische* Siedlung, die weit in den Echsensümpfen verborgen liegt.

Chimäre; mittels schwarzer Magie erzeugtes Mischwesen aus zwei oder mehr verschiedenen Tierarten, bisweilen auch Menschen. C. sind i.a. aggressiv, selten bei klarem Verstand und nicht fortpflanzungsfähig. Bekannteste C.-Art ist wohl der MANTIKOR.

Chirakahs; ein WALDMENSCHEN-Stamm, der im nördlichen REGENGEBIRGE zwischen *Mengbilla, Chorhop* und *Port Corrad* lebt. Ursprünglich ein sehr kriegerisches Volk, ist der Stamm der C. schon vor einiger Zeit von ehrgeizigen *Tsa-* und *Travia*-Priestern missioniert worden. Den Glauben an Tsa haben sie zwar nicht angenommen, ihren kriegerischen Lebenswandel haben sie aber aufgegeben.

Chonchinis; ein Heilkraut, das aus einer bodendeckenden Pflanze mit dunkelgrünen Blättern gewonnen wird, die in den mittelav. Steppen heimisch ist. C.-Salbe findet vor allem bei Verbrennungen Anwendung.

Chorbash, f.; jährliche Stammesversammlung der NOVADIS in der heimatlichen Oase.

Chorhop, -s; Chorhoper; Chorhoper; südav. Hafenstadt am *Meer der Sieben Winde.* So wechselhaft wie das hier verehrte Glück scheint auch die Spielerstadt (EW: 1.420) am SÜDASK zu sein - oft hat sie die Herren gewechselt, ohne sich im Grunde zu verändern. Seit gut fünfzig Jahren kennt man das einstige *Corapia* unter seinem tulamidischen Namen - doch auch die Anwesenheit von fast 300 *Novadis,* Veteranen und Nachfahren der Eroberer, hat nur wenig das Bild der Stadt verändert.

C. bietet ein buntes Gemisch unterschiedlichster Bauformen. Im Novadiviertel findet man viele der bauchigen Gebäude, wie sie bei den Tulamiden bevorzugt werden. Die Reichen der Stadt haben vielfach die im Süden üblichen weißen Villen mit Veranda, Laubengängen und Gartenhof, während der Wohnsitz der herrschenden Familie *Zeforika* ein tulamidisch anmutender Rundbau aus weißem und rosa Marmor ist.

Die größte Einnahmequelle C.s ist dann auch die Werft der Zeforikas. Hier arbeitet gut ein Fünftel der Bevölkerung mehr oder weniger freiwillig. Die Nähe zum Regenwald mit seinen Edelhölzern hat entscheidend dazu beigetragen, dass Holz billig und leicht erhältlich ist und heute die meisten Galeeren *Mengbillas, Dröls* und mancher anderen Stadt aus C. stammen.

Mit dem Stamm der YAKOSH-DEJ jedenfalls treibt die Stadt regen Handel und bezieht nicht wenige ihrer Sklaven von ihm - Kriegsgefangene, die den Raubzügen der *Waldmenschen* zum Opfer fielen.

In ganz Südaventurien sprichwörtlich geworden ist die Wettleidenschaft und Glücksspielversessenheit der Chorhoper - an neun wechselnden Terminen im Jahr finden über alltägliche private Wetten hinaus noch große Wettspiele und öffentliche Glücksspiele statt. Dass bei diesen Veranstaltungen der Tempel des Glücksgottes *Phex* (Weitere T: BOR(A), Rastullah) Unsummen an Dankesgaben und "Bestechungsgeldern" einnimmt, versteht sich von allein.

Doch eine Verlosung - nämlich die zu jedem ersten Frühlingsvollmond abgehaltene - schlägt all diese Ereignisse um Längen: In der Großen Lotterie werden nämlich nichts Geringeres als die neun höchsten Ämter des Stadtstaates vergeben.

Als „Teilnahmegebühr" müssen entweder 1.000 Dukaten oder die eigene Freiheit eingesetzt werden. Man erhält dann eine Losnummer zugewiesen und wartet, bis die große Trommel gedreht ist und die neun Elfenbeinplättchen mit den siegreichen Nummern hervorgezogen wurden.

Der Brauch der Großen Lotterie ist noch ziemlich jung und wurde erst vor knapp hundert Jahren von Sarkisian *Zejbrika,* dem Großvater und Vorgänger Meister Adnans, eingeführt: Nach der wiederholten Plünderung der Stadt durch die *Thorwaler* hatte Phex seinem Oberpriester eine Vision geschickt. nach der das Schicksal C.s künftig ganz von den Entscheidungen des Glücksgottes abhängen sollte. Seit dieser Zeit hat kein Stadtregent jemals die Macht gehabt, den Einfluss der Reeder-, Händler- und Priesterdynastie Zeforika zu verringern oder gar auszuschalten - im Gegenteil: Ein jeder der neun "Machthaber" weiß nur zu gut, dass eine "Wiederwahl“ so gut wie ausgeschlossen ist und nutzt deshalb sein Jahr im Amt, um möglichst gründlich für die Zeit danach vorzusorgen. Bestechung ist demnach eher die Regel als die Ausnahme und es gibt immer wieder einmal den Fall, dass die Ärmsten der Armen, die gerade noch ihre Freiheit besitzen, auch diese riskieren, um entweder in einem Jahr reich oder am nächsten Tag Sklave zu sein...

Von den knapp dreihundert Novadis sind immerhin gut hundert Männer im kampffähigen Alter, doch sie halten sich weitgehend aus dem Treiben der übrigen Stadtbewohner heraus - und dass sie sich nicht einmal vor einigen Jahren dein Krieg gegen *Al'Anfa* angeschlossen haben, wird ihnen in *Mherwed* sehr verübelt (G: ca. 70 Stadtgardisten).

Chrmk; aus etwa 5.000 Zeichen bestehende, gültige Schrift der Echsensprache *Rssahh;* seit etwa 3.200 v.H. in Gebrauch und damit wahrscheinlich die am längsten verwendete Schrift Aventuriens (siehe **SPRACHEN**).

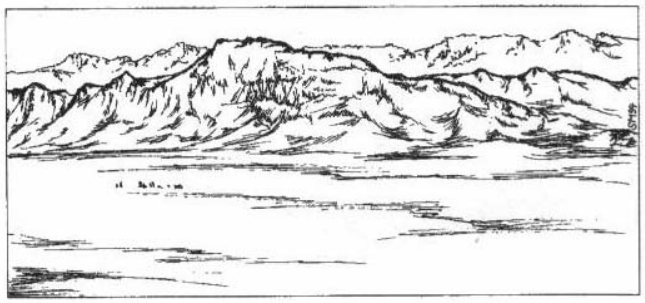
Chr'Ssir'Ssr; eine nur noch selten verehrte Gottheit der ECHSENMENSCHEN, als Flugechse repräsentiert und ehemals eine Herrschergottheit der echsischen *Theokraren.* Die Priester des C. gelten als Mittler zwischen Echsen und Göttern.

Chrs H'Ranga; echsisch für *Treppe der Götter;* eine uralte Ruine unbekannten Verwendungszwecks; etwa 15 Meilen westlich von *Ssd'l* in den *Echsensümpfen* gelegen.

Chuchas; alte Schriftzeichen der echsischen Sprache *Rssahh;* Nachfolger des *H'Chuehas* und Vorgänger des *Chrmk.* Teile des C. sind auch als *Yash'Hualay-Glyphen* bekannt. (siehe **SPRACHEN**).

Chutal; Fischerdorf im Kgr. BRABAK und eine der wenigen festen menschlichen Ansiedlungen dort.

Cichanebi; großer Salzsee in der südlichen *Khom.* nordwestlich von *Unau.* Mit seinem Salz beinhaltet er ein kostbares Gut, und an seiner südlichen Seite, nahe dem Abfluss des *Chaneb,* ziehen die Unauer von Zeit zu Zeit auf die Kruste, um das reichtumbringende Salz abzubauen. Diese anstrengende Arbeit erweist sich mitunter als äußerst gefährlich, denn nur zu oft lauert unter dünner Scholle der alles verschlingende Salzschlamm. Die sog. *Salzgänger,* tapfere und gläubige Männer im Angesichte *Rastullahs,* loten jedes Jahr nach der Regenzeit aufs neue gangbare Passagen und Wege über den See aus.



Der Cichanebi-Salzsee

Ciszk'Hr; Zwischenreich der ECHSENMENSCHEN in den Sümpfen von Selem; gegründet nach dem zweiten DRACHENKRIEG und der Niederwerfung PYRDACORS (um 3.100 v.H.), untergegangen um 2.500 v.H.. Die Echsen von C. führten lange Krieg gegen die Tulamiden unter RASCHTUL-AL-SCHEIK und BASTRABUN.

Codex Albyricus; im Jahre 446 v.H. auf Veranlassung Rohals erstmals niedergelegte und seitdem oft erweiterte und korrigierte Gesetzessammlung, die sich mit magischen Vergehen und Verbrechen, deren Untersuchung, Nachweis und Ahndung beschäftigt; Grundlage der Gildengerichtsbarkeit.

Collegium Canonicum; höchstes Gremium des BUNDES DES WEIßEN PENTAGRAMMS; Gildenrat und höchste Gerichtsbarkeit der *Weißmagier.*

Conchobair, Raidri: (*38 v.H.); Markgraf (vormals Graf) von WINHALL: eine lebende Legende: Bezwinger der maraskanischen *Blutzwillinge* und des Riesenogers *Arzuch,* Befreier der Prinzessin von *Weiden* aus den Fängen eines Goblinhäuptlings, Gewinner des vorletzten *Donnersturmrennens,* mehrfacher Sieger des *Garether Kaiserturniers;* wegen seiner Fechtkünste Schwertkönig genannt.

Comtessa, Comto; *Adelstitel* im *Lieblichen Feld;* unter den *Grafen,* jedoch über den *Baronen* und *Landherren* angeordnet; wird gewöhnlich an die ältesten Kinder eines Grafen verliehen und ist meist mit einem kleinen Lehen verbunden. Die korrekte Anrede für einen C. ist Ew. *Edelhochgeboren.*

Cor; Weiler mit ca. 40 Einwohnern im Hzm. *Paavi:* früher eine Pelzhandelsstation, nach mehreren Überfällen um das Jahr 12 Hal fast gänzlich aufgegeben.

Cor-Berge; fast senkrecht aufragender Tafelberg (etwa 300 Schritt über dem Umland) von etwa 70 Meilen Länge und 5 bis 12 Meilen Breite; nördlich des Weilers *Cor,* südlich des *Lamsen* gelegen; letzter. östlicher Ausläufer der EISZINNEN.

Corapia; alter Name der Stadt CHORHOP vor der Eroberung durch die *Novadis.*

Corula und Colurna; Heldinnen der *maraskanischen* Mythologie, die so genannten *Schwertschwestern.* Siehe **HELDEN UND HELDENSAGEN.**

Corrad von Hardenstein; (399 v.H. - 326 v.H.); Admiral der mittelreichischen Perlenmeerflotte unter *Eslam I.;* Gründer des Hafens PORT CORRAD im Jahre 361 v.H.

Corullku; (Geburtsort und -datum unbekannt); Abgänger der *Al-'Achami zu Fasar:* lebte angeblich lange Zeit unter *Firnelfen;* Gründer und *Spektabilität* der SCHULE DER BEHERRSCHUNG ZU NEERSAND.

Cosseira; Berytos; (*35 v.H.); Herzog von *Pailos; Heermeister des Seekönigreichs beider Hylaïlos* (der ZYKLOPENINSELN also) und dem *Hofmeister Urras von Malur* in der Regierung des Königreichs gleichgestellt; leistete l8 Hal Königin *Amene* den Treueeid.

Croenar von Marvinko; (*34 v.H.): Landgraf der Lgft. SIKRAM im *Lieblichen Feld.* aus dem alten Geschlecht derer von Marvinko: für seine Intrigen berüchtigt.

Cumrat, (I); ursprünglich alttulamidisches Adjektiv: standhaft, beständig, aber auch widerborstig und trotzig.

Cumrat, (II); Gegend um die Yrosamündung in den *Yaquir,* benannt nach einer Sage um die zwei Felsen, die die Einfahrt in den Yaquir behindern. Befragt man alteingesessene Anwohner, so wird man allerlei wirres und sich widersprechendes Zeugs zu hören bekommen, allen Aussagen gemein ist jedoch, dass der nördlichere der beiden Felsen den Namen *Itzach,* der südlichere den Namen *Avtan* trägt. Zumeist wird dieser, mit einigem Aberglauben behafteter Ort von den meisten Anwohnern eher gemieden. Beide Felsen ragen, mit einem Umfang von etwa sechs Schritt, wohl an die zehn Schritt aus dem Wasser.

Cumrat, (III); der erwählte Name für die seit Firun 22 Hal im Bau befindliche Pfalz für das Kaiserhaus Gareth. Der Name wurde von übereifrigen Beamten wohl vorschnell übernommen, ohne dem gesamten Hintergrund nachzugehen. C. liegt an einem taktisch günstigen Ort. hoch droben in zumindest dreißig Schritt Höhe am steilen Abhang des ausgedehnten Felsufers, direkt über dem Yaquir.

Ein sonst weitestgehend üblicher Treidelpfad ist an dieser Stelle nicht zu finden, die Besatzungen müssen rudern, die Zuggespanne müssen ggf. über Land den Umweg von mehr als einer Meile um C. herum nehmen. Schon lange vor Baubeginn begannen Querelen um die Bauplanung der Pfalz, und stetig neue Ungewissheiten sorgten in der Folgezeit für allerlei merkwürdigen und belustigenden Unfug, der auf der Baustelle einherging.

Curfan (von Jergan); (569 v.H. - 525 v.H.): letzter Fürst der maraskanischen *Arethiniden-Dynastie;* von *Rohal* abgesetzt und daraufhin von einer wütenden Volksmenge erschlagen.

Cyclopea; alter und ungebräuchlicher Name für die *Zyklopeninseln,* ebenso wie die Bezeichnung *Thalassocrat* von C. für den Seeherrscher der Inseln.

D

Dabla; bei *Tulamiden* und *Novadis* verbreitete kleine Trommel, die aus einem mit Kamelleder bespannten Tongefäß besteht. Sie wird zwischen den Beinen gehalten und mit Handballen und Fingerkuppen geschlagen, wodurch ein stetiges Dröhnen erzeugt wird.

Dachse; bekannte av. Arten sind der SCHNEE- und der STREIFEN-D.

Dajin; Name mehrerer *maraskanischer* Könige. Die bedeutendsten unter diesen sind:

1) Dajin I. (Regentschaft 234 v.H. - 722 v.H.) rief sich im Alter von 16 Jahren zum ersten Herrscher des Freien und Unabhängigen Königreichs Maraskan aus und begründete damit das moderne Maraskan.

2) Dajin III. der Fromme (186 v.H. - 181 v.H.). Sicher der beliebteste aller maraskanischen Könige. Er sah seinen Thron nur zweimal, nämlich am Tage seiner Krönung und wenige Monde vor seinem Ableben. In den Jahren dazwischen reiste er oft unerkannt über die Insel, sprach Recht oder beging derart zahlreiche Heldentaten, dass man annehmen muss, dass viele ihm erst nach seinem Ableben zugeschrieben worden sind.

Verbrieft ist eine Geschichte aus dem Jahre 183 v.H. Damals sollten in Jergan fünf Banditen öffentlich hingerichtet werden. Unerkannt sprach der König mit jedem von ihnen und erklärte dann laut, dass es die Not gewesen sei, welche die fünf Männer und Frauen zu ihren Taten getrieben habe, also müsse statt ihrer jener auf dem Richtplatz stehen, der so viel Not zugelassen habe. Permold, der damalige Graf der Stadt, sah dies als Herausforderung seiner Macht und schickte seine Leibgarde, den vorgeblichen Aufwiegler zu inhaftieren. Nachdem D. zwölfe verwundet hatte, gab er sich zu erkennen mit den Worten: "Siehe, Permold, wie blind dein Herz geworden ist!" Als der Fürst den König erkannte, ergriff ihn der Schrecken, und er schickte zwölf weitere, dieses Mal, den König zu töten. D. erschlug jeden einzelnen von ihnen, dann aber - statt den Grafen für diese Rebellion zu strafen - ermahnte er ihn und verzieh ihm. Mit Erfolg, denn Permolds Herrschaft änderte sich von Grund auf. Tyrannei wich Barmherzigkeit, und als D. zwei Jahre später verstarb, legte Permold sein Amt nieder und zog fürderhin als Wandermönch von Dorf zu Dorf.

Während der Regierungszeit D.s und bedingt durch die ständige Abwesenheit des Königs, nahmen Korruption und Ämterkauf in Tuzak ein bisher nie gekanntes Ausmaß an. Als der König in seine Stadt zurückkehrte, war er derartig angewidert davon, dass er sämtliche Beamte des Hofes entließ, und eine Reform des Königreiches versprach. Sie kam nicht mehr zustande, da D. zwei Monde später im *Roab* ertrank, und sein kaum noch kenntlicher Leichnam erst nach vielen Tagen gefunden wurde.

Dalida-Horas; genaue Lebens- und Regierungszeit unbekannt; frühe (wahrscheinlich erste) Kaiserin des *Alten Reiches;* vermutlich Mutter von SENEB-HORAS: herrschte um 900 v.BF. in *Bosparan.* In ihre Regierungszeit fällt die Stadtgründung von *Bethana.*

Dalek-Horas; (459 v.BF. - 370 v.BF.); von 401 v.BF. - 370 v.BF. Kaiser des *Alten Reiches.* Einer der glück- und talentlosen Potentaten während des DUNKLEN ZEITALTERS. Thronfolger auf dem bosparanischen Thron wird sein Sohn DALEK II.

Dalek-Horas II.; (497 v.BF. - 328 v.BF.); Kaiser des *Alten Reiches* von 370 v.BF. - 329 v.BF. Unter seiner Herrschaft wird das DUNKLE ZEITALTER noch ein wenig finsterer und das Jahr 331 v.BF. hält gleich mehrere Katastrophen parat: die Provinz Ober-Yaquirien - mittlerweile von tulamidischen Siedlern geradezu unterwandert - wird kurzerhand zum *Emirat Al' Mada* ausgerufen; am 9. Travia wagen sechzehn thorwalsche Drachenschiffe einen Raubzug yaquiraufwärts, plündern Nord *Bosparan* und zerstören alle Brücken über den Fluss. Sein Nachfolger wird JEL.

Dalek-Horas III; (227 v.BF. - 160 v.BF.); Kaiser des *Alten Reiches* von 191 v.BF. - 162 v.BF.; einer der Herrscher während des DUNKLEN ZEITALTERS. Nachfolger auf dem Thron wird BRIGON, der erste der KUSLIKER KAISER.

Dämon; jenseitiges Wesen: Bewohner der siebten *Sphäre,* der so genannten NIEDERHÖLLEN; kann im Diesseits nur existieren, wenn es von einem Zauberkundigen beschworen wird. Man unterscheidet (in der Reihenfolge aufsteigender Macht) zwischen NIEDEREN DÄMONEN, GEHÖRNTEN DÄMONEN und ERZDÄMONEN.

Dämonenbrache: Ort der *Ersten Dämonenschlacht* des Jahres 1561 v.H.; im Südwesten von *Gareth* gelegen; bis heute verfluchte und gemiedene Stätte ruheloser Geister und grausig veränderter Natur.

Vom Wirken der Dämonen sind heute noch Spuren zu finden: Hier wachsen jetzt knorrige, seltsam verdrehte Bäume, bluttrinkende Blumen, undurchdringliche Büsche mit giftigen Dornen und ähnliche, auf schreckliche Art und Weise veränderte Pflanzen. Nachts ziehen oft die jammernden Geister ruheloser Toter umher und erschrecken den ahnungslosen Wanderer. Nur ein Golgari-Schrein, der Untote und Geister fernhalten soll, ist ein einigermaßen sicherer Ort in der Dämonenbrache. Immer wieder wurde versucht den mysteriösen Ort zu erkunden, zuletzt von *Melwyn Stoerrebrandt,* dem dritten Hofmagier am Hofe zu Gareth. Doch man kann einem Reisenden besonders nachts nur raten, den Weg entlang der Brache zu meiden.

Im Phex des Jahres 19 Hal wird den *Orks* auf den östlich benachbarten *Silkwiesen* die entscheidende Niederlage auf ihrem Kriegszug gegen das Mittelreich beigebracht.

Die Dämonenschlacht (nach einem Stich von Kenkaukis)

Dämonenfäule; eine mysteriöse, durch Dämonen übertragene *Krankheit;* siehe DUGLUMSPEST.

Dämonenmeister; der wohl geläufigste Beiname des berüchtigten Magiers BORBARAD.

Dämonenschlacht; Name zweier Gefechte der av. Geschichte. Die ***Erste Dämonenschlacht*** trug sich zu im Jahr 1561 v.H., als Kaiser FRAN- HORAS von Bosparan *Dämonen* und *Erzdämonen* anrief, um die aufständischen Garether zu bezwingen. Als deren Heer vernichtend geschlagen war, wandten sich die Dämonen jedoch gegen die Bosparaner, und selbst Fran-Horas vermochte sie nicht aufzuhalten, als sie auch sein eigenes Heer vernichteten. Erst nachdem sie ihr blutiges Werk vollbracht hatten, kehrten sie wieder in ihre Sphäre zurück. Die Erste D. markiert einen Wendepunkt in der Geschichte des *Alten Reiches,* den Beginn des DUNKLEN ZEITALTERS. Das Schlachtfeld bei Gareth wird zur *Dämonenbrache,* einem verfluchten und gemiedenen Ort.

Am 30. Praios 993 v.H. kommt es abermals zum Kampf der Bosparaner Truppen mit den aufständischen Garethern, diesmal in der Nähe des kleinen Dörfchens BRIG-LO am Zusammenfuß von *Brigella* und *Yaquir.* Dieser Kampf setzt den Beginn der ***Zweiten Dämonenschlacht.*** als Kaiserin HELA-HORAS die unheiligen Beschwörungen ihres Ahnen zu vollziehen beginnt, nachdem sich das Schlachtenglück zu ihren Ungunsten neigt. Als sich die ersten dämonischen Schatten aus der Finsternis lösen und die bis dahin siegreichen Garether angreifen wollen, geschieht jedoch ein Wunder: Die Götter *Praios. Rondra, Efferd* und *Ingerimm* erscheinen persönlich, gehüllt in strahlende Rüstungen, in den Händen Waffen in heller, fast weißer Glut und schlagen die Dämonen zurück. Die Garether schlagen darauf die Bosparaner und töten jeden Kaiserlichen, der ihnen in die Hände fällt. Kaiserin Hela-Horas gelingt die Flucht nach Bosparan, wohin ihr die Aufständischen nachsetzen und mit der Eroberung der Stadt das Ende des *Alten Reiches* markieren. Heute noch wird der Jahrestag der Zweiten D. in Brig-Lo gefeiert.

Dämonensultan; ein *Dämon* von unbeschreiblicher Macht (und daher unbeschwörbar): angeblich der Herrscher der *Niederhöllen.*

Dämonobgie, auch: Dämonenbeschwörung; ein Untergebiet des magischen *Spezialgebiets* der BESCHWÖRUNG.

Dannike; Errike; (*41 v.H.); Sammler von allerlei Märchen, Volkssagen und Legenden; bekannt durch sein Werk *'Was glaubt das Volk?'.*

Dar'Klajid; ein anderer Name für die *Erzdämonin* BELKELEL.

Darador; traditionell als höchster und ältester der sechs HOHEN DRACHEN bezeichnet, ist D. mit den hundertfarbigen Flügeln der Drache des Lichtes. Zu seinen Aufgaben gehört es, das Licht der Sonne gegen die Angriffe der Dunkelheit zu beschützen, was ihn zu einem natürlichen Vertrauten des *Praios* macht. D. gilt als himmlischer Meister der *Antimagie.*

Darando; bekanntes Handelshaus aus *Neetha,* das zu den wichtigsten des *Lieblichen Feldes* gehört und vor allem durch den Handel mit den *Zyklopeninseln* reich geworden ist; verfügt nach dem Anschluss der Inseln ans *Bosparanische Kaiserreich* über erheblichen Einfluss am Hofe zu Teremon; Leiter des Handelshauses ist der mittlerweile 92jährige *Lessandero D.*

Darbonia; seit dem Jahre 11 Hal das regierende Adelsgeschlecht der mittelreichischen Gft. MENDENA.

Darmfraisch; eine mit Durchfall einhergehende Krankheit; siehe FLINKER DIFAR.

Darmpfeifen; auch Balgpfeifen genannt; die vielen Arten der aventurischen Dudelsäcke.

Darna; ein etwa l .000 WALDMENSCHEN umfassender, friedlicher Stamm, der im Bergland des ALTIMONT in der westlichen Hälfte ALTOUMS lebt.

Darpat; zentral verlaufender Fluss des Mittelreiches zum *Golf von Perricum.* Der Obere D. entspringt am Schnittpunkt der Provinzen *Weiden, Greifenfurt* und *Darpatien,* dessen Grenze er - zunächst in südlicher Richtung fließend - für die kommenden 100 Meilen bilden wird. Dann, kurz nach seinem Zusammenfluss mit dem Mittleren D. *(Dergel)* ändert er seinen Lauf nach Südosten und mündet später in das *Ochsenwasser.* An dessen südl. Abfluss donnert er die *Ochsenwasserfälle* hinab, passiert bald darauf *Rommilys* und trennt fürderhin *Darpatien* von *Garetien,* bis er nördlich von *Perricum* ins *Perlenmeer* mündet.

Darpatbulle; recht neue Züchtung hellbrauner Rinder, die vor allem wegen ihrer enormen Kraft als Zugtiere eingesetzt werden (vorzugsweit natürlich keine Bullen, sondern Ochsen).

Darpathecht; recht seltene Rauhfischart in mittelav. Binnengewässem; ausgesprochen schnell und kräftig; bis zu acht Spann Länge und 20 Stein Gewicht.

Darpatien. -s; darpatisch; Darpatier; zentral gelegenes Fürstentum im Neuen Reich. Größtenteils deckt sich die Grenze zu den Nachbarprovinzen mit dem Verlauf der Flüsse Darpat und Radrom. Von Süd nach Ost liegt D. eingerahmt von den mittelreichischen Landen Garetien, Greifenfurt, Weiden. Tobrien, Warunk und Beilunk. Die Grafschaft Trollzacken grenzt südöstlich schließlich an den Golf von Perricum.

Klima: D. liegt in den gemäßigten Breiten auf dem aventurischen Kontinent. Die Sommer sind warm und niederschlagsreich. Die Winter sind, besonders im Norden, mitunter streng und bringen reichlich Schnee mit sich.

Landschaft: Nördlich setzt sich die zu Weiden gehörende Menzheimer Au weiter ins Darpatische fort. Waldbestandene Hügel säumen den Grenzverlauf nach Greifenfurt entlang des Oberen Darpat ebenso wie den Übergang zur Trollpforte, welche den östlichen Durchlass zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken darstellt. Zerklüftete Höhen von 1000 Schritt sind das typische Erscheinungsbild der Trollzacken, die sowohl westlich wie östlich zu einer sanften Hügellandschaft auslaufen. Im Westen stößt man alsbald auf das große Ochsenwasser, in dem sich die Wasser des Dergel und Darpat aufstauen. Im südlichen Teil der Grafschaft Zweimühlen, jenseits der Ufer des Ochsenwassers, sind sumpfige Niederungen üblich. Prägend für den fruchtbaren Landstrich sind jedoch die üppigen Weiden, auf denen die Darpatbullen grasen.

Tierwelt: Besonders im Bereich der Wälder sind Wölfe, aber auch andere Raubtiere keine Seltenheit. Die endlosen Hügel sind die Heimat von zahlreichen Kleintieren und Nagern, die hier in einer Vielgestaltigkeit anzutreffen sind wie sonst nirgends im Reich.

Bevölkerung: Die Darpatier gehören dem freundlichsten und offensten Menschenschlag an, den man sich vorstellen kann, und ergänzen sich somit trefflich mit der einladenden und fruchtbaren Landschaft mit den, das Auge beruhigenden Hügeln. Reich ist das Land und gewiss ein Grund für die Großzügigkeit seiner Bürger. Zu der hier herrschenden Gastfreundlichkeit passt die tiefgehende Verehrung der Göttin Travia, deren Haupttempel ebenfalls hier angesiedelt ist.

Im südlichen Darpatien sind auch zahlreiche Zwerge heimisch, die sich teilweise dem Silber der Minen widmen. Die Z. vom Hügelvolk in Rommilys sorgen aber auch für einladende Gastlichkeit. Nicht unerwähnt lassen darf man die Trolle im Bereich des Gebirges, das nach ihnen benannt ist. So man welchen von ihnen begegnet, und dies wird eher außerhalb ihrer Heimat sein, geben sie sich auf ihre "charmant-trollige" Art. Jene aber, die sich nicht aus ihren angestammten Gebieten fortbewegen, wünschen sich genauso wenig, dass man ihnen über den Weg läuft. Für mehr Aufsehen sorgen sicherlich die Barbarenstämme, die ebenfalls in den zerklüfteten Tälern des Gebirges leben, es allerdings zur Sitte haben werden lassen, die darpatische Gastfreundschaft auf ihre eigene Art zu nutzen. Die Gehöfte am Fuß der Berge sind daher besser befestigt. obwohl die Tore auch hier zumeist offenstehen.

Landwirtschaft: Roggen und Gerste sind die typischen Getreide der Region. Vielerorts sieht man von Obstbäumen bestandene Flächen, mit dessen Früchten man hier vieles anzustellen weiß; sie finden sich

schnell zu Most und Brannt - mitunter auch in diesen eingelegt - verarbeitet in den Gasthäusern wieder. Der Trollzacker, ein Obstgeist ist weithin gerühmt. Aber auch Früchtebrot zählt zu den Spezialitäten der Region. Die Domäne liegt allerdings in der Rinderzucht, und die großen und ausdauernden Darbatbullen sind allerorten zu sehen. Sie zählen im Mittelreich zu den meistgenutzten Zugtieren für Gespanne und Wagen und auch ihr Dung wird weithin auf den Feldern verwendet. Das Ochsenwasser wartet mit zahlreichen Fischarten auf. An den Südhängen der Trollzacken entlang des Darpats gedeihen die Reben für einen aromatischer Rotwein.

Handwerk und Bergbau: Silber zu Schmuck und vor allem Eisen zu Stahl und Waffen, Schmiede jeglicher Art finden ein breites Betätigungsfeld - und dies besonders bei der Reichsarmee, wie auch bei den Kaiserlichen Wagenwerken zu Wehrheim. In der Gegend um Zwerch locken die Silberminen Arbeiter und Feinschmiede. Bootsbau zieht das große Ochsenwasser nach sich, das sowohl als Fischgrund wie als Transportweg ein Rolle spielt. Von geringerer Bedeutung ist die Baumwollspinnerei.

Wege und Siedlungen: An erster Stelle ist die Kreuzung von Reichsstraße 1 und 2 bei Wehrheim anzuführen. Nicht von ungefähr liegt die Reichskriegshauptstadt an diesen wichtigen Straßen, denn schnelle Truppenbewegungen sind in unruhigen Zeiten entscheidend über Sieg und Niederlage. Wehrheim ist vor allem für die Sicherung des nördlichen Reiches gegen die immer wiederkehrende Gefahr durch einfallende Orkhorden von Bedeutung. Auch beim zweiten ZUG DER OGER war die Nähe der Stadt von Vorteil. Im Binnenverkehr spielt auch der Dergel bis zum Südende des Ochsenwassers sowie der Darpat unterhalb der Ochsenwasserfälle hin zum Golf von Perricum eine Rolle. Zweite bedeutende Ansiedlung ist die Fürstenstadt Rommilys unweit des Sees.

Handel: Neben den Gütern, die hier zuhauf produziert werden, gab es in der jüngeren Vergangenheit noch einen kuriosen, aber etwas makaberen Exportschlager: beste Preise ließen sich erzielen durch den Verkauf von Ogerschädeln vom Schlachtfeld in der Trollpforte.

Regierung und Verwaltung: Sitz von Fürstin Irmegund von Rabenmund ä.H. ist die darpatische Hauptstadt Rommilys. Die Provinz, die ob ihres Reichtums auch stets gewissen Druck gen Gareth ausüben konnte, steht traditionsgemäß unter der Obhut von Vertretern dieses einflussreichen, aber nicht unumstrittenen Geschlechts. Im weiteren untergliedert sich D. in die Grafschaften Wehrheim, Zweimühlen, Trollzacken, Ochsenwaliser und die Rommilyser Mark. Zusätzliche Bedeutung verleiht der Grafentitel von Wehrheim, denn dieser geht einher mit dem Oberbefehl über die kaiserlichen Truppen.

Armee und Flotte: Wehrheim ist die mittelreichische Garnisonsstadt schlechthin und beherbergt Elitetruppen aus vielen Teilen des Reiches. Die Bezeichnung "Wehrheimer Strammstehen" ist daher bis in den entlegensten Winkel ein Begriff.

Debrek: (984 v.H. - 895 v.H.); ältester Sohn des ersten mittelreichischen Kaisers *Raul von Gareth* und von 940 v.H. - 895 v.H. erster der für ihre Umsicht gerühmten KLUGEN KAISER. Nach der Auflösung der Protek*torate des Alten Reiches* ernennt er seinen jüngsten Bruder Hardo zum Erzherzog von Kuslik. Die Kaiserwürde geht mit seinem Tod über an seinen Sohn NARDES.

Degen; von allen schnellen Stichwaffen ist der D. dem Schwert am ähnlichsten: Mit einer schlanken, zweischneidigen Klinge und einer wohlgeschärften Spitze ist er die bevorzugte Waffe jener Kavaliere, die auch im edlen Klingenspiel nicht ganz auf kräftige Hiebe verzichten mögen.

Dekapus; zehnarmige Riesenkrake mit zehn Schritt langen Tentakeln und einer Rumpflänge von acht Schritt bei einem Durchmesser von sechs Schritt. Ein (glücklicherweise seltener und nur auf hoher See zu findender) D. ist durchaus in der Lage, ein kleines Schiff zu versenken. Der D. gilt als Feind des *Pottwals* und wird daher von *Thorwalern* gejagt, wo sie seiner ansichtig werden.

Dela; alte Baronie in ALBERNIA. Nach dem Wiederaufbau HAVENAS (ab 291 V.H.) wurde das Gebiet der Baronie der jetzigen Grafenmark Havena zugeordnet. Auf denn Marktplatz des gleichnamigen Dorfes ist noch heute eine Statue der letzten Baronin zu sehen, *Nahema von D.* Das Dorf D. liegt auf halbem Weg zwischen Havena und *Nordhag*, an der Straße nach *Nostria.* Der Bürgermeister D.s verwaltet noch immer den Schlüssel eines Hauses, das seit dem Jahr 291 v.H., in dem Baronin NAHEMA verschwand. niemand betreten hat.

Delphin (I); blaugrünes, bis zu 2,5 Schritt langes Meerestier; heiliges Tier des *Efferd* und auf allen Meeren - sowohl in Küstennähe als auch aufholtet- See - anzutreffen.

Delphin (II); *Sternzeichen* im ZWÖLFKREIS. Der springende D. besteht aus fünf Sternen, die man an der gebildeten Fischform gut erkennen kann. Es ist das Zeichen des Meeresgottes *Efferd* und steht für Veränderung und Zeit. Der D. erscheint mit seiner Schnauze kurz vor Jahresende am Horizont und sein Schwanz taucht erst zu Anfang des Winters im *Hesinde*-Mond wieder ab.

Demokratie; eine besondere Form des Hochverrats gegen Kaiser und Reich; von einer angenommenen Gleichheit vor den Göttern ausgehende Staatsphilosophie, die das Glück der Menschheit in der Selbstbestimmung ihrer Herrscher sieht; beruht teilweise auf den Schriften der *Sekte von Ilaris*. Nicht zu verwechseln mit Strukturen wie der aristokratischen Republik oder der Adelsversammlung des Bornlandes.

Denar; nicht mehr geprägte Silbermünze des *Kalifats;* entspricht in Wert und Gewicht etwa 2 Silbertalern (s. **WÄHRUNGEN**).

Denderan; *(*30 v.H.);* ältester Sohn König FRUMOLDS von *Maraskan* und nach dessen Tod nomineller König der Insel: residiert in BORAN, der einzigen nicht vom Mittelreich besetzten Stadt der Insel und verfügt (auch nach mittlerweile 30 Jahren) über eine gut gefüllte Kriegskasse.

Der-lachend-über-das-Schlachtfeld-schreitet; einer der vielen Beinamen KORS.

Dere: -s; derisch; eine erdähnliche Welt, auf der AVENTURIEN liegt. Außer Aventurien gibt es noch drei andere Kontinente. GÜLDENLAND, RISSLAND und das legendäre UTHURIA im Süden, über das jedoch fast nichts bekannt ist. Die Kugelgestalt der Welt wird nur von wenigen Aventuriern erkannt, die meisten gehen davon aus, dass ihre Welt eine Scheibe ist, sozusagen ein Spielbrett für die Götter und die Wesen die über ihnen stehen. Meist sind es nur Außenseiter wie die Brabaker und Warunker Philosophen, die die Kugeltheorie vertreten, die jedoch in den letzten Jahren stets mehr Zulauf - so z.B. durch die Khunchomer Kapitänsschule - erhalten. Ein weiteres Gedankenspiel dieser Art findet in der sog. HOHLWELTTHEORIE seinen Ausdruck. Im RUR-UND-GROR-Glauben der Maraskaner gilt die Welt als Diskus, den der göttliche Rur seinem Zwillingsbruder als Geschenk zugedacht hat und der nun auf dem Weg zu Gror seine Kreise durch den Weltenraum zieht.

Dergel; auch *Mittlerer Darpat;* entspringt im *Greifenfurtschen* und mündet schließlich als nordwestlicher Zufluss ins *Ochsenwasser*. Vereinigt sich an der Grenze zum darpatischen *Wehrheim* mit dem *Oberen Darpat.* Fließt später mit dem *Olku* zusammen und bildet danach für einige Meilen die natürliche Grenze zum südl. gelegenen Kgr. *Garetien.*

Dermot von Paavi; (*21 v.H.); Herzog des unabhängigen Hzm. Paavi; verfügt über wenig Macht, aber gute diplomatische Kontakte.

De Sylphur; eine einflussreiche *brabakische* Familie, die auch seit etwa 180 v.H. den König des Kgr. BRABAK - derzeit MEZIRION III. - stellt.

Deut; eine bornländische Messingmünze; entspricht vom Wert etwa einem *Heller* (s. **WÄHRUNGEN**).

Deutschnickeln, Deutschnackeln; ein besonders bei nordav. Fuhrleuten beliebtes Geschicklichkeitsspiel, bei dem versucht wird, mit einem Peitschenschlag eine kleine Münze - zum Beispiel einen *Deut* - zu treffen (siehe **SPORT UND SPIEL**).

Dhachmani; einflussreiches Handelshaus aus *Khunchom,* das zusammen mit den Häusern *Warrlinger. Gerbelstein* und *Stoerrebrandt*

das MARASKANKONTOR betreibt; Familienpatriarch Ruban ihn D. betreibt mit seiner *Zedrakke* "Diamant" noch immer den größten Teil der (inoffiziellen) Geschäfte.

Dharai; ein als schwarzgrauer Gallertklumpen erscheinender *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge LOLGRAMOTHS, der über enorme physische Kräfte verfügt.

Diamantenes Sultanat; das 2.317 v.H. bis 1.010 v.H. bestehendes Großreich der *Tulamiden* mit der Hauptstadt *Khunchom;* unmittelbarer Vorgänger war das *Sultanat von Khunchom,* das auf die tulamidischen Gründerväter und Großhelden RASHDUL und BASTRABUN zurückging und als die beherrschende Macht im *Mhanadital* ab 2.350 v.H. in starke Konflikte mit den *Magiermogulen vom Gadang* geriet. Khunchom ging dank der Zaubertracht seines Herrschers *Sulman al-Nassori* siegreich aus den folgenden *Skorpionkriegen* hervor und wurde zum Sitz des ersten *Diamantenen Sultans,* ein Titel, den Sulinan nach seinem Triumph annahm. Zum Symbol von Unzerstörbarkeit und Glanz des Reiches wurde das *Drachenei.*

Spätere Sultane übernahmen altechsisches Zeremoniell und wurden zu hochverehrten, vom Volk abgeschirmten Priesterkönigen, die über Provinzen und Vasallenreiche *von Al'Anfa* bis *Warunk* herrschten. Durch innere Kriege, Thronfolgewirren und eine Reihe unfähiger Sultane verlor das Reich immer mehr Macht, bis es schließlich unter *Hela-Horas* endgültig dem *Bosparanischen Reich* einverleibt wurde.

Dennoch hat das D.S. mehr als ein Jahrtausend bestanden, ein gutes Drittel des Kontinentes beherrscht und selbst Kontakt nach jenseits des Perlenmeeres gepflegt; für die gegenwärtigen Tulamiden ist es daher ein stetes Symbol einstiger politischer, militärischer und kultureller Größe, das wiederzuerrichten vielen ein Herzensanliegen ist. Politisch verstehen sich sowohl das *Kalifat* wie auch *Aranien* als Nachfolger des Großreiches.

Dickspecht; ein bis zu sechs Spann Länge messender Laufvogel, der vor allem an *Yaquir* und *Mhanadi* angetroffen werden kann.

Die Brüder; Doppelgipfel in den TROLLZACKEN; erreicht eine Höhe von gut 2.100 Schritt.

Diener (oder: Freunde) Sumus; die an Zahl und Bedeutung weitaus wichtigste Schule der zwergischen GEODEN, die einer ausgesprochen gefühlsbetonten Weltsicht anhängen: Die Natur ist für sie voller Geister und Seelen, mit denen in Einklang zu leben sie sich bemühen. Der kühle und klare Verstand gilt ihnen als jung, jünger zumindest als das Gefühl und die Intuition, die wie ein Instinkt das Verhalten der Wesen seit frühester Zeit lenken. Wohl deshalb handeln sie auch recht intuitiv und aus dem Unbewussten und haben die besten Kontakte zu den Geschöpfen ohne Sprache.

Die D.S. entsprechen praktisch den HEXEN der Menschen, unterscheiden sich in manchen Feinheiten durchaus von ihnen - vom zahlenmäßigen Übergewicht der Männer einmal ganz abgesehen.

Denn keine Macht der Welt kann einen noch so frommen *Angroschim* zum Fliegen bewegen, und so wird auch auf keinem Treffen *Flugsalbe* gebraut. Stattdessen aber entsteht auf den zwei Sonnwendfesten im Jahr aus Quellwasser, Kräutern, Gebeten und etwas Magie ein Trank, der für sechs Monde die Gabe verleiht, ohne Verzögerung durch jede natürliche Vegetation streifen zu können, d.h. die Füße finden selbst in Sumpf oder Treibsand stets einen festen Punkt, und auch im dichtesten Unterholz kann der Freund Sumus wie auf einem breiten Weg wandeln.

Dieser Trank ist nicht nur eine Bequemlichkeit für Leute, die viel im Freien leben, er ist manchmal auch Rettung in großer Not gewesen. Denn seit den großen Druiden-Verfolgungen etwa unter den *Priesterkaisern* liegen viele *Steinringe* im dichtesten Wald an Stellen, die man nur mit diesem Trank oder aber einem Regiment Hackmesserschwinger erreichen kann.

Relativ stark ausgeprägt ist hingegen die VERTRAUTEN-Magie, wobei die Geoden vor allem vier Tierarten bevorzugen: Die besonderen Anhänger der ELEMENTE Erde und Wasser wählen sehr häufig die Kröte bzw. die Schlange. Die Wildkatze gilt als symbolisches Tier des Feuers, während der Sturmfalke fast immer die Wahl ist, wenn der Geode sich speziell zum Luftelement hingezogen fühlt. Die Unerschütterlichkeit und Festigkeit des Erzes schließlich wird durch Weiße Berghunde wiedergegeben, eine schneefarbene Rasse, die körperlich dem Schwarzen Olporter sehr ähnelt.

Difar; ein extrem schneller und beweglicher *Niederer Dämon* aus dem Gefolge LOLGRAMOTHS, der vor allem zum Überbringen von Nachrichten beschworen wird.

Dirham; kleine Kupfermünze aus *Al'Anfa* vom Wert eines *Kreuzers* (s. **WÄHRUNGEN**).

Dirimethos II. der Reiche; (159 v.H. - 86 v.H.); sagenhaft reicher *Seekönig der Zyklopeninseln* (132 v.H. - 86 v.H.), der im Kampf gegen *thorwalsche* Piraten von HYGGELIK DEM GROSSEN erschlagen wurde.

Disdychonda; eine große, fleischfressende Pflanze aus den Dschungeln Südaventuriens, die sogar menschengroße Wesen verschlingen kann. Aus den Nesseln, die die Blätter der D. bedecken, wird das Lähmungsgift KELMON gewonnen.

Diskusstafette; bekannter Brauch der Insel MARASKAN, der den Flug des WELTENDISKUS symbolisieren soll; beginnt jeweils jährlich am 19. Rondra - dem maraskanischen Neujahrstag - in *Tuzak* und endet in *Boran,*

Djer; das *alt-tulamidische* Wort für *Gipfel,* das sich noch in vielen Bergnamen findet.

Djer Chuzach; mit ca. 5.250 Schritt der höchste Gipfel der HOHEN ETERNEN: oberhalb der Quelle des *Chabab* gelegen.

Djer Larkashmi; höchster Berg der ETERNEN; etwa 3.850 Schritt hoch.

Djer Tulam; der höchste Berg des RASCHTULSWALLS und damit Kontinental-Aventuriens; von vielerlei Legenden um die Entstehung der *Tulamiden* umrankt; Höhe nie vermessen, aber auf etwa 9.000 Schritt geschätzt.

Djurmold; Name mehrerer *maraskanischer* Fürsten und Könige, deren bekanntester sicherlich D. I. (338 v.H. - 261 v.H.) ist, der 303 v.H. das souveräne Fürstentum MARASKAN ausruft.

Dogul, -s; *tobrischer* Fluss zur Ostküste des Mittelreiches. Er entspringt in der Lgft. *Tobimora* und bildet in seinem Oberlauf zugleich deren Ostgrenze zur Gft. *Misamund.* Sein schiffbarer Unterlauf, der auch Flussfischern zum Erwerb dient, führt durch die Grafschaft *Mendena,* wo er bei *Ilsur* in eine flache Bucht der *Tobrischen See* mündet.

Doguler Bausch; ein leichtes und recht wetterfestes Mischgewebe aus BAUSCH und Leinen.

Dolch (I); eine der meistverbreiteten Waffen Aventuriens: D. haben fast immer zwei Schneiden und oft zumindest den Ansatz einer Parierstange.

Schon vor langer Zeit hat sich der D. zum klassischen Statussymbol entwickelt, so dass auch sehr stark verzierte Exemplare zahlreich sind. Als *Schwere D.* kennen wir jene Varianten, die schwerer, länger und meist auch robuster sind als herkömmliche D. Sie werden fast nie zur Zierde getragen, sondern nur von jenen benutzt, die damit auch gut umgehen können - deshalb ist der durchschnittliche Schwere D. auch weit weniger verziert als seine leichteren Brüder.

Dolch (II); *Sternbild* am *Südhimmel:* vier helle, bunte Sterne; wird auch als *Pfeil* bezeichnet. Wegen der schnellen Umlaufbahn geht es dreimal im Jahr, im Rondra, Hesinde und Peraine, in der Höhe von Jilaskan auf. In der Sterndeutung wird das Erscheinen dieses Zeichens mit Verrat, Lüge, Intrige oder Gift interpretiert.

Domäne (I); im *Lieblichen Feld* eine von der Größe her einer BARONIE entsprechendes Leben: wird von einem *Landherrn* oder einer *Landherrin* regiert.

Domäne (II); der Herrschaftsbereich eines ERZDÄMONEN in den NIEDERHÖLLEN; je nach Art des Dämonen gestaltet und angeblich als groteske Parodie auf den *Zwölfkreis* in der sechsten Sphäre und die *Zwölfgöttlichen Paradiese* in der fünften Sphäre errichtet.

Domaris von Atalente; eigentlich: *von A'Tall; (* 16 v.H.);* Magierin, studierte in *Punin* und *Mirham;* Gildensiegel aus Punin; lebt am *Koschpass* im Turm der ehemaligen Burg *Koschwacht;* freie Lehrmeisterin, die sich mit *Kristallomantie* und vergleichender Magiekunde befasst.

Donf; eine in fast ganz Aventurien vorkommende Sumpfpflanze mit fingerdickem Stengel und violetter Blüte. D.-Stengel sind dem Heilungsprozess bei vielerlei Krankheiten dienlich.

Donnerbach (I), -s; Donnerbacher; Donnerbacher; freie Stadt mit ca. 2.100 Einwohnern südlich der *Salamandersteine* an der Mündung des *Donnerbach* - der hier mit lautem Getöse 60 Schritt zu Tal fällt - in den NEUNAUGENSEE. Die Gründung der Stadt geht zurück auf *Rondra-Gläu*bige, die im Jahr 650 v.H. auf der Flucht vor den Häschern der *Priesterkaiser* die von unbekannter Hand geschaffenen, weiträumigen Kavernen hinter dem 'König der Wasserfälle' entdeckten und ihrer Göttin dort einen Tempel errichteten. Einzig auf dem gefährlichen Weg über einen schmalen Felssims ist diese bedeutende Verehrungs- und Orakelstätte zu erreichen, in der auch die WUNDERSAME RÜSTUNG, eines der wichtigsten Artefakte der Kriegsgöttin, ruht. Oberhalb des Wasserfalls wurde seinerzeit die Residenz *Donnerhall* erbaut, die bis zum heutigen Tage als Sitz für die *Fürst-Erzgeweihten* dient (weitere T: HES, PER).

Nach anfänglichen Auseinandersetzungen mit den ansässigen Au- - und nahen Waldelfen fand man schließlich doch zueinander und prägte die eigentümliche Mischung aus Freiheitsliebe und Gefolgschaftstreue, für die die kleine Stadt berühmt ist. Die Elfen stellen heute nahezu ein Drittel der Bevölkerung, sogar Waldelfen schätzen die Stadt als Tauschplatz für die Errungenschaften menschlicher Zivilisation. So ist die Existenz der in einem Ulmenhain ansässigen Magierschule, dem berühmten SEMINAR DER ELFISCHEN VERSTÄNDIGUNG UND NATÜRLICHEN HEILUNG, in der man Elfenzauber so unmittelbar wie nirgendwo sonst studieren kann, kaum überraschend. Die Vielfalt wird komplettiert durch eines der vier Hauptklöster der ANCONITER, in dem die Kunst des Heilens gelehrt wird.

Die Beherrschung von Klinge und Bogen gilt viel in der Stadt, jedoch lebt man hier sehr friedfertig und erst die Orküberfälle der jüngeren Zeit haben zum verstärkten Ausbau der Holzpalisaden rund um Häuser und Höfe geführt (G: 40 Rondrageweihte, weitere 60 Knappen und Eleven des Tempels, 50 Stadtgardisten). Zur Wehrhaftigkeit wie zum Erwerb tragen einige Schmieden bei, die neben dem Eisenerz aus dem unmittelbaren Hinterland auch Kupfer und Zinn aus *Uhdenberg* verarbeiten. Die Freibauern im Umland leben von der Zucht kräftiger, blondbrauner Zugtiere, den so genannten *Nordmähnen.* Ebenso von Bedeutung ist die Posthalterei unter dem silbernen Falkenzeichen des Festumer Handelsherrn *Stoerrebrandt.* Die Wohnbauten sind entweder aus urwüchsigem Bruchstein oder (bei den Pfahlbauten der Auelfen) aus feinen Hölzern gefertigt und liegen großzügig am Seeufer verteilt, so dass mancher Pilger, der weitgereist eine prächtige Tempelstadt erwartet, sich enttäuscht zeigt. Seinen wahren Wert gibt der Ort eben nicht auf den ersten Blick preis.

Der Wasserfall zu Donnerbach

Donnerbach (II), -s; kleiner, aber reißender Fluss in Nordaventurien. Entspringt in den SALAMANDERSTEINEN und mündet beim gleichnamigen Ort in den NEUNAUGENSEE. Kurz vor seiner Mündung befindet sich der berühmte Wasserfall.

Donnerhall; schmucklose, aber effektive Festung bei DONNERBACH; um 580 v.H. fertig gestellt; Residenz des dortigen *Fürst-Erzgeweihten.*

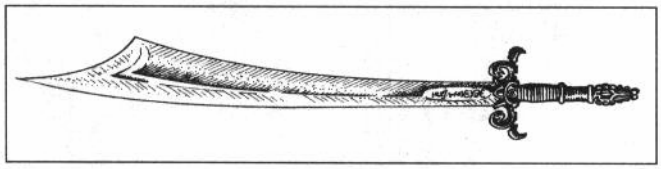
Donnernder Himmelreiter; einer der Beinamen KORS.

Donnerorden; Orden der *Rondra.* Eigentliche Bezeichnung: ORDEN DES DONNERS.

Donnersturm; der mit ETERNIUM beschlagene und von den Rössern *Astaran, Thorra, Ronnar* und *Zyathach* gezogene Streitwagen *Rondras;* heiliges Artefakt des Rondra-Kultes; wurde 1.853 v.H. vom Hl. LEOMAR für die Menschen gewonnen und wird alle 25 Jahre dem Sieger des D.-Rennens verliehen.

Doppelbogen; eine Fernwaffe, die durch ihre doppelte Krümmung fast wie zwei zusammengesetzte Bögen aussieht. Tatsächlich ist es diese besondere Biegung, die dem D. seine besondere Feder- und Durchschlagskraft verleiht.

Doppelkhunchomer; großer Zweihandsäbel mit breiter, geschwungener Klinge, der gehe in eine Schärpe gesteckt auf dem Rücken getragen wird. Diese in sich schon imposante Waffe ist von vielen Sagen und Legenden umrankt, und viele Benimmregeln schränken ihren Gebrauch im Tulamidenland ein, so dass ihr Gebrauch nur wenigen vornehmen Kriegern erlaubt ist.



Doppelkhunchomer

Doppelstück; ein anderer Name für die DUBLONE, eine *al'anfanische Münze* (siehe **WÄHRUNGEN**).

Dorschbarsch; ein Speisefisch, der im Meer um die *Zyklopeninseln* gefangen wird.

Dotter; (bisweilen auch: *-dottir);* in *thorwalschen* Frauennamen zu findende Schlusssilbe; gleichbedeutend mit Tochter des/der..., so in Frenja Thorkilisdottir: Frenja, Tochter des Thorkill.

Dotz; mit etwa 3.700 Schritt Höhe einer der höchsten Gipfel des Koschgebirges.

Dozman; (?-477 v.BF.); Kaiser von *Bosparan,* der von 1474 bis 1470 v.H. (481-477 v.BF.), während des DUNKLEN ZEITALTERS, regierte. Vor seiner Thronbesteigung war er der Großadmiral der Westmeerflotte und hatte mit viel Mühe geschafft, die Seestreitmacht zusammenzuhalten und durch die größten Wirren zu führen.

Als im Jahre 1474 v.H. zwei konkurrierende Kaiser in *Belhanka* und *Bosparan* regieren und das *Alte Reich* in einen gewaltigen Bürgerkrieg zu stürzen drohen, erklärt D. sie beide für abgesetzt und lässt sie wenig

später, als sie nunmehr gegen ihn vorgehen wollen, meucheln. Der neue Kaiser widmete viel Zeit seiner Residenz in *Kuslik*, wo er unter anderem *Efferd* einen großen Tempelneubau errichtete und die Verehrung von Götzen der Orks unterband, ging aber auch entschieden gegen Gefahren für das Reich vor: In seine kurze Regierungszeit fällt ein strenger Bann gegen den Kult des *Namenlosen* und mehrere Maßnahmen gegen düstere *Druiden*.

Bei dem Versuch, einen Kultplatz des Namenlosen auf *Pailos* auszuheben, verschwand der Kaiser allerdings im Jahre 1470 v.H. mit seiner Galeere "Schwertfisch von Kuslik" auf dem Meer. Sein Nachfolger auf dem Kaiserthron wird YARUM.

Beim Volk des Lieblichen Feldes hält sich bis heute die Legende, der populäre Herrscher habe sich durch seine Maßnahmen den Fluch eines mächtigen Druiden zugezogen, dem er nur durch Verlassen des festen Erdbodens habe entkommen können. Durch Efferd erhöht, soll der einstige Admiral heute noch auf den Meeren umherfahren und den von *Dämonen* und anderen übernatürlichen Schrecken Geplagten beistehen. Die Fischer der ganzen Westküste kennen Sagen um den *"Kaiser auf dem silbernen Schiff'* der in Not geratenen Seefahrern hilft, sie mit archaischen Münzen beschenkt und allerlei Fragen über seit Jahrhunderten tote Leute stellt.

Drache (I); größtes *Sternbild* am *Nordhimmel;* wird aus 33, zum Teil kaum sichtbaren Sternen gebildet. Völlig aufgegangen, nimmt er fast ein Viertel des Nachthimmels ein. Von allen Kulturen, mit Ausnahme der Elfen, wird dieses Sternbild als D. oder vergleichbares Ungeheuer identifiziert. In der astrologischen Deutung steht er für Macht, Sieg oder Triumph. Von besonderer Bedeutung ist der D. für die tulamidischen Sterndeuter, die das Sternzeichen in Zusammenhang mit seinem Widerpart, dem Sternbild des *Helden* beobachten.

Drache (II), -n; Drachen; drachisch; die D., manchmal auch als *Lindwürmer* bezeichnet, sind neben den RIESEN die gewaltigsten Kreaturen Aventuriens; allein ihre gewaltige Körpergröße beeindruckt, doch viele D. können noch mehr: sie sind in der Kraft der Magie bewandert. Die mächtigsten D. sind die ALTEN D., doch auch mit einem *Kaiser-D.* oder *Höhlen-D.* ist nicht zu spaßen, gar nicht zu sprechen von einem *Riesenlindwurm*.

Wenn man auch meist von "dem" D. spricht, so gibt es dennoch auch weibliche Wesen ihrer Art, der Unterschied ist jedoch für gewöhnliche Menschen nicht zu erkennen. Wer einmal das Glück hat, das selten stattfindende Paarungsritual zweier D. zu beobachten, dem bietet sich ein wahrhaft atemberaubendes (und bodenerschütterndes) Schauspiel.

In den Adern der meisten D. fließt heißes Blut, das eine Temperatur von bis zu 80 Grad hat. Es wird von Alchimisten gern zu allerlei Tränken verarbeitet, besonders begehrt ist jedoch der KARFUNKELSTEIN, der im Hirn eines D. zu finden ist. Je edler und mächtiger der D. ist, desto mächtiger ist auch sein Karfunkel, aber selbst der Karfunkel eines Höhlen-D. besitzt zumindest die Größe einer Erbse.

Die bekannten Arten aventurischer D. sind:

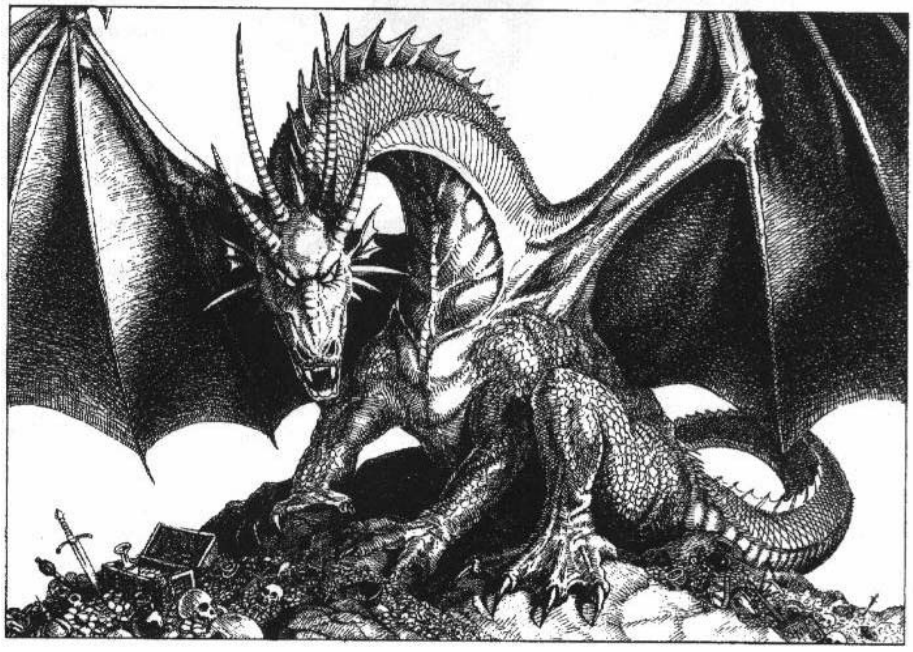
Baumdrache: Mit einer Spannweite von 3 Schritt sind die Baum-D. kleinere Vertreter der Drachenfamilie. Ihr Domizil schlagen sie meist in den Wipfeln alter Bäume auf, so z.B. von Eichen. Man kann sie überall im nördlichen Aventurien antreffen, bisweilen auch in südlicheren Landstrichen. Sie sind nicht besonders intelligent und weder der Zauberei noch der Sprache mächtig. Ähnlich den Elstern sammeln sie alles, was blinkt und funkelt. Die braun/grüngeschuppten Baum-D. haben ein Bein- und ein Armpaar, wobei die Arme in ihrem unteren Bereich mit den Flügeln verwachsen sind. Der Baum-D. verfügt über einen FEUERATEM, der schwere Verbrennungen hervorrufen kann.

Frostwurm: Frostwürmer leben nur im äußersten Norden Aventuriens, im ewigen Eis. Sie sind trotz ihrer großen Schwingen flugunfähig. Ihre drei Beinpaare ermöglichen ihrem eleganten schlangenförmigen Körper jedoch an Land eine gute Fortbewegung. Der bis zu 8 Schritt lange Leib ist mit großen, weißlich glänzenden Schuppen bedeckt. Sie halten sich am liebsten in Gletscherspalten, engen Schluchten und Schneewehen auf, wo sie ihrer Beute auflauern. Frostwürmer verfügen nicht über einen Feueratem, sondern entziehen mit ihrem Atem und ihren Schwingen der Umgebung Warme. Sie sind der Sprache nicht mächtig und sammeln im Gegensatz zu anderen D. keine glänzenden, sondern schwarze Gegenstände.

Gletscherwurm: Der sehr seltene Gletscherwurm ist ein D. von außerordentlicher Schönheit. In seiner Jugend macht er ein Larvenstadium durch, dann gleicht er einer riesigen, fünf Meter langen Raupe mit 6 Beinpaaren. Der Ursprung der Gletscherwürmer liegt noch nicht allzu lange zurück, denn erst vor 2000 Jahren wurden die ersten drei ihrer Rasse durch die Elfe PARDONA geschaffen. Ein ausgewachsener Gletscherwurm hat eine Spannweite von 12 Schritt, sein Körper ist mit verschieden großen, weißen und silbernen Schuppen bedeckt. Seine vier Arme haben gefährliche silberne Krallen. Einen *Feueratem* hat der Gletscherwurm nicht. Nur im äußersten Norden Aventuriens besteht die Gefahr, einem Gletscherwurm zu begegnen, da er sich nur in Gebieten aufhält, in denen das ganze Jahr über Eis und Schnee herrschen.

Grubenwurm: Die Moore und Sümpfe Aventuriens sind die Heimat des Grubenwurms, einer wahrhaft abscheulichen Kreatur. Da in seinen Adern kein heißes Blut fließt, zählen ihn die meisten aventurischen Gelehrten gar nicht zu den D. Er ist in der Tat nur ein sehr entfernter Verwandter dieser Art, da er nur eine tierhafte Intelligenz besitzt, keinen Hort anlegt und auch über keinen Feueratem verfügt. Wegen der Anpassung an seinen recht düsteren Lebensraum, scheut der Grubenwurm helles Licht und Feuer. Ständig umgibt ihn ein übler Gestank nach Aas, Moor und Verdauungsgasen. Sein wurmähnlicher, geschuppter Leib ist von braunschwarzer Farbe, und mit seinen kümmerlichen Beinen kann er sich nur äußerst langsam voranbewegen. Fast ein Viertel seines zwei bis drei Schritt langen Körpers nimmt sein gewaltiges Maul ein.

Höhlendrache: Der flugunfähige Höhlen-D. ist etwa fünf Schritt lang und von schwärzlichen Schuppen bedeckt. Die vorderen seiner vier kräftigen Beine kann er gut als Greifwerkzeuge einsetzen. Höhlen-D. sind intelligent und verfügen neben ihrem FEUERATEM auch über einige Zauber. Ihren Namen haben sie von ihrem bevorzugten Aufenthaltsort, natürlich entstandenen Höhlen, manchmal bewohnen sie jedoch auch alte Ruinen. Seine Wohnstatt verlässt der Höhlen-D. nur zweimal im Jahr: zur Winter- und Sommersonnenwende fliegt er aus und begibt sich auf Raubzug. Den Rest des Jahres hält er sich bei



Ein Kaiserdrache auf seinem Hort

seinem Hort auf und verlässt nur zum Fressen die Höhle. Da er ein Revier von einigen hundert Quadratkilometern benötigt, ist er nur noch selten anzutreffen. Einige wenige Exemplare gibt es noch im *Khoram-Gebirge,* im *Steineichenwald,* in den *Drachensteinen* und den *Wal-Bergen.*

Horndrache: Wie *Tatzel-* und *Grubenwurm* ist auch der Horn-D. nur ein entfernter Verwandter der D. Der 10 Schritt lange Horndrache hat seinen Namen von dem ein bis zwei Meter langen grauen Horn auf seinem Maul. Mit diesem Horn kann er bei seinen oft lautlosen Sturzflugangriffen seine Opfer aufspießen. Er ist der schnellste Flieger unter den D. und übertrifft in seiner Grazie sogar noch die Westwind-D. Die Unterseite seines mächtigen Leibes ist weiß, sein Rücken grasgrün. Horn-D. besitzen weder einen Hort, noch verfügen sie über den *Feueratem* ihrer "Brüder'. Ihre Intelligenz ist genauso gering wie ihre arkanen Kräfte. Die wenigen Horn-D., die es noch gibt, leben in der *Roten Sichel* und dem westlichen Teil der *Drachensteine.* Verwandte der *Horn-D.* sind die *Fels-D.* im nördlichen *Bornland* und in den *Wal-Bergen.* Sie unterscheiden sich nur durch die graue Farbe ihrer Schuppen und dadurch, dass sie ihr Horn schon im zarten Alter von 200 Jahren verlieren, auch sind sie etwas plumper als ihre eleganten Vettern.

Kaiserdrache: Der *Kaiser-D.* ist seines Namens wahrhaft würdig: ein Ungetüm von zwanzig Schritt Länge, mit einer ebensolchen Spannweite und von unvorstellbarer Kraft. Sein gewaltiger FEUERATEM kann mehrere Gegner gleichzeitig vernichten. Rotgoldene Schuppen bedecken seinen majestätischen Körper, die gewaltigen Klauen seiner vier Arme sind von stählerner Härte. *Kaiser-D.* gehören zu den intelligentesten D., und auch die Zauberei beherrschen sie recht gut, ihr Hort umfasst oft gewaltige Mengen Gold und Geschmeide. Die wenigen Kaiser-D., die es noch gibt, leben im *Ehernen Schwert,* in den *Trollzacken* und am Rand *der Khomwüste.* Die bekanntesten unter ihnen sind SHAFIR in den nördlichen *Hohen Ehernen,* AGAPYR im *Raschtulswall* und APEP in den *Drachensteinen.*

Meckerdrachen: Kaum von der Größe eines Raben ist der *Mecker-D.* Sein Rumpf ist mit grauen Schuppen bedeckt; auf einem langen, biegsamen Hals sitzt ein Reptilkopf mit spitzen Zähnen. Das äußerst intelligente Wesen gleicht fast einer gewöhnlichen, etwas klein geratenen *Flugechse,* doch sein (winziger) *Feueratem* ordnet ihn in die Familie der Drachen ein. Seinen Namen hat der intelligente D. dadurch erworben, dass er sich oft auf Gespräche mit Menschen einlässt. Hierbei meckert und mäkelt er jedoch immer an deren Sitten und Gebräuchen herum, so dass er diesen Namen nicht ganz zu unrecht trägt. Der *Taschen-D.,* wie er auch genannt wird, verfügt kaum über magische Fähigkeiten, nur auf den Gebieten der Bewegung und Verständigung tut er sich hervor. Ein sehr ähnliches Geschöpf. der Zwerg-D., ist auf einigen *Waldinseln zu* finden.

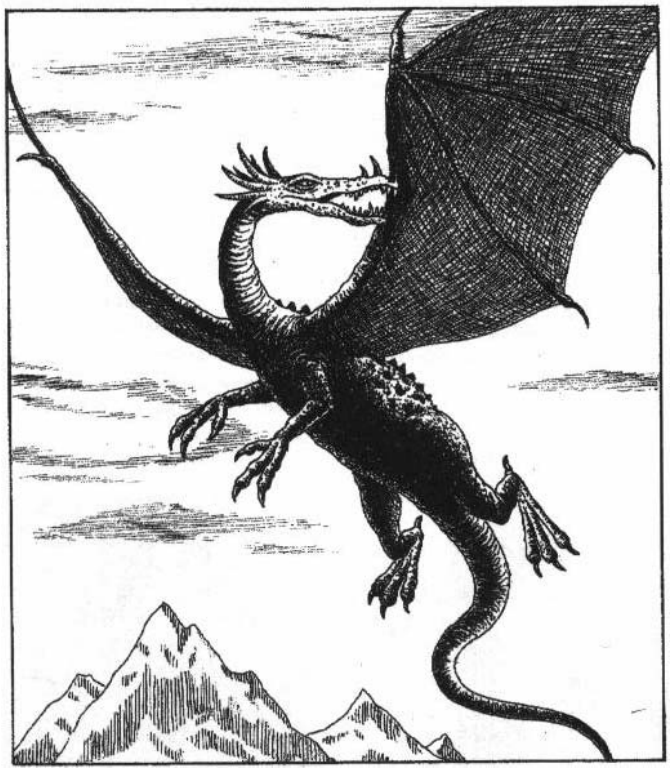
Purpurwurm: Die Schuppen des Purpurwurms haben ihm seinen Namen gegeben, in seiner Jugend sind sie hellviolett, im Alter werden sie immer dunkler, bis sie schließlich schwarz-purpurn schimmern. Sein Leib ist fünfzehn Schritt lang und besitzt einen mächtigen, breiten Schädel am Ende des langen Halses. Der Purpurwurm hat sechs kräftige Beine, auf denen er sich am Boden schnell und geschickt fortbewegt. In der Luft ist er weniger gewandt, seine Schwingen vermögen den gewaltigen Körper kaum zu tragen. Purpurwürmer sind intelligent und verfügen über ausgezeichnete magische Fähigkeiten. Mit diesen können sie sich hervorragend gegen Angreifer zur Wehr setzen, aber auch ihr FEUERATEM hat schon so manchem Recken ein Ende gesetzt. In ganz Aventurien gibt es nur noch etwa fünfzehn Purpurwürmer, vorwiegend in den östlichen Vorgebirgen des *Raschtulswalls* und auf der Insel *Maraskan.* Auf einen Hort legen sie nur wenig Wert; sie konzentrieren sich eher auf die Erprobung neuer arkaner Kräfte als auf die Anhäufung von Reichtümern.

Riesenlindwürmer: Riesenlindwürmer sind die intelligentesten, größten und grausamsten Mitglieder der Drachenfamilie. Ihr sechsbeiniger Rumpf ist etwa doppelt so groß wie der eines Elefanten und allein der Schwanz hat eine Länge von acht Schritt. Ihre ledrigen Schwingen haben eine Spannweite von fünfzehn Schritt. Der Körper des Riesenlindwurms wird von einer irisierenden, giftgrünen Schuppenhaut geschützt. Er hat drei Hälse und Köpfe. von denen jeder einzelne so gefährlich ist wie ein einzelner Höhlen-D. Ein im Kampf abgeschlagener Kopf wächst innerhalb weniger Augenblicke nach. Dieser Umstand (und sein FEUERATEM) macht ihn zu einem höchst gefährlichen Gegner, obgleich seine arkanen Kräfte nur sehr gering ausgeprägt sind. An seinen meist recht reichhaltigen Hort heranzukommen, ist wahrhaft eine Aufgabe für Helden und Heldinnen. Zum Glück gibt es nur noch sehr wenige Riesenlindwürmer, vorwiegend im Süden Aventuriens, in der Umgebung des *Regengebirges,* am Rand der *Khom,* im *Orkland,* in den *Salamandersteinen* und im *Ehernen Schwert.* Hier wohnen sie meist auf Berggipfeln oder in Ruinen.

Tatzelwurm: Der Tatzelwurm ist nur entfernt den D. zuzuordnen. Er ist nicht flugfähig und seine Intelligenz erreicht die seiner großen Verwandten bei weitem nicht. Er verfügt auch weder über einen *Feueratem* noch über magische Fähigkeiten. Tatzelwürmer sind drei bis vier Schritt lang. Ihr feister, schuppiger Körper ist von graubrauner Farbe und wird von sechs oder acht kurzen Beinen getragen. Zwischen seinen Schuppen wachsen rötliche, borstige Haare. Sein Kopf gleicht dem eines Krokodils, beim Atmen haucht er einen gelblichen, schwefelig riechenden Odem aus. Tatzelwürmer sind nicht ortsfest und ziehen oft umher, wobei sie ihre Horte zurücklassen. Diese enthalten meist nur sehr wenig Kostbarkeiten und allein ihr Gestank macht sie meist unbrauchbar. Diese faulige, modrige Ausdünstung haftet dem ganzen Tier und allem, was es berührt, an. Tatzelwürmer wohnen oft in verlassenen Tierbauten oder Ruinen. Die meisten von ihnen leben im *Finsterkamm* und im übrigen Mittelaventurien.

Westwinddrachen: Der Körper eines Westwinddrachen ist mit seinen sieben Schritt Länge eine imposante Erscheinung. Seine gewaltigen Flügel (Spannweite 10 Schritt) machen ihn zu einem eleganten und geschickten Flieger. Die Bauchunterseite des D. ist hellblau, Rücken und Flügeloberseite sind braun und gelb gesprenkelt. Sein sechsbeiniger Rumpf ist kurz und flach, sein Hals und Schwanz sind lang und ausgesprochen biegsam. Westwinddrachen sind nicht sonderlich intelligent, nicht der Sprache mächtig und verfügen über keinerlei magische Fähigkeiten.

Westwinddrachen haben neben den Kaiserdrachen den gefährlichsten FEUERATEM, denn sie können ihn als gerichteten Flammenstrahl speien. Die meisten von ihnen leben auf einer Insel im Südosten des *Güldenlan*des. Dort werden diese Drachen angeblich auch als Jungtiere gefangen und zu Reittieren abgerichtet.



Westwinddrache

Drachenei; ein riesiger Edelstein, den noch niemand gesehen hat; nach üblicher Lesart der KARFUNKELSTEIN PYRDACORS; bisweilen auch als Edelstein aus einer echsischen Herrscherkrone, ja auch als Stein aus der Krone *Ordamons* angesehen; ruht angeblich unter der *D.-Akademie zu Khunchom.*

Drachenei-Akademie zu Khunchom; auf die VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM, besonders auf die Artefaktherstellung, spezialisierte MAGIERAKADEMIE "grauer" Ausrichtung (19 Lehrmeister, 85 Schüler). Das "Magische Institut und Lehranstalt vom Ei des Drachen zu Yash-Hualay, wiedererrichtet von Tuleyman ibn Dunchaban, zur Erforschung von Magie und Materie" in Khunchom rechnet sich zu den ältesten Akademien Aventuriens, und wirklich ist fast jeder als Magier bekannte Fürst oder Bürger der Stadt auch mit der Schule verbunden - *Bastrabun* soll sie gegründet, der erste *Diamantene Sultan Sulman al-Nassori* sie geleitet haben...

Berühmt geworden ist die Akademie als Ursprung zahlreicher magischer Artefakte, die teils verspielt, teils überaus machtvoll sind - in keiner anderen Schule Aventuriens versteht man sich so auf die Maßarbeit von Artefakten nach Kundenwunsch; wenn nur der Preis stimmt.

Der jetzige Akademieleiter, Khadil Okharim, hat sein Amt in der vierten Generation inne, denn zu den ungewöhnlichen Bräuchen der Akademie zählt auch die oft zu beobachtende "Dynastiebildung" im Rektorat - theoretisch ist der Posten des Leiters gar mit dem des Stadtfürsten und des Diamantenen Sultans vereint, doch hat seit Jahrhunderten keine Spektabilität mehr diesen Anspruch angemeldet.

Der für seine Geschäftstüchtigkeit berühmt-berüchtigte Tulamide hat die Akademie allerdings in anderer Hinsicht ins Gerede gebracht: Er ist der Kopf einer Magiergruppe, die *Phex* als Gott der List, des Mondes und der Sterne noch höher als *Hesinde* und *Mada* einschätzt, was die Quelle der astralen Kraft und der Magie angeht, und eine Hinwendung zur "Nebelgrauen Magie" der Klugheit vertritt - eine Haltung, die durchaus zur Spaltung der *Grauen Gilde* führen könnte.

Drachengarde; eines der kaiserlichen *Elite-Garderegimenter* des Neuen Reiches; seit der Besetzung *Maraskans* in *Jergan* stationiert und nach mehr als einem Dutzend Jahren Kleinkrieg wahrscheinlich das erfahrenste Regiment des Neuen Reiches; während des *Orkensturms* unter anderem in der *Schlacht auf den Silkwiesen* erfolgreich.

Drachenkrieg; zwei kosmische Auseinandersetzungen von größter Bedeutung für die Geschichte der Sterblichen:

Als ***Erster Drachenkrieg*** wird der Zweikampf zwischen den ALTEN DRACHEN FAMERLOR und PYRDACOR genannt, bei dem es um die Ehre ging, in *Alverans* Hallen einziehen zu dürfen. Das Duell wurde vom zaubermächtigen Pyrdacor mit Magie, vom kriegerischen Famerlor mit Kraft und Geschick geführt und soll - quasi als Nebenerscheinung -gewaltige Verwüstungen auf Dere angerichtet und mehrere Menschenvölker ausgelöscht haben. Der Kampf endete durch den Schiedsspruch der Götter, die - allen voran *Rondra* - Famerlor als den Würdigeren erwählten. Der zurückgesetzte Pyrdacor errichtete daraufhin sein eigenes Reich auf Dere - das Gottdrachenreich von Zze *Tha.*

Der ***Zweite Drachenkrieg*** (um 3.100 v.H.) hatte zum Anlass, dass Pyrdacor von seiner Bastion Zze Tha aus immer stärker ins Weltgeschehen eingriff und nicht nur die Ordnung Deres, sondern auch die der Sphären zu verletzen begann. Durch das Eingreifen der Alten Drachen - nach manchen Berichten der Himmlischen, nach anderen der übrigen fünf derischen - wurde Pyrdacor besiegt und sein Reich zerstört; ein Ereignis, das die folgende Ausbreitung der menschlichen Reiche erst möglich machte.

Drachenodem; ein in der *Festumer Bucht* und der *Tobrischen See* von Norden, von den Höhen des *Ehernen* Schwertes herabwehender Nordwind.

Drachenschiff; die außerhalb des thorwalschen Sprachraums gebräuchliche Bezeichnung für eine OTTA, einen *Schiffstyp*, der durch seinen mit Drachenköpfen geschmückten Vorsteven auffällt.

Drachenspalt; andere Bezeichnung für die *Braunenklamm*, das tief eingeschnittene Tal der *Braunwasser* zwischen den Orten *Braunenklamm* und *Aelderwald;* Schauplatz der SCHLACHT IM DRACHENSPALT.

Drachenspeichel: ein alchimistisches Elixier von grünlicher Farbe, das als Gift Schwellungen und Schmerzen am ganzen Körper sowie heftige Schwindelanfälle erzeugt; wirkt in den seltensten Fällen tödlich.

Drachenstein, -s; *Reichsmark* im Hzm. TOBRIEN. Grenzt im Westen und Norden an die Weidener Mark *Sichelwacht* und im Nordosten an das *Bornland.* Zu ihr gehören der nördliche Teil der SCHWARZEN SICHEL, der am SICHELSTEG beginnt und die DRACHENSTEINE an der Nordgrenze des Reiches. Wie das benachbarte *Osterfelde* in einer Gegend gelegen, in der sich magische Phänomene häufen, ist es schwierig, die abergläubischen Bewohner zum Erzabbau zu bewegen, der die Mark auf einen Schlag sämtlicher Geldprobleme entheben könnte. Doch auch Höhenlage und Unzugänglichkeit der Drachensteine erschweren die Erzgewinnung. Da die Mark größtenteils aus felsigem Gebiet besteht, ist die Bevölkerungszahl gering. Einen beträchtlichen Teil davon stellen *Orks* und *Goblins* aus der Sichel und *Nivesen* aus den Drachensteinen. *Markverweserin* dieser unwirtlichen und armen Gegend ist *Argonia Zirkevist von D.*. resoluter Spross einer seit Generationen erfolgreichen Geldwechsler- und Händlerfamilie.

Drachensteine; Gebirge in Nordaventurien. Die höchsten Gipfel der D. erheben sich bis in 3000 Schritt Höhe. Das Gebirge besteht aus grauem Granitgestein, das in den Höhenregionen offen zu Tage tritt. Viele kleine Bäche durchziehen die Felsen und haben zahllose Schluchten und Höhlen in das Gestein gegraben. Im Westen speisen sie die Quellflüsse der *Misa* und des *Tobimora.*

Ihren Namen tragen die Berge wegen der Drachen, die hier beheimatet sind. Nur die mutigsten Siedler wagen sich deshalb in die fruchtbaren Täler des Gebirges. Abgesehen von vier Dörfern gibt es keine menschlichen Siedlungen mehr in den Bergen, denn der *Kaiserdrache* APEP hält eine weitere Besiedlung des Gebirges durch Menschen für eine Bedrohung der Drachen. Deshalb sorgt Apep dafür, dass diese nicht überhand nehmen...

Drachentöter; ein vier Schritt langer eiserner Speer, der von seinen *zwergischen* Erfindern immer nur in Paaren benutzt wird: Zwei Recken des Kleinen Volkes rücken mit dieser Waffe gemeinsam vorwärts, und bekämpfen, verjagen oder besiegen mit wuchtigen Stößen die Drachen und Tatzelwürmer, die sich in ihren Höhlen breit zu machen beabsichtigen. Zur Führung einer solchen Waffe wird selbst von zwei Personen außergewöhnliche Körperkraft benötigt.

Drachenzahn; eine den *Zwergen* eigene *Dolchform,* die sich durch eine breite Klinge und eine kaum sichtbare Krümmung auszeichnet. Der Sage nach waren die ersten Dolche dieser Art echte Drachenzähne, heute aber sind alle derartigen Dolche aus gutem Zwergenstahl gefertigt und sollen vorzüglich ausgewogen in der Hand liegen.

Drachisch; geistige Sprache der *Drachen;* für Menschen nur unter dem Einsatz von Zauberei zu erlernen; eine Umschrift und Grammatik existieren als DRAKNED-HIEROGLYPHEN (s. **SPRACHEN**).

Draconiter, -s; Draconiter; Hesindegefälliger Orden. Seit einigen Jahren besteht der *Heilige Drachenorden zur Vertiefung allen Wissens unserer göttlichen Herrin Hesinde.* Die Ordensburg der D., deren Namenspatron NACLADOR und deren höchste Heilige CANYZETH ist, steht zu THEGÛN im *Lieblichen Feld.* Die D. sind der *Erhabenen* zu jeder Zeit an jedem Ort zu Diensten und der *Abtprimas E. Q. Eternenwacht,* der zugleich *Erzwissenbewahrer* von *Neetha* ist, ist der Göttin ein sehr wohlgefälliger Mann und scheint unter ihrem besonderen Segen zu stehen.

Im Kodex des Heiligen Drachenordens heißt es: *"Die heilige Aufgabe eines jeden Draconiters sei es, das geheiligte Wissen der Herrin zu sammeln, zu erforschen und zu vertiefen sowie dafür Sorge zu tragen, dieses Wissen jedem, der die heiligste Herrin verehrt, zugänglich zu machen. Davon sei das Verbotene Wissen ausgenommen, welches allein den höchsten Würdenträgern der Kirche und des heiligen Drachenordens vorbehalten bleibt. Weiterhin soll der Draconiter niemals vergessen, dass seine Taten den Ruhm der Allwissenden mehren und die Weisheit der Menschheit vorantreiben. Der Orden wahrt die Gebote der Herrin streng rund soll von nun an Sorge dafür tragen, dass der Kodex der Tugenden allenthalben erfüllt werde. Somit soll der Kirche*

zum ersten Male seit ihrem Bestehen ein Orden fölglich sein, der auf Geheiß der Magisterin der Magister und der heiligsten Herrin selbst den Geschicken der Allwissenden und der Kirche dienlich sei."

Dragenfeld; Dorf am *Goblinstieg;* seit dem Ende des Jahres 22 Hal wegen völliger und unerklärlicher Verwüstung verfallen und verlassen; Bewohnerschaft größtenteils verstorben; einzig der Tsa-Tempel des Ortes ist noch einigermaßen erhalten.

Dragoner; auch *Drachenreiter* genannt; eine Sonderform der Schweren Reiterei; erkenntlich an den am Rücken angebrachten "Drachenflügeln"; meist mit Lanze und Schwert bewaffnet und mit Plattenpanzer gerüstet. Eine der berühmtesten D.-Einheiten sind die bornländischen "Geflügelten".

Dragosch Aldewin von Sichelhofen; (D. Corrhenstein); (20 v.H.-23 Hal); ehemaliger Abtmarschall des *Ordens zur Wahrung;* von 21 bis 23 Hal SCHWERT DER SCHWERTER.

Drakned-Hieroglyphen; um das Jahr 1.000 v.H. von Pher *Drodont* im *Compendium Drakomagia* geschaffene Umschrift *des Drachischen* (s. **SPRACHEN**).

Drasdech; in der *orkischen* Gesellschaftsordnung die Kaste der Handwerker (und neuerdings auch Händler). Die D. verehren meist GRAVESH, den Schmiede- und Handwerksgott.

Drehhörner; eine Rinderart; siehe RASHDULER DREHHÖRNER.

Dreiecksrochen; bisweilen auch *Segelrochen* genannt; großer Seefisch mit etwa zehn Schritt Spannweite und einer Länge von etwa acht Schritt: Oberseite glänzend schwarz, Unterseite weiß mit schwarzen Tupfen.

Dreigehörnte Wächter des Limbus; die drei *Dämonen Abysmaroth, Absyssabel* und *Abyssandur* (auch *als Abracoor, Abramelin* und *Abrasandor* bekannt); selbsternannte Herren über den *Limbus*, den Zwischenraum zwischen den *Sphären* und eine große Gefahr für Sphärenreisende.

Dreizack; vor allem ein Werkzeug des Fischers, mit dem er im seichten Wasser nach Beutefischen sticht: drei in einer Ebene liegende, mistforkenähnliche Spitzen an einem etwa anderthalb Schritt langen Stiel. Anders als der recht ähnliche EFFERDART ist er oft mit Widerhaken versehen. Hin und wieder sieht man auch mit D. ausgestattete Arenakämpfer.

Drodont, Pher; (um 1.000 v.H.); Erz-Magier und Drachenkundler aus *Nebachot;* Verfasser des *Compendium Drakomagia* und wahrscheinlich Erfinder der DRAKNED-HIEROGLYPHEN.

Drôl (I), -s; drôlsch; Drôler; Hafenstadt in Südwestaventurien. Rosenstadt nennt man D. (EW: 2.100; T: BOR, EFF, PHE. PRA, RAH) am HAROTRUD, und tatsächlich ist die ganze Stadt von Rosen und anderen Blüten gekennzeichnet: Sei es nun, dass sie wild an Lagerhäusern ranken, säuberlich gestutzt die Villen und Gärten der Noblen verzieren oder nur als geschnitzter, gemalter oder gestickter Schmuck auftreten - Blumen sind zum Symbol der blühenden Handelsstadt geworden.

Ihre wirtschaftliche Blüte verdankt die Stadt, die viele Jahrhunderte verschlafen zu haben scheint, vor allem den beiden Handelswegen nordwärts ins *Liebliche Feld* und entlang des LOCH HARODRÔL nach *Port Corrad* und *Selem.* Die der Stadt vorgelagerte Felsenbucht ist hingegen so von Riffen und Untiefen durchsetzt, dass kein Unkundiger darauf hoffen kann, hier sicher vorbeizukommen - deshalb ist es seit langem notwendig, dass die Schiffe einen Lotsen aufnehmen, wenn sie sich dem Hafen nähern oder ihn verlassen wollen.

Einige der wichtigsten Gewerbe D.s sind die Spitzenklöppelei, die Brokatweberei und die Erzeugung buntglasierter Ziegel mit Blumenmuster, aber auch die Purpurfärberei und die Seidenherstellung.

Staatsrechtlich ist D. seit wenigen Jahren wieder Teil des ALTEN REICHES, seit sie von Truppen der Kaiserin Amene besetzt wurde (G: 2 Banner Ksl. Bosparaner Pikeniere, 1 Komp. Hylailer Seesöldner, 50 Stadtgardisten) - doch den Drôlern gelang es, aus diesem Schicksal das beste zu machen: Die Stadt und alle umliegenden Dörfer erhielten den Status einer Freien Stadt mit Recht auf die Wahl eines Bürgermeisters, ja, sogar die vorgelagerte, fast menschenleere Insel *Tenos* ging in die Obhut D.s *(Vizekönigreich D.)* über und wird von weniger gesetzestreuen Händlern gerne als Schmugglerposten genutzt.

Heutzutage ist es daher nur zum Vorteil D.s, dass alle in die Stadt geschafften Waren im Zollgebiet des Alten Reiches sind und daher ohne weitere Verzollung zu den Käufern nach *Kuslik* und *Vinsalt* gebracht werden können - und wie die Waren nach D. gelangt sind, das fragt man nicht...

Spitzenklöpperin in Drôl

Drôl (II); seit 20 Hal (Vize-)Königreich des *Bosparanischen Kaiserreichs;* gegliedert in die Grafschaften *Shilishfurtbrück, Mascarat* und die Staats-Vogtei D.; regiert von Staatsmarschall *Folnor Sirensteen von Irendor.*

Drôler Mark; ehemalige Markgrafschaft des *Neuen Reiches;* im Jahre 937 v.H. eingerichtet und etwa die Gebiete zwischen *Onjet* und *Loch Harodrôl* umfassend.

Drolina; eine Trickwaffe, bzw. "Trickscheide": Dieses Gebilde wird am Unterarm getragen und mit einem Dolch bestückt - doch anders als bei allen übrigen Armbandscheiden zeigt hier die Klinge in Richtung der Hand. Beim auslösenden Muskelreflex wird die Waffe nach vorne geschleudert, wo man nur noch die Hand um den Griff schließen muß und angriffsbereit ist.

Dromone; ein *Schiffstyp,* Sonderform der *Galeere.* Die D. stellt wahrscheinlich den Höhe- und Schlusspunkt der Entwicklung im Galeerenbau dar: ein extrem lang gestrecktes Schiff mit je zwei versetzten Riemenreihen pro Seite und zwei havenisch getakelten Hilfsmasten; wegen der hohen Geschwindigkeit und Wendigkeit werden die D. vor allem als Kurierschiffe und Piratenjäger eingesetzt.

Druide, -n; druidisch; Zauberkundige; haben den Ruf unheimlicher Außenseiter und verschrobener Einsiedler, die fernab der Gesellschaft rätselhafte und oftmals düstere Rituale in der Wildnis vollführen.

Die D. verehren - ähnlich wie die HEXEN - die Welt als lebendige Schöpferin und Erdmutter SUMU und behaupten, als einzige die Kräfte der Erde - die ELEMENTE - wirklich verstehen und nutzen zu können. Tatsächlich gelten sie vielfach als die unerreichten Fachkundigen der Elementarmagie, die allerdings ihre Kräfte oftmals zur Beherrschung anderer Geschöpfe und auch von Mitmenschen einsetzen.

D. kennen keine schriftliche Überlieferung, sondern erlernen ihre Kunst von ihren Lehrmeistern, bei denen sie auch oft ihre gesamte Kinderzeit verbringen. Die endlosen Gedächtnisübungen und Lehrstunden werden nur selten von Zeiten der Muße unterbrochen, so dass nicht wenige D. tatsächlich oft zu abweisenden Einzelgängern werden, die wenig von menschlicher Gesellschaft halten und wissen und nur der Vervollkommnung ihrer Künste leben.

Dryade; auch *Nymphe* genannt; eine Art der FEEN, die in Bäumen wohnt und dem Menschen als verführerische Frau erscheint.

Dryadenwald; häufig gehörte Bezeichnung für einen von FEENwesen bewohnten oder verzauberten Wald. Neben dem FARINDELWALD in *Albernia* soll es noch viele kleinere derart verwunschene Waldstücke geben, darunter an solch entlegenen Orten wie auf der Zyklopeninsel *Phenos.*

Dschadra; ein spezieller Reiterspeer der Tularniden, der sich vor allem durch seinen besonderen Schmuck von wehenden Fell- und Stoffstreifen äußerlich von anderen Speeren unterscheidet: Was wie willkürlich angebrachte Tuchfetzen wirken mag, ist in Wahrheit ein

Druide und Druidin

nach uralten Erkenntnissen gefertigtes System, das dem Speer bei einem schnellen Reiterangriff besonderen Auftrieb verleiht und als Kennzeichen und Eigentum der Sippe dient.

Dschella; gefühlsbetonte und wankelmütige sechste Frau RASTULLAS, von der in den Überlieferungen der *Novadis* berichtet wird. Sie ist die jüngste seiner neun Frauen und gilt als Sendbotin von Freude und Genuss. Gemeinsam mit der achten Frau Rastullahs, *Khahla,* könnte D. ein Synonym für *Rahja,* die Göttin der Liebe und der Freuden sein.

Dschijindar-Fritjof von Falkenberg-Rabenmund; seit dem kaiserlichen Hoftag von 21 Hal und der Ernennung Graf *Uchakbars* zum *Reichs-Leutenant* der amtierende Kaiserliche Vogt von ALMADA.

Dschinn; Dschinne; (auch: *Djinn, Mz.: Djinni* oder *Djinnis);* eine meist halb menschlich erscheinende *Elementarmanifestation* von großer Macht; vor allem im Tulamidenland häufig beschworener *Elementargeist* und dort auch in vielen Märchen und Sagen präsent. D. sind in der Lage, ihr ELEMENT erscheinen zu lassen, es zu wandeln, durch es zu reisen und dergleichen mehr.

Dschiss(andra); eine besondere Form der *elfischen* Musik; Improvisationen auf Handharfe und Flöte, meist mit begleitendem Erzählgesang; für menschliche Ohren hochgradig ungewohnt.

Dubar; eine der vulkanisch noch aktiven ZYKLOPENINSELN; nur von wenigen Menschen, dafür jedoch von mindestens zwei Dutzend ZYKLOPEN besiedelt; gilt zudem als Stützpunkt mehrerer Piratenflottillen.

Dualismus; verschiedene Ausprägungen des *Zwölfgötterkultes:* religiöse Gemeinschaften, die das Pantheon in Gegensatzpaare aufteilen. Eine dieser Formen ist der traditionelle tulamidische D., die andere der LOWANGER D.; nicht zu verwechseln mit dem niaraskanischen *Zweigötter*glauben.

Du Berilis; eine alte und einflussreiche BRABAKER Familie, die einen Großteil der Prostitution der Stadt kontrolliert; mit Sitz in der *Audienzia.*

Dublone; schwere Goldmünze aus *Al'Anfa;* auch *Doppelstück* genannt; entspricht von Wert und Gewicht etwa *2 Dukaten* (s. **WÄHRUNGEN**).

Duglum; der *Pestbringer;* ein mächtiger Diener BELZHORASHS; gefürchteter Überbringer von Krankheiten; siebenfach *Gehörnter Dämon.*

Duglumspest; eine mysteriöse und sehr seltene Krankheit, die dem Opfer nicht nur Leib und Leben, sondern auch die Seele raubt. Es heißt, dass ein an der D. Erkrankter sich unter schrecklichen Begleiterscheinungen langsam und unwiderruflich in einen *Dämonen* verwandelt (daher auch der andere Name *Dämonenfäule* für die D.). Die D. wird ausnahmslos von GEHÖRNTEN DÄMONEN übertragen; es ist jedoch nicht klar, ob sie ASFALOTH oder BELZHORASH zuzuordnen ist.

Dukaten; gebräuchliche Goldmünze (1 *Unze* Gold) des *Neuen Reiches* und des *Lieblichen Feldes;* av. Standardwährung für größere Beträge; mit einer irdischen Kaufkraft von ca. 50 DM (s. **WÄHRUNGEN**).

Dumpfschädel; eine av. Krankheit, die mit leichtem Fieber die Sinne benebelt und Husten und Heiserkeit mit sich bringt. Der D. gilt als Hesindefluch für notorische Lügner. Die Krankheit ist bei angemessener Behandlung ungefährlich, jedoch besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, sich als Folgeerkrankung die ungleich schwerere BLAUE KEUCHE zuzuziehen.

Dumron Okosch; ein Begriff aus dem *Rogolan.* der soviel wie " *Sclwarze Zuflucht"* bedeutet und später von den Menschen zu *Kasch* verkürzt wurde; zwg. Name des KOSCHGEBIRGES.

Dunkelalben; von PARDONA geschaffene Parodien der ELFEN und zu deren Vernichtung bestimmt.

Dunkelmond; zwergischer Name des Monats *Hesinde* (s. **ZEITRECHNUNG**).

Dunkle Halle der Geister zu Brabak; berüchtigte MAGIERAKADEMIE, die sich mit DÄMONOLOGIE beschäftigt und dem WEG DER LINKEN HAND zugerechnet wird (9 Lehrmeister, 35 Schüler). Die Akademie (Traditionsname: Konvent der verfinsterten Sonnenscheibe, Sphärenkundliches Institut und Halle der Geister zu Brabak) ist im zweitgrößten Gebäude der Stadt BRABAK, einem riesigen Granitbau mit nur winzig kleinen Fenstern untergebracht. Der einzige Zugang zur D.H.G. liegt hinter einer schweren, bronzenen, mit Dämonenfratzen verzierten Eingangstüre. Es gibt keinen Klopfer und wer Einlass begehrt, muss seine Hand in den mes serscharfen Schnabel eines basaltenen Vogels legen und nur zu leicht glaubt man, die blutrote, feucht schimmernde Farbe des Schnabels stamme von Unglücklichen, die hier ihre Hand verloren haben.

Die Gesinnung der hier lebenden Zauberkundigen ist ebenso dunkel wie das Gebäude, in dem sie leben, denn in Brabak werden auch jene Magier aufgenommen, die in keiner anderen Akademie Aventuriens Zutritt genießen. Brabak folgte aber nicht immer dem Weg der linken Hand: Die dunkle Halle der Geister ist der Nachfolger des legendären *Konzils der Geister,* das sich zum größten Teil selbst vernichtete. Die Überlebenden gründeten dann in Brabak die dunkle Halle, als graue Akademie, wissend, dass vieles, was sie erforscht hatten, besser in Vergessenheit geraten sollte.

Aber auch heute existieren in Brabak eine Reihe von Folianten, die altes Wissen enthalten und sicher verschlossen aufbewahrt werden. Da die Eingeweihten nichts von ihrem Wissen preisgeben wird die Brabaker Akademie in Magierkreisen häufig als Gruppe von unfähigen Spinnern betrachtet, ein gefährlicher Trugschluss, den die Brabaker Magier aber gerne unterstützen, denn er bietet ihnen die Möglichkeit, in Ruhe ihren Forschungen nachzugehen.

Es gibt in Brabak keine besonderen Aufnahmebedingungen, aber es wird von den Eleven erwartet, dass sie mindestens ein Buch für die Bibliothek besorgen. Wer jedoch woanders magische Verbrechen begangen hat, die höchsten Wagemut beweisen, darf darauf hoffen, hier mit offenen Armen empfangen zu werden, da man hier dem Grundsatz anhängt, dass kein Magier in der Ausübung seiner Magie behindert

werden darf.

So geht auch das Amt des Akademieleiters an denjenigen, der nicht nur die gewagtesten magischen Theorien aufstellt sondern auch bereit ist, diese zu beweisen. Der ehemalige Akademieleiter Bradonon *Beldurian* gelangte in sein Amt, indem er einen Erzdämonen befehligte und diesen zum Königspalast marschieren ließ, um im dortigen Park einen Apfel zu pflücken. Dies war eine der wenigen erfolgreichen Beschwörungen von Erzdämonen - diese sind aber bekanntlich nachtragend und so konnte sich Bradonon nur zwei Jahre an seinem Amt erfreuen...

Die Brabaker Akademie lebt von dem, was die dort lebenden Magier freiwillig geben, wie auch von Spenden der reichen Familien, die sich gerne als Freunde und Gönner der Magier sehen.

Dunkles Zeitalter; auch *Dunkle Zeiten* genannt. Jene Epoche nach der DÄMONENSCHLACHT und dem Tod von FRAN-HORAS, an dessen Todestag fünf Stunden lang schreckliche Schreie durch den Kaiserpalast hallten, markiert einen Wendepunkt in der Geschichte des *Alten Reiches.* Die gesamte Epoche erstreckt sich über die Jahre 1553 v.H. - 1143 v.H.

Nach dem Wüten der vom Kaiser beschworenen Dämonenhorden gibt es keine Armee mehr, der Kaiser selbst 'verscheidet' ohne Erben, das Land hat einen unglaublichen Blutzoll an Menschen gezahlt und liegt danieder, während an den Grenzen die Orks und Goblins einfallen. Das in Trümmern liegende Gareth wird von einem Orkhäuptling und seinem Stamm geknechtet, die Menschen unterjocht und in die Sklaverei verschleppt. 1260 v.H. stirbt hier die später vom Boten des Lichts heilig gesprochene *Lechmin von Weiseprein* unter grausamsten Qualen den Opfertod. Unter der Knute marodierender Horden fliehen viele der überlebenden Garether in das Kosch-Gebirge und suchen Schutz in der noch unbehelligten Enklave *Wengenholm.*

Wie im Garether Land sieht es an fast allen Punkten des Reiches aus. Einzig das Kernland, das damals etwa dem Gebiet des heutigen *Lieblichen Feldes* entsprach, verfügt noch über ein einigermaßen geordnetes Reichswesen. Doch auch dort liegt vieles im Argen: die Kaiser regieren meist nur 'kurz und heftig'. Staatsstreiche und Umstürze folgen einander, ohne dass die meisten von ihnen einen Erfolg verzeichnen können. Auf die Dynastie der OLRUKIDEN (1557 v.H. - 1483 v.H.) folgt das *Zweikaiserjahr* mit den Hauptstädten *Belhanka* und *Bosparan,* verschiedene Todeskulte, allen voran die Bewegung der NEMEKATHÄER, kommen auf, scheitern aber. *Nemekath* bleibt die Hinrichtung erspart, stattdessen wird er auf die Zyklopeninseln deportiert, wo der Kult auch nach seinem Tod weiterexistiert und schließlich den neuen Glauben nach *Al'Anfa* trägt.

Kaiser YARISI erlässt kurz nach seiner Krönung zum Horas 1437 v.H. die LEX IMPERIA, während sich im Reich Dekadenz und Tollheit die Waage halten und sich der Adel belustigt den Vergnügungen neuer Götzenkulte, dem Arenakampf und manch orkischem Laster hingibt. Im Kusliker Tempel der Hesinde beten die Menschen ein Bildnis des Orkgötzen *Brazoragh* an, der Zwölfgötterglaube erlischt vielerorts fast völlig. Den meisten Geweihtenschaften, allen voran die Praios-Priesterschaft mit den acht Wahrern der Ordnung, die in Bosparan ausharren, gelingt es allerdings, die schlimmen Zeiten ohne größere Schäden zu überdauern.

Die *Thorwaler* nutzen die Gunst der Stunde und überfallen 1324 v.H. Bosparan, besetzen den Nordteil der Stadt und brennen alle Yaquirbrücken nieder. Erst bei Anrücken eines Entsatzheeres aus Kuslik ziehen die Eroberer wieder ab. Solcherart Vorstöße geschahen während der folgenden Jahre immer wieder, wechselten sich aber späterhin mit dem Versuch von Handelsbeziehungen ah. Die Drachenboote fuhren erstmals mit Waren aus, die sie in den Küstenstädten feilboten, deren Verteidigung für einen Überfall zu stark war. Vor einer Plünderung in folgenden Jahren konnte sich aber keine Stadt sicher wähnen, die Thorwaler wählten ihre Vorgehensweise je nach Lage der Dinge.

1226 v.H. erfolgt ein Einfall der Orks: Erstmals gelingt es einem Häuptling der Orks, *Nargazz Blutfaust,* alle Stämme zu einen und sie gegen das daniederliegende Kaiserreich zu führen. 1246 v.H. fällt *Baliho* und Nargazz ruft sich zum 'Könik des Nortreisches' aus. Währenddessen fliehen immer mehr Siedler aus den Randprovinzen, hier besonders aus dem Gebiet des heutigen *Almada,* vor den Goblins und Orks ins Kernland. *Albernia* und die *Nordmarken* spalten sich in zahlreiche eigenständige Gebiete, die aber jedes für sich eine gewisse Ordnung wahren können. Die *Zyklopeninseln* werden von Flüchtlingen überrannt, innerhalb kürzester Zeit verdoppelt sich die Einwohnerzahl der Inseln. Über Jahrzehnte hinweg weiten die Orks ihr Reich nach Norden zum Meer hin aus, bis sie durch das verzweifelte Heer der Kaiserlichen bei *Wehrheim* aufgehalten werden.

Doch erst *die Schlacht von Saljeth (1* 134 v.H.), bei der die Scharen der Orks den vereinten Heeren von *Elfen* und *Zwergen* gegenüberstehen, vertreibt diese endgültig aus dem Reichsgebiet und schwächt sie derart, dass lange Zeit kein Ork mehr die Grenzen des Reiches überschreitet. Die Schlacht selbst indes bleibt den meisten Menschen verborgen, auch wenn sie weitreichende Folgen für ihre Zukunft zeigt.

Erst die *Kusliker Kaiser,* deren Herrschaft 1155 v.H. mit der Thronbesteigung BRIGONS beginnt, setzen dem D.Z. ein Ende und führen das Reich langsam wieder aus der Finsternis.

Durchlaucht; Adelsprädikat; die korrekte Anrede für eine/n FÜRSTEN/FÜRSTIN (als Provinzherr/in) lautet Erw. D.

E

Ebenholz; ein seltenes, schwarzes Tropenholz, das sich vor allem auf *Maraskan*, an den Hängen *des Regengebirges* und den *Waldinseln* findet.

Eberfänger; eine Waffe, die von ihrer Form her zwischen *Dolch* und kurzem *Schwert* anzusiedeln ist. Bei dieser oft schön geschmückten Jagdwaffe ist die Klinge nahe der Spitze breiter als am Heft, so dass man mit ihr sowohl die nötigen Hiebe gegen angreifendes Wild führen wie auch nach erfolgreicher Jagd Fell und Schwarte durchdringen kann, um die Beute auszunehmen. Von Zeit zu Zeit sieht man auch besonders kostbar - nicht unbedingt besonders gut - gearbeitete Klingen, die dem ahnungslosen Praiostagsjäger als "Einhornfänger" oder "Orkstecher" angeboten werden.

Eberstamm; herrschendes Adelsgeschlecht des mittelreichischen Fürstentums KOSCH.

Echsenmensch, -en, die Echsenmenschen (oder: Achaz); echsisch; menschenähnliches, kulturschaffendes Volk. Viele Legenden und Sagen berichten vom alten Volk der E.; es war das erste, das in Aventurien eine hohe Kultur erreichte. Lange vor den ersten Menschenreichen gab es gewaltige Echsenkönige, und besonders unter ihrem Gottkaiser PYRDACOR beherrschten sie ganz Aventurien. Wenig ist von der einstigen Pracht und der jahrtausendelangen Herrschaft der *Echsenwesen* und ihrer Reiche übrig geblieben.

Bei den meisten E. ist übrigens der Eigenname *Achaz* in Gebrauch, deshalb wollen wir ihn ebenfalls im folgenden Text verwenden. A. bedeutet "ewiges Volk". Diese Bezeichnung beruht auf dem Glauben an die Wiedergeburt in einem neuen Körper und damit einer unsterblichen Seele. Aus diesem Grund ist auch die Bezeichnung "Sterblicher" für einen Menschen nicht hochnäsig gemeint, sie beruht schlicht und einfach auf dem Glauben, dass die Menschen und alle anderen Wesen nicht wiedergeboren werden. Die Bezeichnung *Echsen-Mensch* wird von den meisten A. nicht gerne gehört, da die Menschen ihrer Meinung nach weit weniger zivilisiert sind.

Verbreitung: Das Hauptverbreitungsgebiet der A. sind die ECHSENSÜMPFE zwischen *Kannemünde* und *Selem.* Hier ist außer den vielen kleinen Stämmen und Sippen der Stamm der *Zansch'Jrr* von Bedeutung. Hinzu kommen Stämme an den Flüssen *Mysob* und *Mhanadi,* am *Loch Harodrôl,* im *Regengehirge,* auf *Maraskan* und auf den *Waldinseln.* Selbst im kalten *Orkland* lebt ein kleines Volk. Alle Dörfer und Siedlungen liegen in Sümpfen oder zumindest an einem Fluss oder größerem Gewässer.

Erscheinung und Völker: Die Vielfalt des echsischen Lebens ist beachtlich. Anscheinend meint es ihre Göttin *Tsa* gut mit ihnen, denn sie ermöglichte selbst Stämmen unter extremsten Umweltbedingungen das Überleben. Immer wieder bringt die echsische Natur Veränderungen hervor, und ganze Stämme wandeln über Generationen ihr Aussehen und entfernen sich von der Wurzel des alten Volkes. Auch einzelne Wesen, die sich vom restlichen Volk bisweilen stark unterscheiden, entstehen mitunter durch das Wirken *Tsas* oder *Hesindes.* Fast immer sind diese Wesen große Führer oder Priester des echsischen Volkes. So kam vor kurzem Kunde von einem Wesen halb Schlange, halb Mensch, das in einem verborgenen Tal im *Regengebirge* lebt und den Glauben an die Göttin H'SZINT lehrt. Alle Echsenvölker haben eine gemeinsame Sprache, die auf jener Sprache basiert, die vor vielen tausend Jahren unter der Regentschaft *Pyrdacors* gesprochen wurde.

Fast allen Völkern gemeinsam ist die Kältestarre, die die größte Behinderung der Echsenwesen darstellt. Die einzige Ausnahme bildet hier das Volk der *Azhlazah (s.u.).* Einige magiekundige A. können sich mittels arkaner Kräfte gegen das schnelle Auskühlen ihres Körpers schützen. Meist wird die Auswirkung der Kältestarre überschätzt; nur A. der *Echsensümpfe* leiden stark unter ihren Folgen, aber schon Echsenmenschen aus *H'Rabaal* und *Brabak* haben weniger Probleme, ihr Körper stellt sich schnell auf andere Umgebungstemperaturen ein und kann die Körperwärme speichern. Ein Teil der Wärme entsteht auch durch Zufuhr an Nährstoffen, so dass der A. bei Kälte seine Nahrungszufuhr erhöhen sollte. Nur Individuen, die nie ihre sumpfige Heimat verlassen haben, leiden unter der Kälte. Die schlimmste Folge bei Frost ist die Verlangsamung der Körperfunktionen bis zur absoluten Bewegungslosigkeit.

A. sind, genauso wie Menschen zweigeschlechtlich, einige Priester *Zsahhs, H'Szints* oder *Sad'Huarrs* verstehen es sogar, mittels magischer Rituale ihr Geschlecht zu wandeln- was schon manch eine Sippe vor dem Untergang bewahrt hat. A.-Frauen legen bis zu 6 Eier, deren Schale je nach Volk von einer fedrigen oder harten, kalkähnlichen Konsistenz ist.

Die A. des Orklandes: Die A. vom Volk der *Azhlazah* sind mit einer Körpergröße von durchschnittlich 1,7 Schritt kleiner als ihre Verwandten in den Selemer Sümpfen. Ihre Haut, die aus kleinen, meist giftgrünen Schuppen besteht, bietet ihnen einen guten Schutz gegen die Kälte des Orklandes. Zwischen den fünf Fingern und Zehen ihrer Hände bzw. Füße spannen sich Schwimmhäute, die ihnen das Fortkommen im Wasser erleichtern. Ein aufrechtstehender, etwa handbreiter Hautkamm zieht sich von der Stirn bis zur Schwanzmitte. An ihm erkennt man das Geschlecht des Individuums: ist der Kamm rot, so ist es eine Frau, hat der Kamm die gleiche Farbe wie die Schuppen, so ist es ein Achaz-Mann. Neben den äußeren Unterschieden kennen die Azhlazah keine Kältestarre, so wie sie ihre südlichen Verwandten fürchten müssen. Sie leben recht gut im kalten Orkland und halten in den kalten Jahreszeiten einen Winterschlaf, in dem sie neue Kräfte schöpfen.

Die A. der Waldinseln zeichnen sich durch ihren schlanken, hohen Wuchs aus und werden bis zu 2,5 Schritt groß. Auch ihre Lebenserwartung liegt mit 250 Jahren fast beim Doppelten der anderen Völker. Sie haben im Gegensatz zu anderen A. eine dreifingrige Krallenhand: einen Daumen und zwei Finger. Die wichtigsten Stämme sind die Zzzt auf *Aeltikan.* auf *Benbukkula* die *O'shr,* die *Zarrsi* auf *Iltoken* und die *Kyshn't* auf *Ulikanni.*

Bei den Waldinselechsen ist es üblich, die Schuppen zu färben. Die hierzu verwendeten Farben sind jenen ähnlich, mit denen die *Waldmenschen* ihre *Luloa-Hautbilder* anfertigen. Meist wird nach der endgültigen Aufnahme in den Stamm (bei Frauen nach der ersten Eiablage, bei Männern, nachdem sie eine Frau geheiratet oder eine bestimmte Tat für den Stamm vollbracht haben) von dem Dorfältesten die Bemalung vorgenommen. Hierbei richtet man sich nach dem Charakter des Kandidaten. Ein ruhiger A. erhält ein gleichmäßiges Muster, jemand, der wild und aufbrausend ist, erhält viele Farbtöne in wellenförmigen. wilden Mustern. So kann man teilweise sogar sehr bunte Echsenmenschen bewundern, die jede ihrer Schuppen einen anderen Farbton gegeben haben.

Mit Katamaranen durchfahren sie die Leere zwischen den *Waldinseln, Altoum* und *Maraskan.* In Küstennähe lassen sie sich aber auch bisweilen von den großen, grün-weiß gemusterten Schildkröten tragen, die hauptsächlich auf *Benbukkula* vorkommen**.**

Die Achazam Loch Harodrôl: An den Ufern des Loch Harodrôl leben einige kleine Stämme, die friedlich mit ihren menschlichen Nachbarn auskommen. Wenn ihre Krieger zu den Waffen greifen, so tun sie dies nur, um auf die Jagd zu gehen. Die A. am Loch Harodrôl dressieren Flugechsen, die von erfahrenen Kriegern als "Jagdvögel" benutzt werden. Oft werden diese bunt bemalt.

Von Reisenden, die den Knüppeldamm den See entlang benutzen, wird ein "Zoll" verlangt, der in der Form von metallenen Gegenständen zu entrichten ist. Ein Teil hiervon wird dem See geopfert, der Rest zu Werkzeugen und Waffen weiterverarbeitet. Die Opfer an den See sollen *G'dzill* beruhigen, ein gewaltiges, schlangenähnliches Wesen, das auf dem Grund des Loch Harodrôl ruht. Die A. verstehen sich als Wächter dieser Bestie, es heißt aber auch, sie könnten es durch den Ruf mit einem heiligen Horn erwecken. Die Opfer werden oft am Südende des Sees dargebracht, hier künden die *Stehenden Steine*, alte Monolithen mit einer fast vergessenen Bildschrift, von einer längst vergangenen Kultur. Das religiöse Zentrum der Achaz vom See ist *H'Rezrem*, das heilige Tal der Tempel auf dem Berg *Chap mata Tapurn* im nördlichen Regengebirge.

Die A. in den Selemer Sümpfen, an Mysob & Mhanadi: Der ständige Überlebenskampf gegen Sumpfechsen, Schlinger und Alligatoren hat die Achaz in den Echsensümpfen geformt: Sie sind kräftiger und mit einer Durchschnittsgröße von 1,85 Schritt auch größer als ihre Verwandten im Norden, nur die A. auf den Waldinseln überragen sie noch. Ihr Kamm ist weniger ausgeprägt als bei den Azhlazah. Auch ihre Schuppen sind härter und bilden einen guten Schutz gegen die Unbilden der Natur.

Größter Stamm der Echsensümpfe sind die *Zansch'Jrr*, wahrscheinlich der größte A.-Stamm überhaupt. Bei *Selem* lebt ebenfalls der Stamm der *Akrr'tzr:* er wird von den anderen Stämmen und Sippen gemieden, denn immer wieder kam es in der Vergangenheit vor, dass sich Menschen und Akrr'tzr in seltsamen Ritualen vereint haben. Einige des Stammes gleichen mehr geschuppten Menschen als A. Bei anderen hingegen fehlt der Schwanz oder ist nur rudimentär vorhanden. In Brabak und Selem gibt es Stadtteile, in denen Echsenmenschen friedlich mit ihren menschlichen Nachbarn zusammenleben.

Die A. bei H'Rabaal und im Regengebirge: In H'RABAAL findet man noch einige Zeugnisse der alten E.-rasse unter *Pyrdacor*. Doch selbst hier, in der einstigen "Heiligen Stadt", wird viel im Verborgenen gehalten und gut behütet vor den neugierigen Blicken der Menschen. Hier gibt es noch Magier der A., wobei man in vielen kleinen Dörfern im Sumpf eher *Schamanen* antrifft. Und nur noch hier gibt es Priester und Gelehrte, die wissen, wie einst die gewaltigen Tempel und Pyramiden errichtet wurden. Im Aussehen gleichen die A. hier dem Volk der Selemer Sümpfe. Sie sind jedoch von nicht so kräftiger Statur, da sie nicht einen täglichen Überlebenskampf gegen die Natur führen müssen.

A. auf Maraskan: Auch wenn vor etwa 2.800 Jahren viele Achaz und andere Echsenwesen nach *Maraskan* ausgewandert sind, kann man dort nur wenige Spuren ihrer Zivilisation vorfinden. Hauptsächlich an der Südostküste und auf den vorgelagerten Inseln nördlich von *Andalkan* leben einige A., die in Katamaranen das Meer befahren. Die meisten der Achaz auf der Hauptinsel leben in der im Gebirge verborgenen Stadt *Akrabaal*.

An der Ostküste der Insel, in einer langen Bucht, etwa 80 Kilometer nördlich von *Sinoda* gibt es eine bedeutende Kultstätte, den *Friedhof der Seeschlangen*. Auf Andalkan findet sich eine weitere Kultstätte, in der man *H'Szinth*, *Sad'Huarr* und besonders *Charyb'Yzz* verehrt. Hier wird alle 49 Jahre ein großes Fest begangen, wenn sich die Seeschlangen zur Paarung vor der Küste zusammenfinden: zuletzt geschah dies im Jahre 14 Hal.

Eine Eigenart der Maraskan-A. ist ihr fast symbiotisches Zusammenleben mit einigen Pflanzen- und Tierarten. Ihre Priester und Magier verstehen es, mittels Zauberei Pflanzen zu formen und sie zu verändern. Einige der Jäger tragen eine dichte, mit ihren Schuppen verwachsene Flechtenart auf dem Körper. Diese wirkt wie eine Rüstung, und schon so mancher Feind war erstaunt, als er sah wie sich jüngst dort, wo er glaubte eine Schwachstelle in der "Rüstung" des Gegners ausgemacht zu haben, sich diese veränderte und genau dort

Achaz (Echsen"menschen")

zusammenballte. Eine besondere Art der Tarnung ist ebenfalls üblich: ein Pflanzennetz, das andere Pflanzen aufnimmt und sich ebenfalls dem Körper anpasst, ermöglicht es den Jägern, förmlich mit dem Wald zu verschmelzen. Auch Werkzeuge und Waffen sind mit der gleichen Magie behandelt. Einige Menschen sind schon wahnsinnig geworden, als sie sahen, dass der Speer, der sie getroffen hatte, begann, in der Wunde Wurzeln zu schlagen, die sich in Windeseile auch über den Rest ihres Körpers ausbreiteten. Aber auch zu weniger kriegerischen Zwecken werden Tiere und Pflanzen gezüchtet und die Pflanzenhäuser und Baumbauten der Maraskan-A. bieten so manches, fast elfisch erscheinende Naturwunder.

Andere Völker: Neben all diesen Völkern gab es vor langer Zeit noch eine Vielzahl anderer Rassen, so die *Shinthr* mit dem Haupt einer *Kobra*, die bulligen *Jhrarhra* vom Aussehen einer aufrecht gehenden *Hornechse* oder die schlangenähnlichen. magiebegabten *Ssrkhrsechim*. Neben den eigentlichen A. kennt man ZILITEN, KRAKONIER und MARUS, die aber nicht dem Volksstamm der E. angehören. Von den Marus und den LEVIATANIM gibt es nur noch einige wenige Exemplare auf Dere; gerade bei diesen Stämmen ist dies sicher gut, denn sie gehören zu den blutrünstigsten intelligenten Wesen Aventuriens.

Geschichte: Vor mehr als 9.000 Jahren folgten die Vorfahren der heutigen E. dem Drachen *Pyrdacor*. Sie verehrten ihn aufgrund seiner gewaltigen Macht und seines großen Wissens. Doch mit dem Untergang Pyrdacors nach dem zweiten *Drachenkrieg* (ca. 3.100 v.H.) kam auch der Niedergang der echsischen Rasse. Das einst blühende Land der A. wurde zur Wüste *Khom*, und mit diesem Zentrum der alten Kultur schwand auch auf lange Zeit der Überlebenswille des Volkes. Das mächtige Imperium Pyrdacors zerbrach in viele kleine Stämme, und das langsam erstarkende Volk der Menschen machte den E. das Leben schwer. Die kriegerischen Rassen der *Leviatanir* und *Manus* führten blutige Schlachten mit den Menschen, bis es diesen unter der Führung RASHTULS und seines Sohnes BASTRABUN gelang. die A. in die Sümpfe zurückzudrängen. Durch die Errichtung von BASTRABUNS BANN (ca. 2.750 v.H.), der sich von Selem bis Kannemünde erstreckte, am Verlassen der Sümpfe gehindert, wurde ein Teil des echsischen

Volkes isoliert. Zur gleichen Zeit zogen viele Echsenmenschen und Marus nach Maraskan, damals noch *Marustan* genannt, ins Exil. Auf Maraskan wurde mit dem Wissen der alten Rassen die Stadt *Akrabaal* gegründet, die dort noch heute im Verborgenen existiert.

Jene A., die vor den Menschen in den Süden des *Regengebirges* geflüchtet waren, gründeten ein Reich, dessen Zentrum die schon damals alte Stadt *H'Rabaal* wurde. Jenes Reich brach jedoch vor mehr als 700 Jahren auseinander. Die Waldinseln, schon unter Pyrdacor von Echsen besiedelt, bildeten eine weitere Zuflucht. Und selbst bis ins Orkland und in den Ort, an dem heute Thorwal liegt, flüchteten einige Stämme. Andere zogen auf Schiffen ins Südmeer, gen *Uthuria.* Inzwischen ist bei den meisten Völkern selbst die uralte Prophezeiung von *Krsh Tssh'Kt,* dem "Verkünder der Erneuerung" verloren gegangen, der eines Tages erscheinen soll, um den Frieden mit der Welt herzustellen.

Siedlungen: Die A. leben heute meist an verborgenen Stellen, oft in unzugänglichen Sümpfen. Ihre alten Städte haben sie zum Großteil aufgegeben, und so verschwinden diese immer mehr unter einem dicht wuchernden Pflanzenteppich. Einzig *H'Rabaal,* ihre heilige Stadt, zeugt noch ein wenig von der Hochkultur des Sumpfvolkes. Die großen Tempelpyramiden dort, errichtet aus mörtellos aufeinandergefügten Steinen, stehen noch wie vor mehr als 5.400 Jahren, als man sie erbaute. Kunstvolle Reliefs künden von den Heldentaten und Kämpfen echsischer Streiter und Magier. Gewaltige Statuen zeigen Könige, Götter und Völker, deren Namen heute niemand mehr kennt. Die uralten Straßen, die einst die alten Städte verbanden, werden, wo sie noch nicht vom Dschungel verschlungen sind, noch heute genutzt.

Die Errichtung der großen Bauten der alten Rassen hatte hauptsächlich drei Gründe: entweder einem Gott oder Herrscher zu Ehren, als Aufbewahrungsort für verrottungsanfällige Gegenstände oder als Schutz vor den Gefahren der Natur. Das "einfache Volk" lebte schon immer in kleinen einfachen Hütten. In den vorzeitlichen Steinbauten fanden sich sumpf- und teichähnliche Wohnbereiche; die Werkstätten und Arbeitsräume hingegen waren trocken, jedoch teilweise mit aufwendiger Technik ausgestattet, so sorgten z.B. metallene Öfen dafür, dass auch im Inneren der Gebäude eine angenehme Temperatur herrschte.

Die A., die einst die Städte verließen, haben sich in ihrer Lebensweise ihrer jeweiligen Umgebung angepasst; in den sumpfigen Auen des *Mysob* oder am *Loch Harodrôl* leben sie zumeist in Pfahlbauten; der Stamm der *Azhlazah* im *Orkland* lebt in künstlichen Hügeln, riesigen Biberburgen nicht unähnlich: die E. der Waldinseln bauen Rundhäuser aus Bambus und Schilf; die Maraskan-A. schließlich haben ihre eigene Methode, ihre Häuser zu formen (s.o.).

Die A. und ihre Nachbarn: Keiner der bedeutenden Könige und Häuptlinge der Echsenvölker und -stämme hat in den letzten hundert Jahren Krieg gegen die Menschen geführt, und doch kommt es immer wieder zu Übergriffen auf die zumeist friedlichen Echsenwesen. Meist sind es Schatzsucher, die die Geheimnisse alter Städte zu ergründen suchen oder fanatische NOVADIS, die den Echsen buchstäblich ans Leder wollen. Aber auch Alchimisten auf der Suche nach dem ewigen Leben stören die Ruhe der Völker der Sümpfe. Der Aberglaube der Menschen macht es den Echsen gleichfalls nicht leicht; so heißt es z.B.:

"Echsen und alle anderen Kaltblüter haben keine Gefühle und kennen keinen Schmerz", "Echsen haben kein Herz und damit auch keine Seele", "Die Schuppen eines Echsenmenschen verlängern das Leben".

Sitten, Brauchtum und Lebensweise: Die A. suchen im Allgemeinen ein friedliches Leben im Einklang mit der Natur und ihren Nachbarn. Für ihre einfache Lebensweise brauchen sie nicht viel, und das Wenige, dessen sie bedürfen, liefert ihnen der Sumpf. Die Jäger tragen Schilde aus gehärtetem Leder oder benutzen Schildkrötenpanzer. Auch ihre Waffen sind einfach: Speere. Fischspieße und steinerne Messer. Metall ist hochgeschätzt und teuer. Um ein kleines Dorf mit nicht mehr als 300 - 400 Wesen zu verwalten - größer sind die meisten Siedlungen nicht - braucht man keinen König. Meist gibt es einen Häuptling, der über ein Dorf oder einen Stamm herrscht. Selten kommt eine Vereinigung mehrerer Stämme unter einem Herrscher vor; z.Zt. nur in den Echsensümpfen.

In der Vergangenheit, bevor das Volk in viele kleine Sippen und Stämme zerfiel, haben die E. jedoch verschiedenste Herrschaftssysteme gekannt. Von der *Magokratie* über patriarchalische und selbst matriarchalische Formen bis zu einer Art *Theokratie,* wie sie die A. am Loch Harodrôl kennen. Das Volk der *Ciszk'Hr* führte vor etwa 3.000 Jahren ein Leben wie in einem Insektenstaat: das Wohl der Masse stand über dem eines Einzelnen, selbst Eigennamen waren unbekannt.

E. häuten sich 6mal in ihrem Leben, jedes Mal ist es ein besonderes Ereignis. Erst nach der letzten Häutung gilt der A. als vollwertiges Mitglied der Sippe. Üblicherweise werden die alten Häute in einer feierlichen Zeremonie der *"Allesspendenden Mutter"* zurückgegeben.

Recht und Gesetz: Die Rechtsprechung erfolgt üblicherweise durch den Häuptling oder *Schamanen* des Stammes. Er richtet sich nach seinen eigenen Erfahrungen und den (zumeist ungeschriebenen) Gesetzen des Stammes. In *H'Rabaal* und *Selem* gibt es jedoch noch weise Echsenmenschen, die noch über die Kenntnis der 1664 x 1664 Weisheiten des Güldenen verfügen. Diese gehen bis auf' Pyrdacor zurück, denn einst wurde von emsigen Schreibern jedes Wort des Gottkaisers mitgeschrieben und zum Gesetz ausgerufen. Strafen sind häufig erniedrigender Art, z.B. eine Woche "Einzelhaft" zusammen mit einem halben Dutzend gereizter Stinktiere. Oft wird der Verurteilte auch in ein niederes Tier, z.B. eine Kröte verwandelt und muss so eine gewisse Zeit zubringen. Die Todesstrafe wird nur sehr selten verhängt, denn man mischt sich nur ungern in die Wege der Götter ein, und jedes Leben kommt schließlich von diesen.

Künste und Wissenschaften: Die heute lebenden A. nutzen selten die Technik ihrer Vorfahren. Meist fertigen sie nur das an, was sie zum Leben brauchen: Der Fischer knüpft Netze und schnitzt Speere, der Bauer nutzt einen einfachen Holzpflug, vor den er eine Sumpfechse spannt. Doch vor mehr als 3.000 Jahren wurden zahlreiche Handwerkstechniken beherrscht, die heutzutage in Vergessenheit geraten sind. Einige wenige Vasen aus gefärbtem Glas sind noch erhalten, deren Qualität bis heute nie wieder erreicht wurde. Man verstand sich ebenso darauf, eine Art künstliche Jade herzustellen, eine heutzutage vollkommen unbekannte Technik. Aus jenem Material wurde Schmuck hergestellt, ebenso wie Schmuckdolche und rituelle Gegenstände. Die alten Tempel und Paläste wurden mit glasierten Ziegeln verziert, die ihnen ihr düsteres Aussehen nahmen. An einer der Tempelpyramiden H'Rabaals ist heute noch ein Teil des ursprünglichen Schmucks erhalten; die gesamte Ostseite schimmert in Regenbogenfarben, wenn die Strahlen der Sonne darauf fallen.

Die errichteten Pyramiden, Paläste und Städte setzten ein großes Verständnis für die Regeln der Mechanik voraus. Bis zu 300 Schritt erhoben sich jene monumentalen Bauwerke über den Erdboden. Obwohl die Eisenbearbeitung bekannt war, wurden die meisten Gegenstände aus Bronze gefertigt, aber auch silberne Gabeln, stählerne Schreibfedern und Gegenstände aus magischen Metallen waren bekannt.

Gegenstände, die nicht für den alltäglichen Gebrauch bestimmt waren, wurden oft mit Email verziert, wobei meist Tiere, Pflanzen und Personen abgebildet wurden. Reine Schmuckornamente waren den alten A. fremd. In der Auswahl der Motive war man sehr vorsichtig, denn dem Glauben der A. nach enthält das Abbild etwas von der Essenz des Abgebildeten.

Den Buchdruck mit beweglichen Lettern kannte man zwar nicht, und doch benutzte man verschiedene Reproduktionsverfahren. Zum einen den Stempeldruck für kleinere Texte und zum anderen den Blockdruck, wobei ganze Textseiten in eine Holzplatte eingeschnitzt wurden. Leider sind von diesen Texten nur noch wenige Fragmente erhalten, denn die getrockneten Palmblätter oder Pergamente, die man anstelle von Papier benutzte, mussten immer trocken gelagert werden, damit sie nicht ein Fraß der Insekten oder des Schimmels wurden. Und mit den Pyramiden zerfielen so auch die einzigen geeigneten Aufbewahrungsorte für derlei Schriftgut. Überwiegend für religiöse und magische Texte verwendete man ein Aufzeichnungsverfahren, bei dem der Text in dünne Goldplatten graviert wurde. Später wurden diese Blätter dann durch Ringe verbunden, auf diese Weise entstanden ganze Bücher. Leider sind von den "goldenen Bibliotheken" von *Eiern* und *Zze Tha* nur noch Bruchstücke erhalten. Hier war es jedoch nicht der Zahn der Zeit, sondern die Goldgier der Menschen, die unermessliche

Schätze zerstört hat. Allein in *H'Rabaal* sind noch einige dieser Bücher erhalten, die jedoch unter Verschluss gehalten werden.

Religion: Von den zahlreichen Göttern, die dereinst verehrt wurden, ist heute hauptsächlich der Glaube an ZSAHH *(Tsa)*, SSAD'HUARR *(Satuaria)*, H'SZNT *(Hesinde)* und SSAD'NAVV *(Satinav)* erhalten geblieben. Götter wie KHA, *"Die Hüterin der Ewigkeit"*, oder SRF'SRF, *"Der Grolle Schwarm"* haben nie große Verehrung gefunden. Srf'Srf wurde z.B. nur von einer Echsensippe verehrt, die vor kurzem noch, vor ihrem plötzlichen Verschwinden, in der Nähe der GORISCHEN WÜSTE lebte. *Kha*, dargestellt als Schildkröte, gilt als die Hüterin der Gesetze der Ewigkeit, als Beobachterin und Schreiberin dessen, was geschehen ist. Nur noch wenige E. und Ziliten, hauptsächlich am *Mysob*, bei *Hôt-Atem* und am *Loch Harodrôl* haben noch den Glauben an Kha bewahrt.

Die blutigen Götter der Vergangenheit, die Flugechse *Chr'Ssir'Ssr*, die Seeschlange *Charyb'Yzz* und der Schlinger *Kr'Thon'Chh* werden zum Glück nur noch von wenigen verehrt: *Chr'Ssir'Ssr* weist den Weg zu den Göttern, die am Firmament wohnen. Seine Priester, die auf ihren Flugechsen umherfliegen. sind somit auch den Göttern am nächsten und verwalten für diese die Welt. Sie gelten als Mittler zwischen Echsen und Göttern. Selten duldet ein Chr'Ssir'Ssr Gläubiger andere Götter neben seinem Gott, allenfalls unter ihm.

Tausende von Jahren wurde *Kr'Thon'C'hh* warmes Blut geopfert, oft das von Menschen. Ersteht für die körperlichen Gaben und hilft denen, die sich selbst helfen. Er vertritt das eiserne Gesetz der Natur: der Stärkere gewinne. Auch er war ein Gott der Eroberer und Unterdrücker. der selten andere Götter neben sich duldete.

Hinter *Charvb'Yzz*, der Herrin des feuchten Elements, verbirgt sich wohl nichts anderes als die *Erzdämonin* CHARYPTOROTH. Ihre heiligen Tiere sind die allesverschlingende Seeschlange und der Krakenmolch.

Der Gott *V'Sar, "der Herr der vollkommenen Seelen"*. ist nur noch unter dem Namen VISAR bekannt, den ihm einst die Menschen gaben, während *H'Rtsi* (echsisch: heilige Mutter), die man dazumal als Allesgehörende Mutter verehrte, ist nur ein anderer Name für *Zsahh*. Über allen Göttern stand vor vielen tausend Jahren Pyrdacor. doch seit seinem Tod hat er keine Verehrer mehr.

Neben den Göttern gibt es noch eine Vielzahl an *H'Rangarim*, heilige Wesen, die man verehrt und denen man Opfer bringt. Den genauen Rang eines H'Rangarim zu bestimmen ist nur den Priestern möglich. Der Begriff H'Rangarim umfasst all das, was man allgemein als *Mindere Geister* bezeichnet, aber auch *Feenwesen* und elementare Kräfte.

Obwohl es kein Pantheon der Echsengötter gibt, werden doch meist mehrere Götter verehrt, je nach Lebensweise des Stammes. Manchmal stehen diese in einem "logischen" Zusammenhang. So z.B. die Zweiheit *Sad'Huarr/Ssad'Nav* als Verkörperung des Gebenden und des Nehmenden. Auch werden die Götter, die man unter anderem Namen als einige der *Zwölfgötter* kennt, anders verehrt als bei den Menschen. So findet HESINDE *(H'Syznt)* weniger als Göttin der Magie und der Kunst Verehrung, sie wird als große Veränderin angebetet. TSA wird als *"Allesspendende Mutter"* verehrt, man sieht sie ebenso als Verkörperung des Wandelbaren. Fast alle A. glauben an die Wiedergeburt in einem neuen Körper. Erst nach der Vervollkommnung und Erleuchtung steigt die Seele auf zu den Göttern.

Dem Glaube der A. nach haben die Götter eine Vielzahl mächtiger Wesen gesandt, um das Schicksal der Sterblichen zu lenken, sie zu prüfen oder einfach nur, um sie zu beobachten. Diese und andere Kreaturen, oft auf Grund ihrer Einzigartigkeit für Gesandte der Götter oder Manifestationen derselben gehalten, sind so genannte "lebende Götter". So gibt es zum Beispiel gewaltige Drachenschildkröten oder Flugechsen, die solcherart Verehrung finden. Auch der RIESE *Felsknacker*, der auf Maraskan lebt, wird von den dort beheimateten E. verehrt.

Magie: Etwa ein Fünftel der A. sind magisch begabt. Bei den meisten wird diese Begabung nie entdeckt und gefördert, doch besitzen die *Schamanen und Magier* der Echsenmenschen oft erstaunliche Fähigkeiten. Die magische Tradition bei den A. hat uralte Wurzeln und kennt zwei Hauptwege der Magie: einen intuitiven, schamanistischen und den vernunftgesteuerten der Magier. Eine besondere und von den menschlichen Magiern kaum erforschte Spielart der übernatürlichen Kräfte ist die *Kristallomantie* (Edelsteinmagie): Sie ist nur noch wenigen A.-Magiern bekannt. Man bedient sich hierbei verschiedener Edelsteine und Kristalle und nützt die ihnen innewohnenden natürlichen Kräfte. So gibt es für verschiedene Zwecke und Wirkungen auch jeweils die passenden Steine.

Auch die Kugelzauber, die heute jeder Gildenmagier verwendet, sind angeblich Ableger der echsischen Kristallomantie.

Viele Sprüche echsischen Ursprungs waren in ihrer Urform Gebete. Sie beschäftigen sich mit der Verwandlung oder Beeinflussung des eigenen Körpers, und werden meist im Namen Zsahhs und H'Szints gesprochen. So gibt es Zauber, um sich vor Kälte zu schützen, zur Geschlechtswandlung, zur Tarnung, zur Regeneration und zur Verwandlung von Gegnern. Viele Zauber wirken besonders mächtig auf andere Reptilien und Amphibien: So können Tiere als Nachrichtenträger benutzt oder ihr Aussehen angenommen werden, und manchen Magiern gelingt es gar, selbst die großen Echsen der Sümpfe unter ihre Kontrolle zu bringen. Die A. auf Maraskan haben eine besondere Spielart der Magie entwickelt, die sich mit der Verwandlung und Formung von Pflanzen beschäftigt. Besonders am Mysob, in der Nähe Brabaks und bei Selem findet man auch echsische Zauberer, die in ihrer Weltsicht den menschlichen *Hexen* nahe stehen und selbige auch bisweilen auf ihren *Hexen*nächten aufsuchen, wobei sie häufig menschliche Gestalt annehmen.

Zeittafel Echsenmenschen:

ca. 10000 v.H.	Der *erste Drachenkrieg*
ca. 9000 v.H.	Beginn der Echsenherrschaft über Aventurien, Pyrdacor lässt sich als *Gottkaiser verehren*
5450 v.H.	Errichtung *H'Rabaals* als religiöses Zentrum der im Süden lebenden Echsenmenschen.
ca. 3500 v.H.	Besiedlung der Waldinseln
ca. 3100 v.H.	Der *zweite Drachenkrieg*, Exodus vieler Stämme
ca. 3000-	In den Sümpfen südöstlich von Selem entsteht und
2500 v.H.	vergeht das Reich der *Ciszk'Hr*
ca. 2750 v.H.	Vertreibung vieler E. und Marus nach Maraskan, Bau von Bastrabuns Bann.
2750 v.H.	Auf den Trümmern der E.-Stadt *Yash'Hualay* wird Khunchom gegründet.
2745 v.H.	Gründung von *Akrabaal* auf Maraskan
1099 v.H.	Ein Meteor zerstört Elem (alter Name für Selem).
993 v.H.	Zerstörung der Stadt *Raxx'Mal* durch Mengbillaner Boron-Geweihte, die hier "eine Brutstätte des Visar - Unglaubens" vermuteten. Heute künden von der Stadt nahe der Quelle des Mysob nur noch die Trümmer des alten Observatoriums.

Echsensümpfe, Landschaft in Südostaventurien. Die E. sind der letzte Rest jenes gewaltigen Sumpfes, der sich einst dort ausbreitete, wo sich heute nur die Ödnis der *Khomwüste* erstreckt. Mit *Pyrdacor* ging auch jenes gewaltige Gebiet zugrunde, und heute bezeichnet man als E. nur noch das Gebiet zwischen *Selem* und *Kannemünde.*

Es gibt nur wenige menschliche Siedlungen am Rande der Sümpfe. *Port Zornbrecht*, *Port Kellis* und das kleine Dörfchen *Chag*, etwa 20 Kilometer südöstlich von *Selem* gelegen, bilden hier die wenigen *Aus*nahmen. Die Sümpfe selbst sind Siedlungsgebiet der Achaz. Aber auf der Suche nach wertvollen Kräutern und anderen Stoffen, so z.B. Rauschkräuter, verschiedene Farbstoffe, Reptilleder, Vanille und zahlreiche andere Gewürze, dringen immer wieder Menschen in die Sümpfe vor. Überdies erzählt man sich die Legende von der Quelle der ewigen Jugend, die irgendwo in den E. zu finden sein soll und die schon Generationen abenteuerlustiger Gesellen umsonst gesucht haben.

In den Sümpfen ist es ständig feucht; genau gesagt, heiß und feucht während des Tages und kalt und feucht in den Nachtstunden. Ein Wechsel zwischen den Jahreszeiten ist kaum spürbar.

Frühmorgens steigt Nebel aus den Sümpfen und bleibt in geisterhaften Fahnen an den ausladenden Ästen abgestorbener Bäume hängen. Auch tagsüber ist kaum einmal die Sonne durch den immerwährenden Dunst zu erkennen. Personen und Gegenstände, die diese Feuchtigkeit nicht vertragen, haben in den Sümpfen nichts verloren. Innerhalb

kürzester Zeit werden so z.B. Papier. alchimistische Pülverchen, Bogensehnen und mitgebrachter Proviant unbrauchbar.

Die Luftfeuchtigkeit der dampfenden, immergrünen Mangrovenwälder treibt den Schweiß aus allen Poren, und aus allen Richtungen sind die Geräusche von fliegenden, summenden Insekten, das Quaken der Frösche, die trägen Schwanzschläge der Alligatoren und das Brüllen urzeitlicher Echsen zu hören. Fremdartige und exotische Gerüche steigen in die Nase. Brodelnden, blubbernden Sumpflöchern entweichen übel riechende Gase die selbst kräftige und gesunde Abenteurer plötzlich ohnmächtig werden lassen oder ihren Geist verwirren. Besonders bei Ebbe entsteigen dem Brackwasser und dem blauschwarzen Schlamm zwischen den Mangroven faulige Gase.

Eine besonders eintönige und gefährliche Gegend sind die so genannten *Teersümpfe* ostnordöstlich von *Selem.* In dieser Landschaft aus abgestorbenen Bäumen und schwarzem, zähem Schlamm gibt es kein Leben.

Die südlichen Regionen der Sümpfe kann man gut mit dem Boot befahren. So weit das Auge reicht, sieht man Schilf und Sumpfschachtelhalme, nur ab und zu unterbricht eine feste Insel die Ebene. Nirgendwo findet sich eine Stelle, wo das Boot anlegen könnte, und wo man eine solche zu erspähen glaubt, ist es bei näherem Hinsehen nur ein schwammiges, modriges Etwas. Vereinzelt trifft man auf *Floßleute*, die hier Schilf für ihre Boote schneiden oder mit den Achaz Handel treiben.

Der Boden in den Sümpfen ist nur von scheinbarer Sicherheit, trügerische Gräser und Flechten verbergen oft tückische Sumpflöcher. An anderen Stellen, besonders in den Mangrovenwäldern mit ihren Stelzenwurzeln, ist es selbst mit einem Boot unmöglich anzulanden. In diesen Regionen, in denen immer ein schummriges, dämmriges Licht herrscht, ist es nur für einen geübten Kletterer möglich, sich über die feuchten und glitschigen Wurzeln einen Weg zu bahnen, und oft scheint es, als ob sich die kreischenden Affen in den Wipfeln darüber lustig machen wollten. Bei Hochwasser sitzen die Kronen der Bäume hier fast auf dem Meeresspiegel auf, bei Ebbe stehen die Luftwurzeln der Bäume entblößt da. Im Sumpfwald im Zentrum der Echsensümpfe, wo der Tidenhub nicht mehr so stark spürbar ist, ragen einzelne gigantische, teilweise abgestorbene Baumriesen aus stillen dunklen Seen. Die toten Baumruinen bieten dennoch vielen Orchideen, Lianen und anderen Symbionten einen ausreichenden Nährboden. Auf festem Boden breitet sich hier ein dichter Urwald mit fast undurchdringbarem Unterholz aus.

Umgestürzte, vermodernde Bäume blockieren oft den weiteren Weg in das Innere der Sümpfe, Lianen hängen wie Vorhänge herab und verbergen andere Pflanzen wie die gefürchtete, fleischfressende *Disdychonda* oder den unscheinbaren Lotos, die einem den (gar nicht so schnellen) Tod bringen können. In größeren Wassergebieten sind schwimmende Inseln aus Astwerk und Moder der einzige annähernd feste Halt.

Die Fauna ist ebenso wie die Flora gefährlich und für einen unbedachten Wanderer sogar tödlich. *Sumpfechsen,Schlinger, Alligatoren* und andere Reptilien machen die Sümpfe zu einem tückischen Gebiet. Aber auch kleine Blutsauger, Bremsen, Moskitos, unter denen die gefürchteten *Borbaradmoskitos* noch nicht einmal die gefährlichsten sind, machen einem das Leben schwer. Schlangen, Sumpfratten, Egel, Spinnen und andere giftige Kleintiere sondern nicht nur Gift ab, sondern verbreiten auch so manche Krankheit, so z.B. den *Blutigen Rotz* oder den *Brabaker Schweiß*, auch Sumpflieber genannt.

Aber die Echsensümpfe haben auch ihre Schönheiten; Magnolien, Sumpflilien und Orchideen wirken wie Edelsteine im ansonsten eintönigen Grün, bunt schillernde Insekten, allen voran die bis zu spannlangen Libellen bilden ebenso weitere Farbtupfer wie farbige Kolibris.

Nur Achaz können in den Sümpfen leben und sich gleichzeitig wohl fühlen. Für sie ist das Klima ideal, und so finden sich zahlreiche Siedlungen und Dörfer im Sumpf verstreut. Sie sind an dieses Leben gewohnt, und was für Menschen Unbehagen, Bedrohung oder gar Todesgefahr bedeutet, ist für sie angenehm, lebensnotwendig oder einfach Nahrung.

Ursprünglich von den *Tulamiden* in die heutigen Sümpfe zurückgedrängt wurden sie dort durch BASTRABUNS BANN gefangen gehalten. Der um 2750 v.H. errichtete Wall verhinderte, dass eines der Echsenwesen, sei es nun *Achaz, Maru* oder *Zilit* die Sümpfe nach Norden verlassen konnte. Heute ist der magische Wall zerstört, seine Runen und Zaubersprüche wurden nicht mehr erneuert, und so stehen nur noch wenige Säulen und Mauerstücke von dem einstigen Bollwerk gegen die Achaz und ihre Brüder.

Im Westen der Sümpfe existierte lange Zeit (ca. 3000-2500 v.H.) das Reich der *Ciszk'Hr*. Noch heute künden einige Pyramiden südöstlich Selems von ihrer hohen Kultur. Die Achaz jenes Volkes kannten keine Individuen; das Wohl der Masse stand über dem eines Einzelnen, selbst Eigennamen waren unbekannt. Das letzte Großreich der Achaz, das Königreich *Krup'Hruz* zerfällt in einem Bürgerkrieg vor ca. 2.200 Jahren. Der letzte Herrscher des Reiches, ein schlangenleibiger *Ssrkhrsechim* flüchtet auf die *Inseln im Nebel.* Heute leben die Achaz hauptsächlich in Pfahlbauten an der Küste der offenen Gewässer und an Lagunen, die durch Sandinseln vom offenen Meer getrennt sind. Ein anderer Stamm im Zentrum der Sümpfe, dort wo der Boden fest ist, versteht sich darauf Flugechsen abzurichten und zur Jagd zu verwenden. Die kräftig gebauten Achaz sind größer als ihre Verwandten im Norden, überragt werden sie nur noch von den Achaz der *Waldinseln.* Sie leben hauptsächlich von der Jagd auf die Tiere des Sumpfes, Schildkröten, Frösche und Schlangen stehen ebenso auf ihrem Speisezettel wie Vögel und Fische. Die wenigsten essen pflanzliche Nahrung, doch im Norden gibt es einen Stamm, der schwimmende Gärten anlegt. Diese schwimmenden Inseln werden aus Reisigbündeln geflochten und mit Erde gefüllt, bevor sie mit allerlei Kräutern bepflanzt werden.

Neben vielen kleinen Sippen ist der Stamm der *Zansch'Jrr* von Bedeutung. Unter der Führung seines Häuptlings *Skar Shr Shzinth* wurden viele kleine Dörfer und Siedlungen der östlichen Sümpfe

Im Herzen der Echsensümpfe

friedlich vereint. Auch die Gefahr durch die wenigen Marus im Osten der Sümpfe konnte bisher abgewendet werden, zuletzt im Kampf um das Dorf *Ssd'l.* Südöstlich von Ssd'l gibt es auch einen alten verrufenen Ort, der von den Achaz bewacht wird, ein gewaltiger schwarzer Schädel liegt hier halb im Sumpf verborgen. Das Haupt ähnelt dem eines *Drachen* und war schon alt, als *Pyrdacor* herrschte.

In der Nähe von Selen leben die *Akrr'Tzr;* sie werden von den anderen Stämmen und Sippschaften gemieden, denn immer wieder kam es in der Vergangenheit vor, dass sich Menschen und *Akrr'Tzr* in seltsamen Ritualen vereint haben. Einige Angehörige des Stammes gleichen heute mehr geschuppten Menschen als Achaz. Bei anderen hingegen fehlt der Schwanz oder ist nur rudimentär vorhanden.

In der Siedlung *Chi'Khro,* die auf einer großen Insel im Inneren der Sümpfe liegt und wegen wandernder Sandbänke und den Mangroven an der Küste nur schwer zu erreichen ist, leben Ziliten, die von vielen Echsenmenschen der umliegenden Siedlungen als heilige Männer und Frauen verehrt werden. Im Süden der Sümpfe, bei *Krs'Zzah* liegt ein geheimnisumwobenes Kloster, in dem *Tsa* in ihrer alten echsischen Urform als *Zsahh* verehrt wird. Im Herzen der östlichen Halbinsel liegen die Überreste einer inzwischen halb versunkenen, namenlosen Stadt. Zu ihrer Blütezeit hat sie wohl mehr Einwohner gehabt als das heutige Gareth, doch jetzt ist sie verlassen. Mit dem Niedergang der Achazkultur und durch die darauf folgenden Kriege zwischen den Echsenrassen ging viel altes Wissen verloren, und so nahm sich der Sumpf wieder, was ihm einst kundige Baumeister abgetrotzt hatten. Große Kanäle hatten einst das Wasser des Sumpfes gefasst und auf diese Weise das Land trockengelegt. Inzwischen jedoch sind diese zerfallen und die metallenen Tore der Stadt stehen, halb im Morast versunken und flankiert von gewaltigen steinernen *Leviatanim,* jedem Besucher offen, der es schafft bis hierher vorzudringen. Auch andernorts trifft man auf Zeugnisse der alten Echsenkultur. Steinerne Stelen, mit *Yush'Hualay-Glyphen* bedeckt und inzwischen überwuchert und fast bis zur Unleserlichkeit verwittert, haben ebenso die Zeit überdauert wie auch die Statuen alter Götter und Herrscher. Viele Ruinen lassen ihren ursprünglichen Sinn nicht mehr erkennen, so z.B. die *Treppe der Götter* (echsisch: *Chrs H' Ranga*), die auf den Hügeln 15 Meilen westlich von Ssd'l steht und in den Himmel zu führen scheint.

Echsenwesen; Sammelbegriff für alle intelligenten, annähernd humanoiden Reptilien. also Vornehmlich ECHSENMENSCHEN oder Achaz, MARUS, KRAKONIER und ZILITEN, aber auch die ausgestorbenen LEVIATANIM, SSRKHRSECHIM, SHINTHR und JHRARHRA. Zur Geschichte der E. siehe ECHSENMENSCHEN.

Echsisch; Sammelbegriff für die Sprachen der *Echsenwesen,* vor allem aber für das *Rssahh,* die Gemeinsprache der *Achaz, Krakonier* und *Marus* (s. **SPRACHEN**).

Edelhochgeboren; die korrekte Anrede für einen COMTO (Adelstitel des *Lieblichen Feldes)* lautet Euer E.

Edle, Edler; ein weit verbreiteter Titel des *niederen Adels;* in der Rangstruktur des *Mittelreichs* (und vieler ähnlich gearteter Staaten) unter dem BARON angesiedelt; in den seltensten Fällen mit einer Burg oder einem Landgut belehnt. Den E. gleichrangig sind die JUNKER. Die korrekte Anrede für eine E. ist *Ew. Wohlgeboren.*

Eestiva, -s; eestivanisch; Eestivaner; Stadt in Nordaventurien; an der LETTA, etwa 100 Meilen vor ihrer Mündung in *die Bernsteinbucht* gelegen. Die Siedlung entstand an einer Brücke, die hier über den Fluss führt. Neben der Brücke sieht ein wichtiger Tempel der *Ifirn,* zu dem selbst Pilger aus großer Entfernung kommen. Die 580 Einwohner E.s (davon je etwa 30% Nivesen und Norbarden) leben hauptsächlich von Fischfang und Karenzucht, außerdem bauen sie eine widerstandsfähige Abart des Weizens an, die jedoch nur eine kärgliche Ernte liefert. Im Winter verdoppelt sich die Einwohnerzahl, wenn viele umherziehende Norbarden und Nivesen hier ihr Winterlager aufschlagen.

In E. steht auch die einzige Kornmühle der Umgebung. Als die Tat eines Wahnsinnigen diese Mühle im Jahre 15 Hal zerstörte, wurde von *Paavi* aus die Versorgung mit Korn sichergestellt. Auch in so manchem harten Winter musste man schon auf die Kornspeicher des Herzogs in Paavi zurückgreifen.

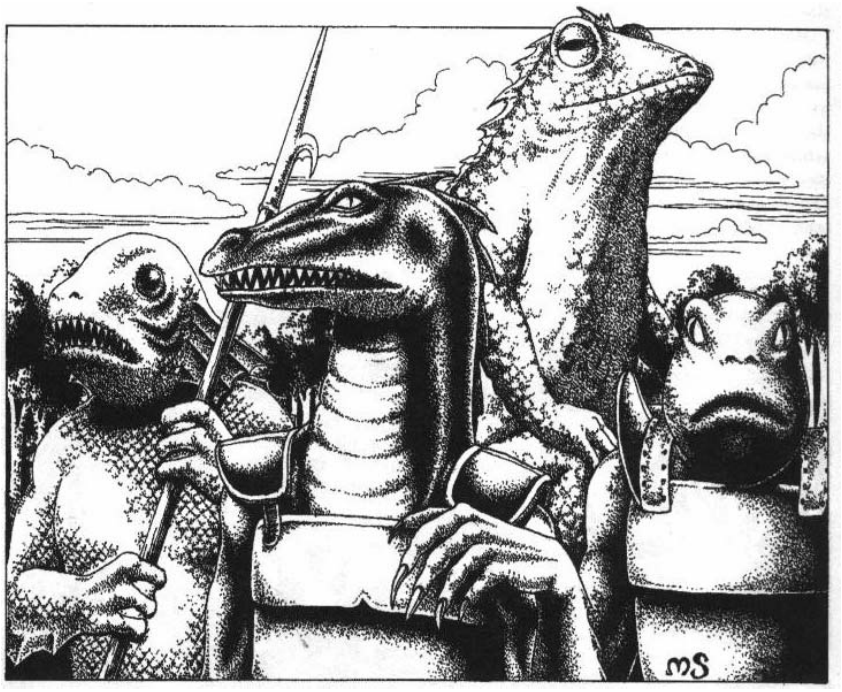
Regiert wird Eestiva von einem *Baron,* der dem Hz. von *Paavi* untersteht und dem 5 Büttel zur Seite gestellt sind, die jedoch selten einmal mehr als Kneipenschlägereien zu schlichten haben.

Efferd (I); Gott des ZWÖLFGÖTTER-Pantheons; Gott des Wassers, des Windes und der Seefahrt. Seine Farbe ist das Blau-Grün des wogenden Meeres, Tier und Sternbild sind ihm der *Delphin.* seine Pflanzen sind Seerose und Zeder.

Wasser ist das Element der Ewigkeit: es trägt den Körper der erschlagenen *Sumu* auf seinen Schultern, es nährt die Wurzeln von Pflanzen, tränkt die Tiere und begießt die Ernte der Menschen. Ohne Wasser ist Leben undenkbar, die Macht E.s schafft, bewahrt oder nimmt das Leben. E. ist der Schutzgott der Seefahrer, Fischer und Hafenstädte, als Herr des Regens wird er auch dort verehrt, wo Wüstenei und Dürre vorherrschen. Auf der anderen Seite ist er Beherrscher der urtümlichen, elementaren Mächte und besänftigt Stürme wie Seeungeheuer oder entfesselt diese, seine Kinder, als Jahrhundertwelle oder Springflut.

So soll der Mensch dem Willen des Wassers gehorchen und dem Flussbett des Lebens folgen, bis er eines Tages in den ewigen, allumfassenden Fluten des Meeres aufgeht. Den nach Schaden trachtenden Sünder erwartet indes das langsame Versickern in der Wüste, ohne Richtung und ohne Hoffnung auf Erlösung.

Die Geweihten des Efferd haben sich zur *Bruderschaft von Wind und Wogen* zusammengeschlossen. Die obersten Geweihten einer Provinz werden *Meister des Flusses* oder *Meister der Brandung* genannt. Die Tempel der Meister der Brandung stehen in *Thorwal* (Ifirns Ozean), *Harben* (Meer der Sieben Winde), *Festum* (Nördliches Perlenmeer). *Llanka* (Golfgebiete) und *Brabak* (Südmeer), die der Flussmeister in *Thalusa* (Kaucatan) und *Albenhus* (Binnenland). Höchster Geweihter schließlich ist der *Hüter des Zirkels.* Dieses Amt bekleidet seit dem Jahr 10 Hal die Erhabene *Larona Seeträumer* im Hauptsitz



Verschiedenste Echsenwesen aus alter und neuer Zeit: ein Zilit, ein Maru, ein Leviatan und ein Krakonier (v.l.n.r)

und wichtigsten Tempel der Bruderschaft *zu Bethana,* wo auch *E.s Wasserkrug,* der Heilige Talisman des Kultes aufbewahrt wird.

Höchste Verehrung widmen Gläubige auch dem *Efferdpfeiler,* einer gefährlichen, den Klippen von *Olport* vorgelagerten Felsnadel, die schon zahlreiche Opfer zum Meeresgott beorderte. Jedoch, seit jeweils am 1. Tag des Efferd kleine Schiffsmodelle den Fluten überantwortet werden, gilt der Hafen als einer der sichersten der Region. Beliebte Pilgerstätte ist ebenfalls der Tempel *zu Grangor,* den großzügige Spenden seitens der Bewohner der Inselstadt in der *Phecadi*mündung - die ihren Reichtum auf dem Seehandel begründet sehen - zu einem der prächtigsten werden ließen. Große Verehrung an den westlichen Küsten genießt die Heilige *Elida von Salza,* die einst während der Namenlosen Tage vier Versorgungsschiffe sicher durch fürchterlichste Orkane nach Brabak geleitete und die Menschen dort vor einer Hungersnot bewahrte. Seither wird ihrer stets zwischen den Jahren gedacht. Einer der höchsten Feiertage im Zwölfgötterglauben ist der *Tag des Wassers* am 1. Efferd eines jeden Jahres; das *Fischerfest* am 30. Efferd bildet den rituellen Abschluss der schiffbaren Jahreszeit.

Die Tempel des E. sind meist in der Nähe des Wassers erbaut, mancherorts reichen Tempelräume gar bis hinein. So launisch der Gott, so unterschiedlich auch die Gottesdienste, denen zumindest reiche Opfergaben zur Gewogenheit gemein sind. Die Gotteshäuser werden mit glühenden Steinen beheizt. Licht spenden GWEN-PETRYL-STEINE, die zumeist als *Efferdfeuer* bekannt sind.

E.s Sohn ist SWAFNIR, der Walgott der Thorwaler. Gezeugt mit der Göttin *Rondra,* die sich einst von den wütend peitschenden Wassern, die der Zorn des Meeresgottes ihr als Werbung entgegen warf, beeindruckt zeigte.

Efferd (II); der dritte Monat im aventurischen Jahreslauf und damit dem irdischen September entsprechend (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Eferdbart; dreizackähnliche Waffe, ein Ritualinstrument der *Efferd*priesterschaft, verfügt über drei lange, in einem Dreieck angeordnete, sowie eine kurze mittlere Spitze. Heutzutage wird der E. nicht nur von den Anhängern des Gottes, sondern auch von anderen Seefahrern benutzt.

Efferdbrüder; die aventurische Gilde der Seeleute; unterhalten Häuser in allen größeren Hafenstädten (Gründungsort und Hauptsitz Havena), in denen Matrosen zwischen Fahrten Unterkunft und Speisung erhalten. Die E. treffen Heuerabsprachen mit den meisten Reedereien, führen Schiffsregister und kümmern sich um die Hinterbliebenen verschollener Seeleute.

Efferdfeuer: landläufige Bezeichnung für GWEN-PETRYL-STEINE, die in den Tempeln des Meersgottes *Efferd* als kalte Lichtquelle benutzt werden, da offenes Feuer gegen die Auflagen der Gottheit verstößt.

Efferdgeweihte; siehe BRUDERSCHAFT VON WIND UND WOGEN.

Efferdland; siehe LAMAHRIA.

Efferdpfeiler; eine Felsformation vor dem *Olporter* Hafen, an der lange Zeit Schiffe verunglückten. Seitdem hier regelmäßig dem Meeresgott Opfer dargebracht werden, gilt der Hafen als sprichwörtlich sicher.

Efferds Wasserkrug; heiliger Talisman des Efferd-Kultes. Der irdene Krug mit einem Fassungsvermögen von etwa 10 Litern kann wahre Fluten aus sich ergießen, die jedes Feuer erlöschen, es sei denn sie stehen unter dem Schutz des *Ingerimm* oder entstammen dem Atem eines uralten Drachen.

Efferdsfrüchte; Sammelbezeichnung für allerlei Muscheln, kleine Krebstiere und Tintlinge, die alle beim Fischfang als Überschuss anfallen und oftmals die Nahrung der ärmsten Bewohner der Hafenstädte bilden.

Efferdssieche; die aventurische Bezeichnung für die Seekrankheit.

Egel; wirbellose Tiere, die sich vor allem vom Blut von Säugetieren ernähren; neben den in der Medizin verwendeten Blut-E. kennt man noch die weitaus größeren SUMPFEGEL und RIESENSPRINGEGEL.

Egelschreck; ein dem Fetten Wegerich ähnelndes, mittelav. *Heilkraut,* das Blutungen stoppt und verschiedene Parasiten vertreibt.

Ehernes Schwert; Gebirge in Nordostaventurien; trennt Aventurien von seinem östlichen Nachbarkontinent RIESLAND. Seine stellenweise mehr als 10.000 Schritt hohen, eisbedeckten Gipfel machen ein Passieren unmöglich, zumal kein Pass in gangbarer Höhe bekannt ist. Das E.S. birgt so manches Geheimnis: Hier ruht FULDIGOR, einer der ALTEN DRACHEN und hier verliert sich die Spur der *Zwerge* vom Stamm des BROGAR. Am Westhang des Gebirges lebt das Volk der *Wilden Zwerge,* die kaum noch etwas mit ihren Ahnen gemeinsam haben. Obwohl es einige Metalle im Ehernen Schwert gibt, die einen Abbau lohnend machen würden, wird hier kaum Bergbau betrieben; nur in der Nähe von *Notmark* wird Kupfer und Zinn gewonnen und in einigen Steinbrüchen roter und schwarzer Marmor gebrochen.

Ehhn; echsisches Zeitmaß; 1 E. entspricht 500 Jahren (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Ehrenstein; herrschendes Adelsgeschlecht des mittelreichischen Herzogtums TOBRIEN. Hz. *Kunibald von E.* war vor einigen Jahren mit ANSWIN VON RABENMUND so in eine Verschwörung gegen den Kaiserthron verwickelt, gilt heutzutage aber als überaus reichstreu.

Eidechse (I); die sich durch Häutung ewig verjüngende E. ist das heilige Tier der TSA.

Eidechse (II); achtes Sternbild im *Zwölfkreis.* Die E. beschreibt mit 9 Sternen ein sehr dichtes Sternzeichen, das der Lebensgöttin *Tsa* geweiht ist. Zudem besitzt dieses Zeichen mit SAJALANA einen der hellsten Sterne des Himmels. Viele Sterndeuter sind der Meinung, dass in seinem Glanz die Schöpfung und der Neubeginn in Tsas Geist leuchten. In der astrologischen Deutung steht die E. für Geburt, Hoffnung und Neubeginn. Das Sternzeichen erscheint im Boron-Mond am Horizont und geht im Ingerimm unter.

Eigenhöriger, Eigenleute; alte *almadanische* Bezeichnung für *Leibeigene.*

Eigeborene; besondere Form der av. *Hexen.* Sehr selten geschieht es, dass eine schwangere Hexe (noch seltener eine gewöhnliche Frau) kein lebendes Kind gebiert, sondern ein Ei zur Welt bringt - ein in Hexenkreisen vielbesprochenes Ereignis, denn das Kind, das nach sieben Monden und sieben Tagen aus diesem Ei schlüpft, wird als Geschenk der ewigjungen Göttin Tsa irgendwann zwischen seinem sechzehnten und dreißigsten Lebensjahr aufhören zu altern und künftig mit immerwährender Schönheit gesegnet sein.

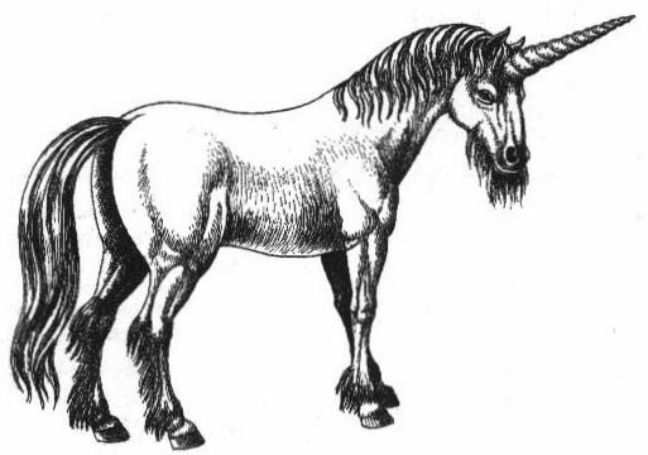
Es gibt keinerlei wirksames Mittel die "Geburt" eines Eies herbeizuführen, und oft wiederfährt diese Gabe nach göttlichem Ratschluss Müttern, die keinerlei besondere Verdienste erworben haben.

Der reiche Legendenschatz der Hexen berichtet von vielen Taten besonderer Unsterblicher; so gibt es auch die Meinung, dass die Geschicke der Hexenschaft (oder gar der Menschheit) von einigen unsterblichen Meisterinnen gelenkt werden, die im Verborgenen wirken.

Eine sehr populäre Sage behauptet, dass die für ihre Schönheit und Leidenschaftlichkeit berühmte und von vielen Legenden umwobene NAHEMA einstmals aus einem Hexenei geboren und nur durch eine Laune des Schicksals von einem Magier aufgezogen und ausgebildet wurde.

Einhorn; äußerst seltenes, in ganz Aventurien anzutreffendes, pferdeähnliches Tier von etwa acht Spann Stockmaß mit zweifach gedrehtem, goldenem Horn auf der Stirn, das Längen bis zu einem halben Schritt erreichen kann: auch von E. mit roten, silbernen oder schwarzen Hörnern wurde schon berichtet, ebenso wie von solchen mit schwarzem Fell (E. sind für gewöhnlich schneeweiß).

E. gelten als hochintelligent, auch wenn sie nicht in der Lage sind, eine menschliche Sprache zu sprechen, und sind eindeutig der Zauberei, namentlich der Bezauberung und der Heilung mächtig. Ihr Horn (auch *Alicorn* genannt) gilt als äußerst heilkräftig und bildet die Grundlage von vielerlei Tinkturen. Dieses Horn wird bisweilen abgeworfen und lässt sich in den Wäldern finden, bisweilen stellen aber auch skrupellose Jäger dem Tier nach.



Einhorn

E., die nur als Hengste beobachtet wurden, sind angeblich unsterblich, gelten als Gemahle der Elfenrösser (die ja nur als Stuten existieren), werden von Jungfrauen magisch angezogen und liegen mit den Auerochsen in ewiger Fehde.

Einhorngras; ausgedehntes Grasland in Nordaventurien, östlich der BRINASKER MARSCHEN gelegen. Von lichten Birkenwäldern aufgelockert und fruchtbar für alle Arten von Wiesenkräutern, gilt das E. als ursprüngliche Heimstatt der *Einhörner.*

Eis; eines der sechs av. ELEMENTE, auch *Frost, Schnee* oder *Kälte* genannt; in der Überlieferung der GEODEN mit dem Tod assoziiert.

Eisbär (I); meist FIRUNSHAR genannt; das heilige Tier des FIRUN.

Eisbär (II); siebtes Sternzeichen im *Zwölfkreis.* Das aus 7, weißblau funkelnden Sternen bestehende Zeichen des Eisbären ist dem Wintergott *Firun* heilig. Zwischen Travia und Peraine-Mond ist es am Firmament erkennbar. Astrologisch steht es als Symbol für Beendigung, Überwältigen und Sterben.

Eisegrein; das nachtschwarze Himmelsross, auf dem Wintergott *Firun* die WILDE JAGD anführt.

Eiselfen; ein ungebräuchlicher Name für die *Firnelfen:* siehe ELFEN.

Eisengarde; eine gräfliche Elitetruppe zu WEHRHEIM.

Eisenkrabbe; eine kleine, essbare Krabbenart, die an allen Küsten vorkommt und durch ihren extrem harten, grauen Panzer bekannt ist.

Eisenwald (I); Gebirge in Zentralaventurien; wird im Norden durch den Lauf des *Großen Flusses* begrenzt und erstreckt sich westlich bis nahe *Elenvina.* Im Osten grenzen die steilen Gipfel auf der Höhe von *Albenhus an* das AMBOSSGEBIRGE. Der E. bedeckt den südlichen Teil der Hzm. *Nordmarken* und *Kosch* und den Norden des Kgr. *Almada.* An seinem Südhang entspringt die *Brigella.* die bei *Brig-Lo* in den *Yaquir* mündet, an der Grenze zum Amboß fließt der *Ambocebra* herab. Die höchsten Gipfel des E. ragen bis knapp unter 1.000 Schritt Höhe auf.

Der Name des Gebirges leitet sich von den reichen Eisenerzvorkommen ab: hier befinden sich einige der ältesten und ergiebigsten Eisenerzminen der Zwerge, die in der gleichnamigen Bergfreiheit unter dem Eisenwald nach Metallen schürfen.

Eisenwald (II); *Bergfreiheit;* das zweite große Reich der *Erzzwerge.* Unterhalb der Oberfläche des E.-Gebirges gelegen, war sie lange Zeit nur ein Vorposten der Bergfreiheit *Xorlosch,* wurde aber nach dem *Tag des Zorns* selbstständig und wird heute von Bergkönig *Fargol, Sohn des Fanderam* regiert, der ein Zwerg des Friedens ist und bereits mehrfach als Mittler zwischen *Lieblichem Feld* und *Mittelreich* eintrat. Die reichen Vorkommen an Eisen- und Kupfererz sowie an Edelsteinen und Steinsalz begründen den Reichtum der fleißigen Zwerge.

Eisenwalder Langohrschafe; zähe und berggängige Schafsau, die vor allem von Zwergen gehalten wird.

Eiserne Tiger; Elite-Garderegiment *Aranien;* vormals (vor der Einstellung der Tributzahlungen) die in Zorgan stationierte Kaiserliche *Tigergarde.*

Eissegler; ein seltener Schiffstyp, der fast ausschließlich von Firnelfen genutzt wird: unter einem Bootsrumpf (von selten mehr als 7 Schritt Länge) sind Kufen angebracht, von denen ein Paar meist lenkbar ist; die Takelung ist häufig *havenisch.* Bei gutem Wind können E. enorme Spitzengeschwindigkeiten erreichen.

Eiszinnen; zerklüfteter Gebirgszug mit unzähligen Gletschern in der Zone fast ewigen Eises des aventurischen Nordens. Er erhebt sich zwischen der noch weiter nördlich gelegenen GRIMMFROSTÖDE und dem *Blauen See* im Süden. Kaum ein Mensch setzt seinen Fuß in diese Breiten, allein den *Firnelfen* bleibt es vorbehalten, dort ihre Eispaläste zu formen.

Lediglich eine zweimonatige Schneeschmelze und das gelegentliche Erzittern der Erde setzen diesen kristallenen Kunstwerken ein vorzeitiges Ende. Die Beben sind die Folge zahlreicher Vulkane, von denen als bekanntester der *Teufelstisch* zu nennen ist. Gelegentlich speit er seine Lavafetzen sogar hinaus bis auf den Blauen See. Die höchsten Gipfel tragen keine Namen, sind jedoch teilweise mehr als 6.000 Schritt hoch.

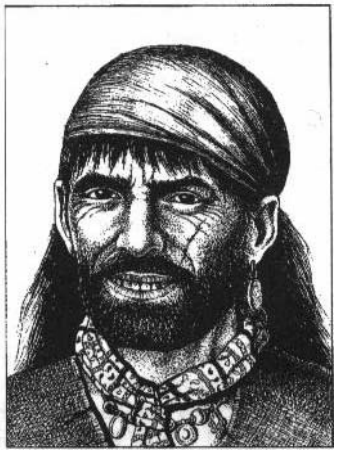
Neben der Bedrohung durch eine lebensfeindliche Umgebung lauen Gefahr durch *Frost-* und *Gletscherwürmer.*

Eitriger Krötenschemel; ein gelbrot gesprenkelter, bis zu kürbisgroßer Giftpilz, aus dem ein mittelschweres Gift gleichen Namens destilliert werden kann; gilt als bevorzugte Nahrung der hochgiftigen MARASKANTARANTEL.

El Burum; der alte tulamidische Name der Stadt ELBURUM.

EI Envina; angeblich alter tulamidischer Name der Stadt ELENVINA.

EI Harkir; (*24 v.H.); berühmtester Pirat der Neuzeit, der sein Unwesen vor allem im Perlenmeer treibt; berüchtigt durch Überfälle auf praktisch jede dortige Küstenstadt; sein Überfall auf Al'Anfa im Jahre 15 Hal wird häufig als Grund für den Krieg Al'Anfas gegen das Kalifat genannt; während des Krieges ist der gläubige Rastullahanhänger nominell "Kaperadmiral'" des Kalifen.



El Harkir

Elben; eine veraltete Bezeichnung für die Völker der ELFEN.

Elburum,-s;elburisch; Elburumer; Stadt an der av. Ostküste im Fsm. Aranien. Die einst als *El Burum* gegründete altehrwürdige Tulamiden-Stadt (EW: 4.950; G: 2 Kompanien Stadtgardisten; T: EFF, HES, PHE, PER, TRA, Kur und Gror) liegt am Kopf der Halbinsel, die man als Oron oder auch Elburische Küste kennt - ein deutlicher Hinweis auf die regionale Vorherrschaft der Stadt.

Hier folgt man den alten Sitten Araniens besonders treu und ist nur wenig von den Entwicklungen der letzten Jahrhunderte - Kaiserherrschaft und Aufstieg der Novadis - beeinflusst worden.

Wirtschaftlich befindet sich E. auf dem absteigenden Ast - denn seit der einstmals florierende Handel mit Maraskan weitgehend beendet wurde, liegt der Handelshafen größtenteils brach, und so manche Kauffrau heuert gleichfalls arbeitslose Fischer an, auf dass sie mit

ihren Booten vorbeikommenden Kauffahrern "auflauern" und in blühenden Farben die Vorteile des Hafens von E. schildern.

Die Unabhängigkeit Araniens wird hier daher mit sehr gemischten Gefühlen gesehen, und besonders nimmt man es der Fürstin in Zorgan übel, dass sie die seit Jahrhunderten genutzten und schwer angeschlagenen Wälder der Umgebung als persönliches Jagdrevier unter ihren Schutz gestellt und jeden Holzschlag verboten hat: Das Schicksal der Bäume scheint den Elburunern angesichts ihrer fast bankrotten Werften fürwahr nebensächlich.

Die einzigen, denen es gut zu gehen scheint, sind die fünf Sippen von Exil-Maraskanern, die unter dem Deckmantel des Rur-und-Gror-Kultes einen recht florierenden Schmuggel mit Jergan betreiben und jegliche Nachforschung als "Zwölfgötter-Inquisition" brandmarken.

Gegen Ende des Monats Rondra allerdings kommt Leben in die Stadt, denn dann ist an der Küste der grellrote Feuerschlick zu finden, der in Vollmondnächten geheimnisvoll leuchtet und Heilkräfte besitzen soll.

Elch; auch Schaufelhirsch oder der Alte des Waldes genannt; erreicht bis zu 2 Schritt Schulterhöhe und in hohem Alter ein fast ebenso weit ausladendes Geweih. Die südlichste Region, in der man einen E. antreffen kann, ist das Bornland, als dessen heimliches Wahrzeichen er auch gilt.

Elefanten; den meisten Aventuriern nur vom Hörensagen bekannte Ungetüme, namentlich der BRABAKER WALDELEFANT, das MAMMUT und das MASTODON.

Elem; alter Name der Stadt SELEM.

Elemente; Bestandteile und Grundbausteine der dritten Sphäre (der diesseitigen Welt). Aus sechs Elementen besteht die Schöpfung, aus ihnen ist die gesamte sichtbare und geistige Welt zusammengefügt. Jeweils zwei von ihnen (Feuer und Wasser, Luft und Erz, Eis und Humus) gelten dabei als Gegensatzpaare, die nach zwergischer Überlieferung das "Paar des Willens", das "Paar der Masse" und das "Paar des Lebens" genannt werden. Diese Gegensätze sind im so genannten *Siegel der Elemente* repräsentiert. In den Spekulationen der Magier existiert als *siebtes Element* noch die *Kraft*, der Ursprung aller Zauberei.

Über jedes Element gebietet ein ELEMENTARHERR, eine Wesenheit von unvorstellbarer, den Göttern vergleichbarer Macht, die nach alter Überlieferung eine Zitadelle auf Dere besitzen soll. Weitere, "bewusste" Manifestationen der elementaren Kräfte sind die DSCHINNE und die ELEMENTARGEISTER.

Erz: Dieses Element, auch Fels oder Stein genannt, steht für die "Knochen der Erde", für Felsen, Sand, Erze und Metalle, im geistigen Sinne für Beständigkeit. Unbeugsamkeit und Festigkeit - ein klassisches Beispiel dafür sollen die *Zwerge* selbst sein. Es heißt die *Zitadelle* des Erzes läge in unergründlicher Tiefe unter dem *Raschtulswall* - und nur einige Zwerge besitzen die Kühnheit und prahlen damit, ihre Hallen aus Diamant und Zwergensilber erblickt zu haben. Das (alchimistische) Zeichen des Erzes ist das auf einer Ecke stehende Quadrat; als Farbe ist ihm Orange, die symbolische Farbe des Goldes, zugeordnet.

Feuer: Das offensichtlichste Beispiel für das Feuer ist die Flamme des Herdes und der Esse, doch übertragen steht das Feuer auch für die ganze Welt der Energie, des Lichts, der Kraft und Aktivität, das Vorwärtsstrebende und Aggressive: verkörpert etwa in der Kampfmagie, aber auch im schöpferisch brennenden Geist und drängender Willenskraft. Von der Zitadelle des Feuers heißt es, dass sie in einem Vulkan im südöstlichen *Riesland* läge. Das Symbol des Feuers ist ein aufwärtsweisendes Dreieck (bei den Zwergen eine aufsteigende Flamme oder Wellenlinie); ihm ist die Farbe Rot zugeordnet.

Erde (auch: Humus): Als Element ist die Erde nicht nur der feuchte Mutterboden, sondern auch das Leben, das sich darin abspielt, der unaufhörliche Zyklus von Geburt und Tod, der anderen Geschöpfen Leben ermöglicht. In dieser Hinsicht ist die Erde von allen Elementen das der Gesamtheit am Nächsten stehende. Ihr werden auch die Lebenskraft generell und die Heilzauberei zugeordnet. Legenden berichten von einer Zitadelle der Erde, die in einem gigantischen Urwald im Süden des Güldenlandes liegen soll. Zwischen Entstehen, Vergehen und Neubeginn herrscht ein ewiger Kreislauf; und deshalb wird das Element Erde durch eine sich in den Schwanz beißende Schlange oder, in stilisierter Form, einen einfachen Kreis symbolisiert; die Symbolfarbe der Erde ist Grün.

Wasser: Nicht allein die Bäche und Flüsse stehen für das Wasser, auch die Wolken am Himmel, der Nebel und das Meer. Als Element verkörpert das Wasser aber auch Passivität und die Gefühlswelt, das scheinbar weiche und nachgiebige Prinzip, das doch oft stärker ist als die heiße Aktivität und Aggressivität des Feuers, dessen ewiger Widersacher das Wasser ist. Weitere Ausprägungen des Wassers sind Wandelbarkeit, Verwandlungs- und Veränderungsmagie. Die Zitadelle des Wassers soll entweder auf dem Boden des *Meeres der Sieben Winde* oder aber im *Neunaugensee* liegen. Als Symbol des Wasser wird eine waagerechte Wellenlinie verwendet, seine Farbe ist Blau.

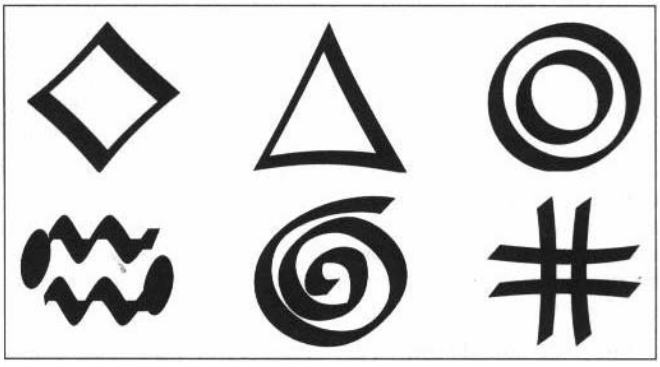
Luft: Dieses Element ist nicht nur die Luft um uns herum, die wir atmen und durchschreiten, sondern vor allem die Bewegung derselben, der Wind - aber es bezeichnet auch die Idee des Flüchtigen, nicht Fassbaren und Wandelbaren und ist damit dem Element Erz direkt entgegengesetzt. Daneben ist die Luft auch mit Hellsicht- und Verständigungsmagie assoziiert. Man munkelt über die Zitadelle der Luft, dass sie eine riesige Festung in den Wolken sein soll: andere sprechen von einem Platz auf dem höchsten Gipfel des *Ehernen Schwertes*. Zur Darstellung dieses Elementes wird meist eine Spirale benutzt, doch können auch komplizierte Wirbelmuster erscheinen; als seine Symbolfarbe wird oft Weiß, manchmal auch Gelb verwendet.

Kälte, Frost: Auch als Eis oder Schnee bezeichnet, steht dieses Element für weit mehr als für gefrorenes Wasser: Es bezeichnet die Eiseskälte, die alles erstarren lässt, den Frost, der das Leben beendet, die weiße Ödnis, die sich über das Land senkt und Stillstand bringt. Als Verkörperung des wahren, des endgültigen Todes, ist das Eis der ewige Feind des Elementes Erde. Letzterer krasser Gegensatz wird vor allem von den zwergischen GEODEN vertreten, von denen sich nur die am finstersten gesinnten dem Eis zugehörig fühlen. Angeblich liegt die Zitadelle des Eises im äußersten Norden, direkt unterhalb des Nordsterns. Wenn ein Symbol benötigt wird, findet das Doppelkreuz oder ein Schneekristall Verwendung, meist in der Farbe Grau, selten auch Purpur.

Elementargeist; eine beseelte *Repräsentation elementarer Kräfte;* erscheinen meist als typische Manifestation ihres speziellen ELEMENTS: als Woge, großer Eiskristall, Windhauch, Baum usf.; können mittels bestimmter Formeln herbeigerufen und eventuell zu einem *Dienst* überredet werden.

Elementarismus; auch *Elementarbeschwörung* oder *Beschwörung elementarer Kräfte* genannt; eine Unterabteilung der BESCHWÖRUNG, eine *Spezialgebiet* der Magie; beschäftigt sich vornehmlich mit dem Herbeirufen von DSCHINNEN, ELEMENTARGEISTERN und ELEMENTARHERREN.

Elementarherren; angeblich die personifizierte, reine Kraft eines ELEMENTS; Wesen von nahezu göttergleicher Macht, die jedoch mit bestimmten magischen Formeln, gerufen (wenn auch nie gezwungen) werden können.



Die Zeichen der Elemente: Erz, Feuer, Humus, Wasser, Luft und Eis

Elenvina, -s; elenvinisch; Elenviner; Stadt im Hzm. *Nordmarken;* in einer Schleife des *Großen Flusses,* südlich von *Kyrdoch* zwischen *Windhagbergen* und *Eisenwald* gelegen. Aus der ursprünglichen Tulamidensiedlung *El Envina* entwickelte sie sich durch die günstige Lage rasch zu einer der größten Handelsstädte des Mittelreiches (EW: 3.880). Der Binnenhafen wickelt den Handel mit *Havena, Albenhus* und *Ferdok* ab, auf dem Landweg ist *Grangor* bestens zu erreichen. Die Stadt wahrt ihren Reichtum durch den Schutz der Herzogsfeste direkt in der Flussbiegung am westlichen Stadtrand. Der *Orden des Donners* sorgt mit seinen Söldnern, die in Hundertschaftsstärke stetig im Sold des Herzogs stehen, gleichfalls für eine beruhigende Atmosphäre (G: 3 Banner Ksl. Nordmärkische Pikeniere, 1 Banner Hzgl. Nordmärkische Flussgardisten, 100 Söldner vom Orden des Donners. 25 Stadtgardisten).

Doch nicht nur dem reinen Profit ist die Stadt verbunden; die HALLE DER HERRSCHAFT, eine bedeutende Magierakademie Aventuriens, ist ein Hort der Gelehrsamkeit und der arkanen Wissenschaften. Die Kultur wird gleichsam großgeschrieben, wobei man auf billige Vergnügungen verzichtet und stattdessen Attraktionen wie das Museum für Binnenschiffahrt und die Handelshalle bietet, in der jedermann - gegen Gebühr - in prächtiger Umgebung seine Waren feilbieten kann. Das Kuppeldach ist ein Meisterwerk zwergischer Baukunst und ganz entgegen ihrer Philosophie hoch in den Himmel hinaufragend und zugleich eines der höchsten Gewölbe Aventuriens. Dass die ganze Konstruktion freitragend ist und gänzlich ohne Säulen auskommt, hat man wohl weniger dem Ehrgeiz der Baumeister als vielmehr dem Geiz der Stadtherren zu verdanken, die keinen Schritt Standfläche "für unnütz Mauerwerk" verschenken wollten. Beeindruckend ist auch das Gebäude mit der Orgel, die in jahrelanger Arbeit vom Elfen *Silberkind* und dem Zwergen *Ingrosch* gefertigt wurde. Weitere Stationen für den Kulturreisenden sind die Herzogenpromenade am Großen Fluss und das Nordmarkentor, ein von Zwergen erbauter Triumphbogen, der die Kaiserallee im Zentrum der Stadt überspannt. Unter diesem Tor marschieren alljährlich am *22. Rondra* die Truppen des Herzogs zur Parade auf. Der Tempel des *Praios,* die Wehr-Halle, bietet ein ebensolches Prachtbild in goldenem Glanz, der dem des Garether Tempels kaum nachsteht (weitere T: EFF, HES, PHE, TRA).

In jüngster Zeit hat E. politisch beträchtlich an Bedeutung gewonnen, da der selbsternannte BOTE DES LICHTES, HILBERIAN PRAIOFOLD III LUMERIAN nun hier in den Heiligen Hallen residiert und *Jariel Praiorin XII. Heliodan* in Gareth zum Ketzer erklärt hat. Damit finden sich die Stadt und ihre Bewohner bläulich im Zentrum des zweiten Schismas in der Geschichte der Praioskirche wieder.

Elenviner Vollblut; relativ neue Züchtung edler Pferde; durch Einkreuzen von *Shadif* Hengsten in bestimmte Zuchtlinien der *Warunker* entstanden; Stockmaß um 8 Spann; sehr temperamentvoll, aber durchaus zu Höchstleistungen abrichtbar; Fellfarbe vornehmlich braun, schwarz oder Fuchsfarben.

Elf, -en, weibl.: Elfe oder Elfin; elfisch; kulturschaffendes av. Volk; Hochzivilisation; eines der fremdartigsten Völker Aventuriens: Die wenigen E., die es noch gibt, leben mit Ausnahme der Au-E. weitab von den Städten der Menschen. Dort wohnen sie friedlich zusammen; nie gab es Krieg unter ihnen. Nur wenige tragische Fälle sind bekannt, bei denen ein E. durch die Hand eines anderen E. umgekommen ist.

Die E. kennen keine Staatsformen und Herrscher, die über das Volk gebieten. Sie leben in kleinen Ansiedlungen, die meist zu klein sind, um sie als Dorf bezeichnen zu können. In jeder Familie oder Sippe - im Allgemeinen einige Dutzend Elfen - gibt es stets jemand, der sich durch natürliche Autorität hervorhebt und in der Folge als Sprecher anerkannt wird. Dies mögen je nach Belang - Jagd, Arbeitsteilung und Brauchtum - auch verschiedene Personen sein. So folgt die Sippe einmal dem Ältesten, dann dem Jagdmeister, hier dem besten Pfadfinder, dort der kunstfertigsten Meisterin, heute der zauberkräftigen Heilerin und morgen der Person, die alle zum Lachen bringt.

Erscheinung und Völker: E. sind schlank und hochgewachsen. Bis zu zwei Schritt messend, sind sie meist ebenso groß wie Menschen, wirken jedoch durch ihren schlanken Wuchs höher gewachsen. Ihr Körper ist von makelloser Schönheit und Ebenmaß, und so versehen die Menschen besonders Wohlgestalte ihres eigenen Volks mit dem Attribut 'elfengleich'. Ein auffälliges Erkennungsmerkmal der E. sind ihre spitz zulaufenden Ohren, eine weitere faszinierende Eigenart ihre - im Vergleich zu Menschen - großen Augen, die in den Farben der herrlichsten Edelsteine leuchten, sei es amethystviolett, bernsteinfarben. rubinrot, saphirblau, smaragdgrün oder gar goldgesprenkelt. Ihre hohen Wangenknochen und langen Hälse verstärken den exotischen Eindruck. Den E.männern wächst kein Bart, wodurch die Unterscheidung zwischen Männern und Frauen mitunter schwer fällt, denn beide Geschlechter haben oftmals androgyne Gesichtszüge. Frauen wie Männer tragen ihr meist helles Haar überwiegend lang und offen.

Obwohl die E. ein sehr sinnenfrohes Leben führen, hält sich die Anzahl der Geburten in Grenzen, denn zum einen sind E. von Natur aus weniger fruchtbar als Menschen, zum anderen können E.-frauen ihre Empfängnis willentlich kontrollieren. E. besitzen eine ausgeprägte Sinnenschärfe: sie haben besonders gute Ohren, können hervorragend im Dunkeln sehen, und ihre feinen Nasen sind so sensibel, dass sie den Geruch eines stinkenden *Tatzel-* oder *Grubenwurms* nicht ertragen. bzw. aus großer Entfernung wahrnehmen. E. schlafen nicht regelmäßig, letztendlich aber ebenso viel wie Menschen. In der Not kann ein E. unbeeinträchtigt eine Woche durchwachen, solange er sich nicht übermäßig anstrengt. Die scharfen Sinne der E., durch die sie stets sprungbereit bleiben, lassen für den Laien leicht den Eindruck entstehen, daß sie überhaupt nicht schlafen.

Ein großes Mysterium des E.-volkes ist seine Lebensdauer; an abgelegenen Orten leben E., die bereits an die tausend Jahre alt sind, doch handelt es sich hierbei um Ausnahmen. Die Lebensdauer steht im Zusammenhang mit Lebensinhalt und -ziel. Wenn ein E. fühlt, daß er seinen Lebenszweck erfüllt hat, nimmt er innerlich befriedigt Abschied von der Welt und welkt innerhalb von wenigen Tagen und Wochen dahin.

Wegen ihrer feinen Sinne sind den E. Nahrungsmittel, die aus Fäulnis und Gärungsprozessen entstehen, unangenehm. So lehnen sie z.B.

Eine Waldelfe

Bier und Käse aus diesen Gründen ab. Aber auch Brot, Korn und Milch zählen E. nicht zu ihren Nahrungsmitteln.

Auelfen: Fast zwei Drittel aller E. gehören zum Volk der Au-E., insgesamt wohl 12.000 an der Zahl. Eine unberührte Lebensweise wie vor der Ankunft der Menschen findet man nur noch bei einigen Sippen an den Oberläufen von *Ohlomon, Frisund* und *Letta.* Am flachen Oblomon mit seinen waldreichen Ufern wechselt ihre Besiedlung mit der der Wald-E. ab; vor allem im Mittellauf, nahe *Oblarasim,* sind ihre Dörfer recht leicht zu finden. Am und im *Alavi-See* stehen gleich Dutzende der Pfahlbaudörfer. weitere Sippen leben entlang des kalten Frisund. Auch an der Letta, in den lichten Wäldern nördlich von *Bjaldorn,* sind die Auelfen leicht zu finden. In den fruchtbaren Auen Mittelaventuriens, namentlich in *Garetien* und *Almada,* sind E. ein eher vertrauter Anblick, leben sie dort bereits seit Menschengedenken. Viele Au-E. haben eine Spur Menschenblut in den Adern. Etwa 3.500 von ihnen leben heute in den Dörfern und Städten der Menschen: Besonders DONNERBACH, KVIRASIM und OBLARASIM haben einen hohen auelfischen Bevölkerungsanteil.

Einige des Auvolkes leben als Jäger und Wildbeuter, andere bauen Kräuter und Obst an und tauschen es bei den Menschen gegen Waren, die sie selbst nicht herstellen können oder wollen. Die E. in den Städten bilden manchmal eigene Gemeinschaften und bewohnen eigene Viertel oder Gassen. Zumeist sind es jedoch einzelne Individuen, die hier einem Handwerk nachgehen. Die in der Wildnis lebenden, meist in BAUSCH gekleideten, Au-E. ernähren sich von der Jagd, dem Anbau von Obst und Gemüse, besonders aber vom Fischfang.

Waldelfen: Von den etwa 6.000 Wald-E. leben heute bereits fast 1.000 in GERASIM, KVIRASIM und vergleichbaren Siedlungen mit Menschen zusammen. Die meisten Wald-E. hatten und haben keinen Kontakt mit der menschlichen Zivilisation, und in den inneren SALAMANDERSTEINEN gibt es Stämme, die noch nie einen Menschen zu Gesicht bekommen haben. Die Elfen des Waldvolkes sind noch naturverbundener als ihre Brüder und Schwestern vom Auvolk.

Ihre Behausungen bestehen meist aus lebendem, grünem Holz und sind kunstvoll in die umliegende Flora eingefügt, oftmals Wohnstatt, Pflanze und Kunstwerk in einem. Durch andere Pflanzen, wie lebende Brücken geformt, sind sie mit benachbarten Bäumen und Baumhäusern verbunden, und so spielt sich das 'Dorfleben' oft in den Wipfeln der Bäume ab. Auf diese Art werden auch viele andere geheime Waldpfade errichtet, die keines Menschen Auge zu erblicken vermag.

Der Wald bietet den Wald-E. alles, was sie zum Leben brauchen, zahlreiche Pflanzen bieten ihnen Nahrung: Waldbeeren und wilde Kirschen ebenso wie Eicheln, Kastanien, verschiedene Pilze und zahlreiche Kräuter. Getreide, Brot, Zucker, Milch und Bier kennen sie nicht. Salz ist, wie bei fast allen Naturvölkern eine große Kostbarkeit.

In den klaren Flüssen, Bächen und Seen der Wälder fischen sie Wandersalme, Regenbogenforellen und Gnitzen. Auch die Jagd auf Hasen, Auerhähne, Hirsche, und andere Tiere bringt ihnen so manches schmackhafte Stück Fleisch. Überhaupt sind die Wald-E. begeisterte Jäger, doch jagen sie nur soviel, wie sie selber oder ihre Sippe zum Leben brauchen. Das erlegte Wild liefert ihnen neben der Nahrung auch Dinge des täglichen Gebrauchs; aus den Bälgern von Biber und Wildkatze entstehen Beuteltaschen und Wasserschläuche. Das Leder wird zu Kleidung verarbeitet und bietet Schutz vor Wind und Wetter. Die Sehnen braucht man für die Bögen und die Därme werden zu Fäden verarbeitet, aus Knochen werden die passenden Nadeln hergestellt.

Wald-E. kleiden sich meist in wildlederne Jagdhemden, die oft mit wertvollen Trophäen verziert sind. Ergänzt wird die Kleidung durch ein ledernes Lendentuch oder enganliegende Beinlinge aus weichstem Leder oder Bausch. An den Füßen tragen sie Stiefel oder Halbschuhe ähnlich den *Mohassins* der *Waldmenschen.*

Zu den waldelfischen Kunstformen zählt die Flechterei: von Körben über Windschirme bis hin zu Matten werden zahlreiche Gebrauchsgegenstände aus Weidenruten geflochten. Oft wird dieses Flechtwerk mit Blüten oder grünen Trieben verziert, die ihre Elfenmagie lebendig zu erhalten vermag. Besonders Wald-E., aber auch Steppen- und Au-E. verstehen es. Gebäude und Brücken aus lebendem Holz zu formen. Auf diese Weise schaffen sie auch Boote und Fahrzeuge, die die Erde, in der sie wurzeln, selbst mit sich führen.

Firnelfen: Die ca. 2000 Firn-E. des äußersten Nordens leben sehr abgeschlossen von der Welt der Menschen. Nur im Sommer verlassen einige Familien die selbst gewählte Verbannung, um wichtige und kostbare Güter mit den *Nivesen* und *Norbarden* zu tauschen. Sie sind die Nachkommen jener E., die einst im ewigen Eis die Stadt *Ometheon* errichteten.

Die Firn-E., auch *Eis- oder Winterelfen* genannt, errichten mittels ihrer Magie wahre Eispaläste. Über die Generationen sind oft riesige Anlagen entstanden, die unter dem Eis gewaltige Ausdehnungen erreichen können, meist aber nur auf einer Etage angelegt sind. Viele der kleineren Eispaläste und -häuser besitzen kegel- oder tropfenförrnige Türme, die oben spitz zulaufen.

Die ganze Lebensweise des Firnvolkes ist an ihre extreme Lebensweise angepasst, so sind sie auch das einzige E.-volk, das kein Gastrecht kennt. Die Nahrung ist zu selten und zu schwer zu beschaffen, jeder Bissen wird für die Sippe und den Stamm benötigt. Die Sippe steht im Mittelpunkt des Lebens, kein E. kann in den sturmgepeitschten und eisigen Regionen des Nordens allein überleben. Ganze Sippen schließen sich zusammen, um Jagd auf die großen Gegner zu machen, *Mammuts, Seetiger* und *Firnyaks.* Zur Jagd verwendet man auch *Eissegler,* manche so groß wie ein Fischerboot. Mit ihnen können selbst große Entfernungen innerhalb kürzester Zeit überwunden werden.

Ab und zu verlässt ein Firn-E. seine eisige Heimat, um in *Paavi* oder *Leskari* Handel mit den Menschen zu treiben oder um Beinschnitzereien, Felle, Bernstein gegen Honig, Zucker, Salz, wollene Tücher oder Holz zu tauschen. Aber sofort danach kehrt er wieder zurück, denn außerhalb seiner Sippe ist der Firn-E. ein entwurzeltes Wesen, verzehrt vorn Heimweh nach seiner Sippe und voller Sehnsucht nach den vertrauten Eisflächen des hohen Nordens.

Firn-E. sind Meister der aventurischen Kürschnerei, sie verarbeiten die Felle ihrer Beute, sei es nun *Firunsbär, Blaufuchs, Schneelaurer, Robbe, Seetiger* oder *Mammut.* Aus dem dichten Fell des Mammut machen sie Decken und aus den dünneren Fellen von Scheehase, Robbe, Fuchs oder Schneelaurer wärmende Pelzkleidung.

Eine Firnelfe in ihrer kargen Heimat

Steppenelfen: Einige Sippen der Au-E. haben die Flüsse und Seen verlassen und leben als Reitervolk. Diese Steppen-E. nennen sich selbst Kinder der Winde. Sie leben in folgenden Gebieten: im EINHORNGRAS, dem Hochland zwischen dem Mittellauf des *Krill* und dem *Brinask;* in der GRÜNEN EBENE, einer nur vom Regen getränkten Senke nördlich der *Roten Sichel;* im Hochland zwischen *Gerasim* am *Oblomon* und dem RABENPASS über die *Gelbe Sichel,* das die Elfen *goblinda* nennen; schließlich in den südlichen Ausläufern jener Weite zwischen *Frisund* und *Letta,* die unter dem nivesisch-elfischen Wort *Tundra* bekannt geworden ist. Die zwei größten Stämme der Kinder des Windes leben in der kargen Tundra und der Grünen Ebene. Die etwa 500 Steppen-E., die etwas kleiner und gedrungener als ihre Vettern sind, leiten ihre Herkunft von dem Elfen *Lariel* her. Seine Reiter überlebten als einzige seinerzeit den Untergang des Elfenreiches von *Tie'Shianna.* Ihre Reittiere sind ausdauernde kleine Ponys und Abkömmlinge von *Paavi-Ponys* und Zauberstuten, die die Elfen mittels ihrer Magie herbeirufen können.

Andere Völker: Geschlechtliche Verbindungen zwischen Menschen und E. sind nur teilweise fruchtbar. Nur E.-frauen werden von Menschenmännern schwanger. In solchen Fällen ist die Mutter fast immer eine Auelfe, geben sich die anderen Völker doch kaum mit Menschen ab. Bei den Vätern findet man Mittelländer und Nivesen, seltener auch Norbarden und Thorwaler. Bei den Halbelfen, die solch einer Verbindung entspringen, findet man jedwede Mischform. Die Ohren können katzengleich sein oder in zierlichen Spitzen enden. Die Augen sind teils vom überirdischen Feuer der Elfen oder besitzen lediglich eine eigentümliche Farbe. Ihr Leib erscheint stets schlank und geschickt. Halbelfen können meist zaubern wie ihre Mütter, vor allem wenn sie von jenen unterwiesen werden. Wenn sie allerdings alleine aufwachsen, verödet diese Gabe oft. Die Lebenserwartung eines Halbelfen beträgt selten mehr als 100 Jahre. doch bleiben sie meist bis auf ein kurzes Greisenalter von jugendlicher Erscheinung, wie es ihrem mütterlichen Erbteil entspricht.

Geheimnisumwoben und von zahlreichen Mysterien umgeben sind die Lichtelfen, aus denen die heutigen E. hervorgegangen sein sollen. Die Licht-E., die sich aus der Welt der Feen der Stofflichkeit, der Welt, zugewandt haben, wurden zu den ersten *Hochelfen*. Licht-E. sind FEEN, sie leben in ihrer eigenen Welt. Nur von wenigen Licht-E. sind die Namen bekannt, die bekannteste ist die *Träumende Madaya* aus den Salamandersteinen, sie gilt als 'Erste und Letzte der E.'. Wenn Licht-E. erscheinen, sind sie oft von einer Lichtaura umgeben, oder Schmetterlinge und kleine Vögel umschwirren sie. Ihre silbernen oder goldenen Haare wehen in einem sachten Wind, manche ändern ihre Haarfarbe auch mit der Jahreszeit; lindgrün im Frühling, korngelb im Sommer, weinrot im Herbst und schneeweiß im Winter.

Die Hoch-E. sind nicht mit den Licht-E. identisch, sie sind die Elfen, die die großen Städte schufen und aus denen das jetzige Auvolk hervorging. Sie sind jedoch ebenso ausgestorben wie die *Wüstenelfen*, die nach dem Untergang *Tie'Shiannas* ein Leben als Nomaden in der Khomwüste fristeten.

Die Nacht- oder Dunkelalben schließlich, einst geschaffen durch PARDONA, sind ein grausames Volk. Ihre Schöpferin bediente sich zur Vollendung ihres Werkes der Hilfe zahlreicher Dämonen und Erzdämonen; somit tragen auch ihre Schöpfungen einen Teil Dämonenblut in sich. Ihre Gestalt fasziniert dennoch, die zierlichen blassen Körper sind ebenso schön wie ihr spinnwebfeines, seidiges Haar von weißer oder silberner Farbe. Ein Blick ihrer gänzlich blauen oder schwarzen, pupillenlosen Augen kann Menschen regelrechte Angstschauer über den Rücken laufen lassen. Doch makellos sind sie nicht, das Licht der Sonne ist ihnen sehr unangenehm, und die Berührung mit Eisen verbrennt ihre Haut. Meist tragen sie reichverzierte Waffen und Rüstungen aus einer Legierung des magischen Metalls *Endurium*. Die etwa 750 Nachtalben leben in schwarzen Basaltpalästen in einer Glaskuppel auf dem Grunde des Meeres, weit nördlich von *Yetiland*. Ihre Existenz ist in Aventurien erst seit der Expedition des Thorwalers *Phileasson Foggwulf* in den Jahren 14 - 16 Hal bekannt.

Elfen und ihre Nachbarn: Die anderen Völker Aventuriens haben zahlreiche Namen für das Volk der E.: *Elben*, *Alfen* oder auch *Alben* (nach letzteren sind u.a. das Land *Albernia* und die Stadt *Albenhus* benannt), bisweilen auch *Lichtvolk*, *Hohes Volk* oder *Altes Volk*. So unterschiedlich wie die Namensgebung ist auch das Ansehen der E. bei den anderen Rassen. Bezauberung und Neid sind die Gefühle, mit denen Menschen den E. seit Jahrhunderten begegnen. Wie sonst sollten sie auch auf Wesen reagieren, die scheinbar unsterblich und ewig jung sind, stets friedvoll und glücklich, die mit einer Handbewegung verwirklichen, wofür ein Bauer oder Handwerker Tage oder Wochen schuftet und die jede Bemühung, jede Frage, ja jeden Zorn mit einem brüderlichen Lächeln beantworten. Besonders die *Weidener* und *Lowanger* stehen den E. eher negativ gegenüber, hier herrscht die alte Feindschaft zwischen landbesitzenden Viehzüchtern und freien Jägern, im *Kosch* ist es mehr der Aberglaube gegenüber der Magie der Elfen.

Den Nachbarn von E. bereitet deren Vorstellung von Eigentum und Besitz oft Probleme. Ein E. nimmt sich, was er braucht, er kann sich nicht vorstellen, dass etwa Tiere oder gar Land einer bestimmten Person gehören könnten.

Das Verhältnis zwischen E. und Zwergen ist eher von Unkenntnis als von Hass bestimmt. Bei den E. hält sich z.B. der Aberglaube, dass sich Zwerge Holz beschaffen und unter die Erde schaffen, um sie eines Tages anzuzünden. Oft haben E. und Zwerge jedoch zusammen gekämpft, z.B. in der *Schlacht von Saljeth*, so dass man eigentlich nicht von einer Feindschaft der beiden Völker sprechen kann.

Ein Großteil des Kontaktes mit den E. ist vom Aberglauben der Menschen geprägt: In Nordaventurien bemüht man sich beim Hausbau sehr, die Mauern 'elfenfest' zu machen. Wenn ein Mensch auf der Baustelle über eine unfertige Mauer steigt, so glauben die Bauern, dann entstehe dort ein E.-tor, durch das später E. (und andere Geister) eindringen können. Es heißt, dass die E. seelenlos seien und mit einem Blick die Seele eines rechtschaffenen Menschen rauben können. In der Vorstellung einfacher Bauern wird der E. oft sogar mit dem Vampir gleichgesetzt. Einige E. sind gar getötet worden, weil man glaubte, ihre Knochen seien reines Elfenbein. Der Glaube, dass derjenige zehn Jahre seines Lebens dazugewinne, der eine Nacht mit einem oder einer E. verbringt, hat da weit weniger Schaden verursacht.

Besonders im Süden, in den Städten der *Tulamiden*, sind E. gern gesehen, denn sie gelten als DSCHINNE oder fleischgewordene Geister. Deshalb werden sie respektvoll behandelt, zugleich aber auch mit Wünschen bestürmt. Da für die Tulamiden im Norden das Reich des Todes liegt, halten viele die E. für unsterbliche Sendboten aus dem (besseren) Jenseits.

Recht und Gesetz: Da E. eine andere Vorstellung von Besitz haben, kommen sie bisweilen mit dem Gesetz in Konflikt. Der Tralloper Vertrag von 1024 v.H., erlassen durch Kaiser Murak-Horas, ratifiziert durch Rohal und bestätigt durch Kaiser Eslam I., sichert den E. ein gesondertes Standesrecht und bietet ihnen dadurch innerhalb der menschlichen Gesellschaftsordnung einen gewissen Freiheitsraum:

"Wo ein Elf ergriffen wird bei einer Tat gegen die guten Sitten oder gegen ein Eigentumsrecht, da soll man ihn (über das Recht) aufklären, und er möge ziehen. Auch darf ein Elf seinen (persönlichen) Bogen mit sich führen innerhalb der Stadtmauern, sofern er ihn nicht benutzt."

Zeittafel Elfen:

um 10000 v.H.	Erscheinen der ersten *Licht*-E. in Aventurien, aus ihnen gehen bald die *Hoch*-E. hervor
ca. 5500 v.H.	Die mächtige Stadt *Tie'Shianna* entsteht
ca. 5100 v.H.	*Ometheon* errichtet im ewigen Eis eine Stadt, die nach ihm benannt wird. Beginn der Hochelfischen Expansion; die E. errichten zahlreiche Städte, unter anderem *Isiriel* und *Mandalya*. Derweil gottähnliche Verehrung des Drachen *Pyrdacor*.
ca. 5000 v.H.	*Pardona* wird von den E.-göttern geschaffen
ca. 4950 v.H.	Untergang der Stadt Ometheon
ca. 4000 v.H.	Pardona wird in den Niederhöllen gefangen
ca. 3900 v.H.	Erste Begegnung der Zwerge vom Stamm des *Aboralm* und der E. vom *Neunaugensee*.
ca. 3200 v.H.	Zerstörung Tie'Shiannas durch die Heere des *Namenlosen*; viele Hoch-E., meist Überlebende aus Tie'Shianna, flüchten auf die *Inseln im Nebel*. Zu diesem Zeitpunkt ist etwa die Trennung der E.-völker anzusiedeln.
2242 v.H.	Ein Firn-E. unterrichtet in einem Föhrenhain auf den Klippen bei *Olport* drei *Hjaldinger* in der Magie des Windes, des Wassers und des Eises. Auf diese Weise wird die Grundlage zur Entstehung der *Halle des Windes* gelegt.
1863 v.H.	Etwa an jener Stelle, an der sich heute die Stadt *Winhall* befindet, kommt es zur ersten Begegnung zwischen den güldenländischen Siedlern unter Führung Admiral SANINS und E. des Auvolks.
ab 1860 v.H.	Au-E. siedeln sich im Tal des *Yaquir* an.
1134 v.H.	Bei *Saljeth* werden die Orks von den vereinigten Armeen des Bergkönigs *Ramoxosch* III. und des E. *Tasilla Abendglanz* vernichtet; E. und Zwerge besiegeln im *Saljeth-Pakt* ihre Rechte und Pflichten gegeneinander.
1024 v.H.	*Tralloper Vertrag* über die Unantastbarkeit der E.. E. und Menschen gründen die Handelsstation *Uhdenberg*.
ca. 1000 v.H.	Pardona kehrt zurück zu den Dunkelalben
390 v.H.	Gründung der Stadt *Freiheit*/Ohort im Orkland durch zwei Walde.-sippen, die aus Glaubensgründen von ihren Brüdern verstoßen worden waren.

Keinesfalls ersetzt dieses Privileg aber das Bürgerrecht; wie jeder Leibeigene oder Reichsfremde ist er vom Rechtsverkehr ausgeschlossen; es ist ihm selbst nicht erlaubt, vor den Richter zu treten, Klage zu führen, Dokumente zu unterzeichnen. Grundbesitz zu erwerben, sich zu verheiraten oder zu erben. Wie jedem Bürgerrechtslosen steht es ihm aber frei, einen Bürgen zu erwählen, der für ihn eintritt und den Rechtsverkehr übernimmt.

Untereinander muss selten Gericht gesprochen werden; geschieht dies einmal, so trifft sich die gesamte Sippe und beratschlagt über den Fall. Der Rechtsbrecher beugt sich normalerweise dem Urteil der Sippe. Die E. kennen eigentlich nur eine Art der Strafe, die Verbannung. Leibesstrafen lehnen sie ab und wenden sie nicht an.

Künste und Wissenschaften: Die E. sind in all jenen Künsten bewandert, die sie zum alltäglichen Überleben brauchen. So sind die Wald-E. und Fim-E. hervorragende Jäger und Waldläufer, letztere haben jedoch besonders die Kürschnerei zur Meisterschaft entwickelt. Weniger praktischen Nutzens, jedoch hoch entwickelt, sind Musik und Gesang. Bei jedem Bardenwettbewerb gehören E. zu den besten Teilnehmern. E. beherrschen eine besondere Art des Gesangs, den zweistimmigen Sologesang. Sie können durch Mund und Nase sprechen und singen, wobei sie beiden Klängen unterschiedliche Höhe verleihen können. Das klassische Instrument ist die Beinflöte. Auch Holzflöten, mit Magie aus lebendigem Holz geformt, oder Hirtenflöten *(Levthan-Flöten),* die aus mehreren nebeneinander stehenden Flöten verschiedener Längen gefertigt sind, dienen den E. als Instrument. Die Handharfe wird gerne zur Begleitung gesungener Texte verwendet. Neben den *Zauberliedern* und altelfischen Balladen sowie den neueren Liedern und Musikstücken pflegen die Au- und Firn-E. eine besondere Art der Musik: den *Dschissandra* (elfisch: in etwa *'mitreißendes Klingen')* manchmal auch *Dschiss* genannt. Dabei flötet, fiedelt und plappert man fröhlich drauflos und erzählt von seinen Erlebnissen.

Bei der Verzierung von Kleidung, Schmuck, Wohnung und Gebrauchsgegenständen lehnen elfische Künstler die Darstellung von E. und Tieren ab. Stattdessen finden sich reine Schmuckornamente, oft verwoben mit den kunstvollen Schriftzeichen des *Isdira.*

Mechanik und Ingenieurskunst kannten nur die städtebauenden Hochelfen, doch auch bei ihnen wurde ein Problem eher durch Magie als durch aufwendige mechanische Konstruktionen gelöst. So bargen die alten Städte neben architektonischen Meisterwerken auch wahre Wunder an Magie. Jede Stadt war autark und konnte sich selber versorgen. Leider ist von diesen Wundern der alten elfischen Hochkultur wenig bis nichts erhalten geblieben.

Religion: Die E. kennen zwei mächtige Prinzipien: Das schaffende *'Nurti'* und das zerstörende *'Zerzal'.* Die E. sehen in ihnen lediglich die Kräfte der Natur und versuchen nicht, sie durch Gebete und Opfergaben gnädig zu stimmen. Das Beschwören und Herbeirufen von mächtigen Wesen z.B. Dämonen und Geistern betrachten die E. sogar als schweren Eingriff in die natürliche Ordnung. Die städtebauenden Hoch-E. verehrten jedoch einst, von dessen Macht geblendet, den Drachen *Pyrdacor.* Doch diese Art der Verehrung. die eines gottgteichen Wesens, ist keineswegs mit der Anbetung der *Zwölfgötter* zu vergleichen. Während die Zwölfgötter im fernen *Alveran* weilen, war Pyrdacor immer zugegen, und überall waren Zeichen seiner Macht zu sehen. Nach dem Verschwinden Pyrdacors fielen jedoch seine Anhänger von ihm ab und kein E. verehrte ihn mehr.

Zu dieser Zeit verehrte man auch die beiden Prinzipien Nurti und Zerzal, ebenfalls fast gottgleich. Obwohl man ihnen keine Opfer brachte, baute man ihnen doch Tempel, um daran zu erinnern, dass alles was einst gegeben wurde wieder vergehen wird, und als Erinnerung, dass es schicksalslenkende Mächte gibt. Das Schicksal wurde personifiziert durch *Orima.* Orima wurde mit einer Augenbinde abgebildet, in der einen Hand ein Füllhorn, in der anderen ein Schwert. Nurti wurde meist als Frau dargestellt. Andernorts kennt man sie auch als *Nanurda* oder *Nanurta.* die Hingabevolle, die Freudenspenderin. Zerzal wurde als Frau oder geschlechtloses Wesen mit Luchs- bzw. Löwenkopf gezeigt. Meist trägt sie auf den Abbildungen einen Pflock in Händen.

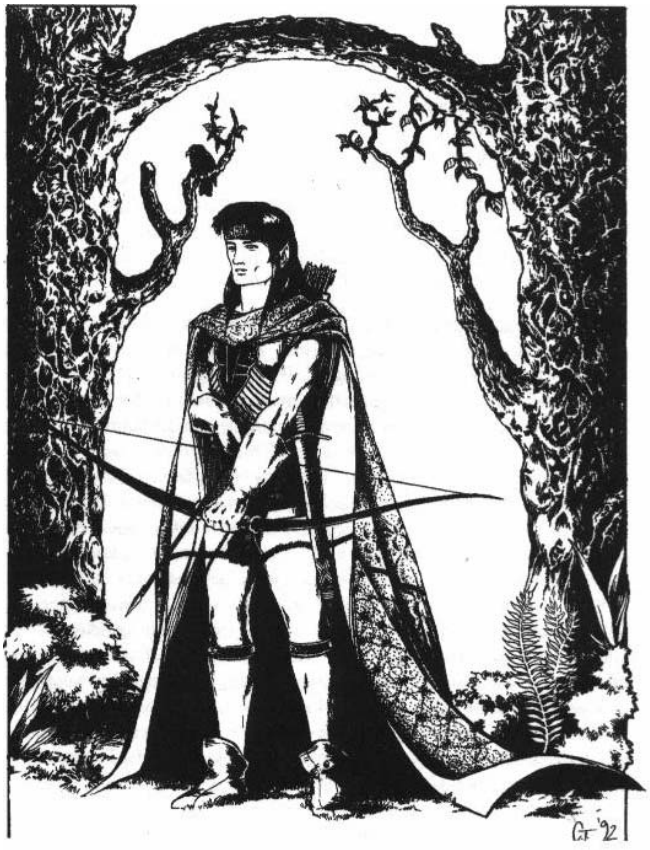
Diese Art der Verehrung ist jedoch Vergangenheit, einige Elfen glauben zwar an die Existenz von Göttern, eine Verehrung dieser Wesenheiten lehnen sie jedoch ab; *"was soll die Ameise den Riesen verehren, der sie achtlos unter seinem Fuß zertreten kann und sie dabei noch nicht einmal bemerkt. Und dies alles nur für ein paar Brotkrumen, die der Riese von seinem Tische, fallen lässt?"* Wald-E. lächeln meist nur milde über die Unterwürfigkeit der Menschen gegenüber ihren Göttern. Firn-E. hingegen reagieren mit offenem Widerwillen und oftmals fast mit Wut über das devote Verhalten der Menschen. Obwohl es nie an Versuchen gemangelt hat, ist es noch keinem Priester der Zwölfgötter gelungen, auf Dauer einen E. zu bekehren.

Magie: E. identifizieren ihre astrale Kraft als *Mandra* oder, wenn sie Garethi sprechen, als Seelenkraft. Mandra entspricht ihrer Vorstellung nach dem natürlichen Fluss der Magie. Im Gegensatz dazu steht *Taubra,* das willkürliche Eingreifen ins astrale Kontinuum. Die Vorfahren der E., die Licht- und Hoch-E., konnten wahre Wunder vollbringen. So vermag es die Licht-E. *Niamh Goldhaar,* einen ganzen Wald mittels ihrer Magie zu durchdringen und so zu formen, wie es ihr gefällt. Die Magie der Licht-E. wirkt am stärksten, wenn es um Leben, Licht, Erinnerungen und Zeit geht, Kampf- und Zerstörungsmagie ist ihnen fremd.

Die E. haben nicht viel mit den Fähigkeiten ihrer Vorfahren gemeinsam, doch immer wieder versetzen sie menschliche Zauberer in Staunen. Die E. sind überaus heilkundig, was Leib und Seele angeht. Der Balsamsalabunde, berühmtester Heilzauber überhaupt, ist elfischen Ursprungs; das Zauberwort stammt nicht - wie so viele andere - aus dem *Bosparano,* sondern ist eine Verballhornung der elfischen Worte *bhalsama sala hian da'o,* die in etwa mit den Begriffen Heilung und Sicherheit, Haar und Fleisch zu übersetzen ist.

Besonders die Firn-E. haben sich in ihrer Magie der widrigen Witterung ihrer eiskalten Heimat angepasst. Sie vermögen es, wahre Kunstwerke aus dem Eis zu formen, tiefe Schluchten mit einer Regenbogenbrücke zu überspannen und sich selbst auf größere Entfernungen mit ihren Brüdern und Schwestern zu verständigen. Was den Fim-E. mit Eis, war den Hoch-E. auch mit den anderen Elementen möglich, selbst Stein und Feuer brachten sie in beliebige Formen.

Die Wald-E. erwählen sich ein *Namenstier,* dessen Name sie fortan



Ein Elf der menschlichen Sagenwelt

als Zweitname oder Geheimname führen. In manchen Sippen, die einen gemeinsamen Namen führen, ist auch das Tier das gleiche. Sie jagen es nicht, sprechen mit ihm, wo immer sie es treffen und können mittels Zauberei dessen Gestalt annehmen.

Interessierte menschliche Magier können die elfische Magie besonders gut im KREIS DER EINFÜHLUNG in den Salamandersteinen, der SCHULE DES DIREKTEN WEGES in Gerasim und der HALLE DES WINDES zu Olport studieren. Eine Magie, die nur den Elfen vorbehalten bleibt, sind die magischen *Elfenlieder*. Sie zu singen, erfordert die Gabe des zweistimmigen Sologesangs, die einzig und allein den Elfen gegeben ist.

Elfenbein; hornartiges Material, das aus den Hauern von *Mammuts*, *Mastodons* und *Elefanten* sowie den Hörnern von *Nashörnern* gewonnen und zu Schmuck verarbeitet wird; laut verbreiteter Volksmeinung bestehen die Knochen der Elfen aus reinem E.; selbige nennen das E. auch *Manenton.*

Elfenkönig; nur in der menschlichen Sagenwelt existierender uralter und allweiser Oberherrscher der *Elfen.*

Elfenlieder; eine besondere Form der elfischen Zauberei, bei der der Sinngehalt der Zauberformel als Melodie überliefert wird. Die E. erfordern den zweistimmigen Sologesang und sind aus diesem und anderen Gründen für andere Rassen nicht zu erlernen.

Elfenrösser; milchweiße oder nachtschwarze Pferde der elfischen Mythologie: die Stuten wurden bereits mehrfach beobachtet, noch nie jedoch ein Hengst; angeblich auf den *Inseln im Nebel* beheimatet.

Elfenstern; einer der hellsten und schnellsten Sterne am *Nordhimmel*. Er durchläuft seine Bahn vom hohen Norden bis über die Salamandersteine und wieder zurück in weniger als vier Tagen. Die Elfen verwenden seine Umlaufzeit für eine Zeiteinheit, die sich jedoch mit der Tag-Nacht-Rechnung nicht verträgt. In der Astrologie ist der Elfenstern ein Symbol für Freiheit.

Elfisch (I); umgangssprachliche Bezeichnung für das ISDIRA, die gemeinsame Sprache der *Elfenvölker* (s. **SPRACHEN**).

Elfisch (II); aventurische Bezeichnung für die gleichgeschlechtliche Liebe unter Männern.

Eleve. -n; f: Elevin; in geistlichen oder geistigen Berufen (also der Geweihtenschaft und den MAGIERGILDEN) die Stufe der jüngsten "Lehrlinge": meist gefolgt vom NOVIZEN.

Elidamuscheln; etwa handtellergroße Muscheln mit weißlichgelber, stark geriffelter Schale; oftmals billige Nahrung für die Ärmsten einer Hafenstadt.

Emir, -s; f: Emirin; aus der Zeit des *Diamantenen Sultanats* stammender *tulamidischer* Adelstitel; im KALIFAT heutzutage Titel für einen Beamten, der etwa den Rang eines (mittelreichischen) *Provinzherren* bekleidet und über ein EMIRAT herrscht. Von etwa gleichem Rang ist der (über nomadisierende Stämme herrschende) SULTAN.

Emirat; Herrschaftsbereich eines EMIRS; nur in Gebieten des KALIFATS mit einem großen Anteil sesshafter Bevölkerung übliche Aufteilung des Landes: in Stammesgebieten finden sich dagegen SULTANATE. Ein E. ist meist aufgeteilt in mehrere SANDSCHAKS über die ein BEY herrscht.

Endurium; eines der fünf MAGISCHEN METALLE. Wenn es richtig verarbeitet wird - was nur alchimistisch begabten Hüttenwerkern und Meisterschmieden gelingt - überbietet das schwarz glänzende Metall mit seiner Kombination von Härte und Elastizität jeden aventurischen Stahl. Es besitzt die Eigenschaft, dass es Metalle, die mit ihm legiert werden, schwarz färbt - selbst dann, wenn nur ein Bruchteil E. in der Legierung vorhanden ist.

E. wird in Aventurien nur in der *Maraskankette* und auf dem Grund des Meeres nördlich von *Yeti-Land* gefunden. Eine andere Quelle ist das *Güldenland*, aus dem es meist fertig zu Waffen verarbeitet, importiert wird. Die Bergwerke auf Maraskan werden von der Elite des Neuen Reiches bewacht. Obwohl dort sicherlich mehrere hundert Quader Erz im Jahr ans Tageslicht befördert werden, bleiben nach der Verhüttung nur etwa fünf Stein davon übrig. Im Jahr 14 Hal wurde für ein Stein güldenländisches Endurium der stolze Preis von 12.000 Dukaten bezahlt.

Engasal, -s; engasalisch; Engasaler; teilautonomes Herzogtum am nördlichen INGVAL zwischen *Orkland*, *Nostria*, *Andergast* und den *thorwalschen* Besitzungen am Ingval. Bis zum Jahr 6 Hal territorial von Nostria und Andergast beansprucht, wird E. schließlich die Unabhängigkeit zuerkannt, bleibt jedoch weiterhin an beide tributpflichtig. Auf einer Fläche von 20 Rechtmeilen leben ca. 120 Einwohner, darunter auch einige *Elfen*, *Goblins* und *Zwerge*. Das Hzm. umfasst eine Burg, ein Dorf, eine Manufaktur, einige Weinhügel und Äcker sowie einen Wehrturm an seiner Nordgrenze. Der Götterverehrung dienen ein *Rahja-Tempel* im Innern der Burg (Staatsreligion), ein *Boron-Tempel* (zugleich *trahelische* Gesandtschaft). ein *Rur-und-Gror-Gebetshaus* und ein Phex-Schrein.

Regiert wird E. von Herzog *Garf I.* (** 10 v.H.),* einem Magier und notorischen Feinschmecker, der oft wegen seiner Sammelleidenschaft aller erdenklichen Titel in der Adelswelt verlacht wird. Dennoch hat sein diplomatisches Geschick dem kleinen Herzogtum enge diplomatische und wirtschaftliche Kontakte zu Nostria und Andergast. Al'Anfa und Trahelien sowie einigen *Mittelreich-Baronien* eingebracht. Seine Heirat mit der albernischen Prinzessin *Mhyra Ni Bennain* und die Freundschaft zum bornländischen Grafen *Wahnfried von Ask* festigen seine Position in Adelskreisen.

Für Reisende bietet vor allem der Rahja-Tempel innerhalb der Burgmauern einen Anreiz, Station zu machen. Auf (zahlende) Gäste zeigt sich das Herzogtum denn auch bestens vorbereitet. So gibt es auf der Burg zahlreiche Gästezimmer, eine exquisite Küche, eine Wechselstation für Pferde und - neben dem Tempel - einen ausgeprägten und lebhaften Bordellbetrieb. Der Außenhandel lebt vor allem von den Produkten der *Garfolóra-Manufaktur*. Dazu gehören u.a. veredelte Schweinsblasen zur Empfängnisverhütung. Parfüm und Körperpuder. Der engasalische Wein hält das, was die nördliche Lage, die Witterung und der lehmige Boden versprechen. Dass auf zahlreichen Feldern Zuckerrüben angebaut werden, ist daher kein Zufall - ohne Zuckerzusatz dient der Wein nur als Grundlage alchimistischer Tinkturen und einiger Garfolóra-Produkte. Weitere Gewinne erwirtschaften sich aus dem Zwischenhandel mit aus Al'Anfa und Trahelien importiertem Rauschkraut, das auch einigen der engasalischen Weine zugesetzt sein soll.

Militärisch stellt E. keinerlei Macht dar. Die regulären Truppen belaufen sich auf 32 Krieger, die in Friedenszeiten aber anderen Berufen nachgehen. Nach engasalischer Zählweise beläuft sich die Truppenstärke damit auf zwei *Bataillone* (!), aber das Land ist eben klein. Für Notfälle hat das Herzogtum genügend Dukaten bei der Nordlandbank deponiert, um ein kleineres Söldnerheer anzuheuern. Furore machte das I. Engasalische Pikenierbatallion mit seinen mitunter tragikomischen Bemühungen, an zahlreichen Orten des Kontinents Recht und Ordnung zu schaffen.

Zu den Besonderheiten des Herzogtums zählt eine eigene Zeitrechnung, die auf der Gründungsurkunde der Burg E. beruht. Das Jahr 22 Hal entspricht somit dem Jahr 1361 nach der E.-Akte. Alles in allem ist das Herzogtum durchaus eine Reise wert. Zumindest Freunde erlesener Speisen und kurioser Erlebnisse werden hier auf ihre Kosten kommen. Wenn ein Land Aventuriens die Bezeichnung "Operettenstaat" verdient hat, so ist dies sicherlich E..

Enqui, -s; Enquiner; Enquiner; auf Pfählen gebauter Hafenort in der ärmlichen, nördlichen Einöde der BRINASKER MARSCHEN an der Mündung des SVELLT in den *Golf von Riva*, weitab der Zivilisation mit Walfängern, Transiedern und Beinschnitzern. Dies zumindest gilt bis zum 29. Efferd 17 Hal, als nach mehrmaliger, missachteter Warnung drei Drachenschiffe der *Thorwaler* einfallen und deren Besatzung jeden erschlägt, der in irgendeiner Form mit dem Töten von Walen seinen Lebensunterhalt bestreitet. Zuletzt erhängt man den Fürsten, plündert seine Schatzkammern im Palast auf denn *Irrlichthügel*, ernennt kurzerhand den 17jährigen *Ingald Ingibjarsson* zum *Hetmann* von E. und errichtet einen *Ottaskin* abseits der Stadt, von wo aus fortan

Recht gesprochen wird (T: EFF, FIR, PER. RON. Swafnir).

Einerlei, ob die thorwalsche Präsenz oder die exponierte Lage des Ortes, der nur auf dem Seeweg oder mit flachen Flugbooten über den Svellt zu erreichen ist, die Orks bei ihrem großen Feldzug von der Eroberung E.s abhalten kann, so halten schließlich die Flüchtlinge des Krieges zu Hunderten Einzug. Neben den alten Pfahlbauten der Seefahrer und Pelzhändler am Westarm des Flusses sind eine Unzahl ärmlicher Hütten entstanden, auch schlecht gezimmerte Hausboote und Hüttenflöße dienen den geflüchteten Bauern aus dem Svellttal nun als Unterschlupf. Dem Tod entwischt, sind sie nun oft Opfer für allerlei übles Gesindel, das sich seit jeher in der Einöde fremder Gerichtsbarkeit zu entziehen sucht und nun im verwaisten Palast einen Unterschlupf gefunden hat. Hehler ziehen den ohnehin mittellosen auch noch den letzten Kreuzer für lebensnotwendige Güter aus der Tasche. Gutes Gold findet seinen Weg zum Irrlichthügel durch Söldner und Seefahrervolk, die gern gesehene Gäste in Spielhalle und den beiden Bordellen sind.

Das einzig ernstzunehmende Hotel befindet sich im Handwerkerviertel im Westen des Ortes nahe den Kais des Seehafens, wo auch einzelne Steinhäuser als Kontore oder Lager dienen. Hier patrouillieren auch die schwer bewaffneten Kriegsflöße der Thorwaler, die sich sonst nur selten in der Stadt blicken lassen (G: ca. 50 Thorwaler der Ingibjara, 50 Kämpfer der Svelltschen Bürgerwehr).

In kommender Zeit wird jedoch mancher Flüchtling überlegen, ob es nicht trotz Tributpflicht an die Orks ratsam erscheint, auf die verwaisten Höfe zurückzukehren, anstatt hier noch länger in Armut zu darben. So wird die Stadt in absehbarer Zeit wieder deutlich weniger als 3.000 Einwohner beherbergen.

Entermesser; klassische Waffe der Piraten, aber auch ein allgemeines Seemannswerkzeug: Ein derbes Hiebmesser zum Spleißen der Taue und für andere Arbeiten auf See. Daneben gibt es aber auch noch kostbar verzierte Entermesser, mit vergoldetem Griff und perlengeschmücktem Knauf, wie es zahlreiche Korsaren aus Sage und Historie geführt haben sollen.

Enzyclopaedia Magica; als siebenbändiger *Foliant* regelmäßig (etwa alle 200 Jahre) neu herausgegebenes Nachschlagewerk der gildenmagischen Zauberei; enthält neben neuesten Forschungsergebnissen und den bekannten Zauberformeln vor allem Verzeichnisse sämtlicher *Magierakademien* und bekannter Zauberer.

Eolan IV. Berlinghan von Methumis: (*28 v.H.); dem uralten Adelsgeschlecht derer von *Berlinghan* entstammender *Herzog von Methumis;* beim Volk sehr beliebter und in Staatsdingen recht bewanderter Herrscher.

Epizykel, Epizyklen; bislang kaum berechenbare "Schlenker" und "Schletten" in den Bahnen der WANDELSTERNE.

Er, dem Morden Freude ist; einer der vielen Beinamen des Halbgottes KOR.

Erbuntertänigkeit; siehe **LEIBEIGENSCHAFT**.

Erdkraft; vor allem bei den zwergischen GEODEN zu findender Begriff für die Sternkraft oder ASTRALE KRAFT, die den Geoden als von *Sumu* ausgehend erscheint: auch bei menschlichen *Druiden* bisweilen in Gebrauch.

Erd(s)tag; im zwölfgöttergläubigen Teil Aventuriens allgemeine Bezeichnung für den zweiten Tag der Woche.

Ergoch; in der *orkisehen* Gesellschaftsstruktur die Kaste der Sklaven, die nominell dem jeweiligen Stammeshäuptling gehören, der sie an andere Orks "weiterverleiht". Die meisten E. sind Kriegsgefangene anderer Ork-Stämme, *Goblins* oder *Oger,* in der Zeit seit dem *Orkensturm* jedoch auch häufiger Menschen.

Erhabene Weisheit; die korrekte Anrede für den BOTEN DES LICHTS lautet *Euer E.W.*

Erhabene, Erhabener (I); korrekte Anrede für den oder die höchste/ n Geweihte/n eines der *Zwölfgötter-Kulte* mit Ausnahme des BOTEN DES LICHTS und des PATRIARCHEN VON AL'ANFA.

Erhabene, Erhabener (II); inoffizieller, aber höchst gebräuchlicher Titel für die mächtigsten Würdenträger der Stadt FASAR.

Erkin (I); etwa 80 Meilen langer Quellfluss des MHANADI, der von den Höhen des *Raschtulswalls* herabströmt.

Erkin (II); ein *Sultanat* in der Gegend des gleichnamigen Flusses.

Erlaucht; die korrekte Anrede für einen MARKGRAFEN lautet *Ew. Erlaucht.*

Erleuchtungsfest; 30. Hesinde: höchster und wichtigster Festtag des Hesinde-Kultes: siehe **FEIERTAGE**.

Erntefestmassaker; am Erntefest des Jahres 658 v.H. richten *Praios*-Anhänger in Gareth unter denen der Göttin *Rondra* ein blutiges Gemetzel an. Als Anlass dient ihnen die mysteriöse, jedoch wahrscheinlich selbstinszenierte, Ermordung des 15-jährigen kaiserlichen Thronfolgers *Rude II.* Dem Massaker folgt die Ausrottung von vielen Rondragläubigen im ganzen Land. Die 130 Jahre währende Epoche der Priesterkaiser beginnt. Der 4. Travia, der *Tag der Helden,* gilt daher als Trauertag für alle Rondragläubigen (siehe **FEIERTAGE**).

Erwählter; Titel des Ordensvorstehers des praiosgefälligen BANNSTRAHL-Ordens.

Erz; eines der sechs av. ELEMENTE, auch *Fels* oder *Stein* genannt; steht für Standfestigkeit.

Erzdämon; eine jenseitige Wesenheit, die in der Siebten *Sphäre* über eine Domäne der NIEDERHÖLLEN herrscht. Den E. werden so auch Gefolgschaften von *Niederen* und *Gehörnten Dämonen* zugeschrieben. Bisweilen werden sie den *Zwölfgöttern* als Gegenspieler zugeordnet.

Mehr zu den einzelnen E. finden Sie unter den Einträgen BLAKHARAZ *(Tyakra'man),* BELHALHAR *(Xarfai),* CHARYPTOROTH *(Globomong),* LOLGRAMOTH *(Thezzphai),* THARGUNITOTH *(Tijakool),* AMAZEROTH *(Iribaar),* BELSHIRASH *(Nagrach),* ASFALOTH *(Calijnaar),* TASFARELEL *(Zholvar),* BELZHORASH *(Mishkhara),* AGRIMOTH (*Widharcal)* und BELKELEL *(Dar'Klajid).*

Erzherrschaft; Kirchenlehen in der Größe einer *Grafschaft,* von einem Erzherrscher regiert. Die einzige, heute noch bestehende E. ist ARIVOR im *Lieblieben Feld,* ein Lehen des ARDARITENORDENS.

Erzherzogtum Kuslik; nach dem Untergang des *Bosparanischen Reiches* und dem Ende der Besatzungszeit eines der beiden Teilgebiete des *Lieblichen Feldes* (das andere ist die DRÔLER MARK), etwa von der *Brigella* bis zum *Onjei* reichend. Das Adelsgeschlecht von KUSLIK-GALAHAN stammt von den Erzherzögen von Kuslik ab.

Erzwissensbewahrer; Titel für einen regionalen Hochgeweihten des *Hesinde-Kults,* etwa einem *Meister des Bundes* oder einem *Wahrer der Ordnung* entsprechend.

Erzzwerg, -s; erzzwergisch; das vielleicht größte Volk der ZWERGE und gleichzeitig das konservativste. Andererseits aber weicht es vielfach vom Bild des "typischen Zwerges" deutlich ab - aufgrund ihrer zurückgezogenen Lebensweise bekommt man außerhalb ihrer Festungen nur selten etwas von ihnen zu sehen. Denn die sehr ernsten E. sehen sich selber als die Seele des Angroschimvolkes und dessen wichtigste spirituelle Beschützer vor der Gefahr durch *Drachen* und andere räuberische Feinde. Im Bewusstsein dieser Verantwortung halten sich die E. aus den meisten weltlichen Verstrickungen heraus und verfolgen statt dessen das alte Ziel, eine Bastion gegen die Habgier und Herrschsucht zu sein, die der Drache PYRDACOR über die Welt gebracht hat - zu einer Zeit, wo alle anderen Völker von Goldgier, Ruhmsucht. Kampfeslust oder Völlerei vom rechten Wege abgekommen sind und Scharen von jungen, kurzlebigen und ahnungslosen Menschen das Land überfluteten.

Geschichte ist für die E. deshalb nicht vergangen, sondern ein Teil des täglichen Lebens, der jeden noch so kleinen Handgriff beeinflusst. Viele E. haben daher die Angewohnheit. über Vorfälle lange vor ihrer Geburt zu sprechen, als seien sie dabei gewesen. Wohl deshalb

entstand auch der menschliche Irrglaube, die alten Männer der E. würden vor dem Tod ihres Körpers ihre Seele einfach mit dunklen Ritualen auf Kinder übertragen - oder, noch schlichter, die Angroschim dieses Volkes seien tatsächlich einfach belebter Fels und deshalb unsterblich und alterslos.

Verbreitung: Die Heimat der E. ist und bleibt das heilige XORLOSCH, doch daneben haben sie sich über den ganzen EISENWALD und das *Koschgebirge* verbreitet und einzelne Sippen leben in menschlichen Städten in ganz Aventurien, wo sie vor allem als Schmiede, Baumeister und Steinmetze leben.

Lebensweise: Auch die E. kennen Freude und Spaß und feiern Feste zu Ehren des Gottes; darüber noch aber stellen sie die Notwendigkeit guter und vor allem gewissenhafter Arbeit: Für seinen Beruf, den er oft als Berufung und Teil von ANGROSCHS göttlichem Plan versteht, lebt ein E.: und es scheint, dass sich die besonders ernsten unter ihnen fast schämen, dass sie wie alle Sterblichen auch Freizeit und Zerstreuung brauchen.

So könnte man auch vermuten, dass die E. keinen Humor kennen - und ihr ernsthaftes Auftreten scheint das zu bestätigen. Doch wenn sie auch schenkelklopfendes Gejohle verabscheuen, verfügen sie doch meist über einen leisen, überaus trockenen Witz, der nur zu oft von unerfahrenen Zuhörern für bare Münze genommen wird.

Die E. wohnen wie seit eh und je in tief gelegenen Kammern im Fels, wo sie ihre Kinder sicher wissen können vor allen Angriffen aus der Höhe. Falls sie allerdings einmal in anderer Umgebung leben müssen, wählen sie am liebsten gut befestigte Häuser mit dicken steinernen Mauern und geräumigen Kellern.

Gekleidet gehen sie zu der meisten Zeit in einfache, lange Gewänder aus dunklem, wasserabweisendem Lodenstoff, doch für Dankesfeiern und besondere Anlässe stellen sie auch spezielle Arten Brokat aus Gold oder Silberfäden und schwarzem Tuch her, der geradezu geheimnisvoll schimmert.

Kunst: Die E. sind Meister der Rechenkunst, die die Welt scheinbar mühelos in Form von Zahlen bringen können und allerlei komplizierte Bogen- und Winkelberechnungen beherrschen, die sonst keinem verständlich sind und noch geheimnisvoller wirken als die meisten Zauberformeln. Deshalb sind Baumeister aus dem Volk der E. auch gesuchte Leute für alle Bauvorhaben der aventurischen Obrigkeiten - und als bezahlte Arbeit errichten sie auch anderen Göttern Tempelbauten, selbst wenn sie diese Wesenheiten nicht anbeten. Auch die Erfindungen der *Addiermaschine* und der *Zinsspindel* werden den E. zugeschrieben.

Erzzwerge im Disput um die Weltformel

Die besondere Vorliebe der E. gilt jedoch nicht nur der praktischen Rechenkunst, sondern auch der "Zahlenmystik als Mittel zur Erklärung der Welt, soll doch Ingerimm seine Schöpfung getreulich berechnet und durchkonstruiert haben: So stammt etwa die Idee von den sieben mal sieben Ursippen ebenso aus Xorlosch wie etwa die Vorstellung von 7777 Jahren und 77 Tagen, die ein Äon ausmachen und andere "Berechnungen" der Welt.

Gesellschaft: Die E. schätzen und verehren das Alter, und einem Älteren darf nur respektvoll begegnet werden, selbst wenn man ihm widersprechen muss. Als die würdigsten unter den Alten gelten die verstorbenen Ahnen, die nun in Angroschs Gegenwart leben und denen große Feste gewidmet sind. Doch auch zur übrigen Zeit gedenkt man ihrer oft und versucht, vor ihren Augen zu bestehen - denn es wird allgemein geglaubt, dass die Vorfahren auch heute noch das Treiben ihrer nahen und fernen Nachkommen beobachten, auch wenn sie nur selten und in höchster Not eingreifen und Botschaften senden.

Den Frauen gegenüber sind sie voller Verehrung und räumen ihnen viele Rechte etwa im Handwerk ein, doch zugleich halten sie sie fast schon mit Zwang in ihren Hallen unter dem Berg, um sie keiner denkbaren Gefahr auszusetzen.

Ein wichtige Rolle in der erzzwergischen Gesellschaft spielen auch die zahlreichen Bruderschaften, die zum Teil einfachen Handwerksgilden ähneln, die dennoch über komplexe Aufnahmerituale verfügen, zum Teil aber auch eher ordensähnliche Gemeinschaften sind, zu deren Satzung eine ehrenhafte Aufgabe und die gegenseitige Unterstützung und Förderung der Mitglieder gehört.

Glaube und Magie: *Angrosch* ist der Große Gott, neben dem die Erzzwerge keine anderen Götter anerkennen, es sei denn als mindere Helfer. Denn der *"Allmächtige Baumeister der Welt"*, so ein gängiger Ehrenname des Gottes, hat einst die Welt zu dem gefügt, was wir kennen, und alles geordnet; doch andere Mächte haben Verwirrung und Wirrnis in die Welt gebracht und versuchen jederzeit, sie zu unterjochen. Trotzdem ist noch nichts entschieden, denn der Gott schuf aus Felsgestein und Erz die Zwerge, auf dass sie als seine am meisten geliebten Kinder allezeit gegen seine Feinde auftreten.

Angroschs Sitz ist dabei im feurigen Herzen der Erde, von wo er alle Vorgänge beobachtet - und er ist als Vater der Zwerge nicht nur freundlich und liebevoll, sondern auch streng und hart, wenn das nötig ist; ein erbarmungsloser Feind aller Sünder und Frevler. Den Namen Angrosch verwenden die E. vor allem im Rogolan sowie bei allen religiösen Handlungen, während sie im Gespräch mit Menschen durchaus auch von Ingerimm sprechen.

Eine besondere Stellung nimmt im Glaubensgebäude der E. der *Drache* ein, den die Angroschim nur selten mit seinem Namen *Pyrdacor* bezeichnen - denn in ihren Augen ist er ewig und von zeitlichen Ereignissen nicht verletzbar, mag seine sterbliche Hülle, der goldene Drachenleib, auch vernichtet und sein Name fast vergessen sein. Denn der Drache ist der Inbegriff aller Habgier und Herrschsucht, die von Menschen und Zwergen so schnell Besitz ergreift und jene, die sich als Herren dünken, doch nur zu Sklaven des Drachen macht.

Nicht die abergläubische Furcht vor aller Zauberei ist es. die die E. wachsam gegen alle Magie sein lässt - es ist das Wissen, dass derlei Macht immer die Fähigkeit hat, ihre Anhänger zu verderben und oft die unterwirft, die sie zu beherrschen glauben.

Eslam; Name mehrerer Kaiser des Mittelreichs aus der *Almadaner Dynastie* oder ESLAMIDEN genannten Linie:

Eslam (I.) (von Almada); (441 v.H. - 348 v.H.); entfernter Verwandter des einstigen mittelreichischen Kaisers *Ugdalf* (684 v.H. - 660 v.H.). Erster Kaiser nach dem *Krieg der Magier* und erster der nach ihm benannten Dynastie, der ESLAMIDEN. Leitete eine von Frieden bestimmte, aber glücklose und uninspirierte Epoche in der Geschichte des *Neuen Reiches* ein. E. wurde schon bald nach seiner

Inthronisation (391 v.H.) zu einem eitlen und törichten Popanz. Nachfolger auf dem Garether Thron wird im Jahr 348 v.H. sein Sohn TOLAK.

Eslam II.; (336 v.H. - 265 v.H.); vierter Kaiser der als ESLAMIDEN bezeichneten zweiten Dynastie auf dem Thron des *Neuen Reiches.* Regiert seit 296 v.H. unscheinbar auf dem Thron, den sein - auf mysteriöse Weise verschwundener - Vater ALRIK zuvor mit einiger Umsicht wieder zu gewissem Ansehen führen konnte. Lediglich das Erdbeben von *Havena,* noch im Jahr der Lossagung *Albernias* vom Kaiserreich 291 v.H., verhinderte ähnliche Aufstände in anderen Provinzen, wurde diese Katastrophe doch als Zeichen eines - wider Erwarten doch - mit den Göttern im Bunde stehenden Herrscherhauses gewertet. Thronfolger nach seinem Tode wird sein Sohn ESLAM III., dem es bereits zuteil wird, erste bittere Früchte einer schwachen Reichsführung zu ernten.

Eslam III.; (311 v.H. - 246 v.H.); fünfter Kaiser der *Almadaner Dynastie* (ESLAMIDEN). Wird 265 v.H. Nachfolger seines Vaters ESLAM II. auf dem Thron des *Neuen Reiches.* Die langjährige Schwäche des Reiches wird endgültig offenbar: Die Adligen des Lieblichen Feldes treffen den *Baliiri-Schwur;* in der Nacht zum 22 Eff. 249 v.H. werden überall zwischen Grangor und Methumis kaiserliche Festen und Garnisonen berannt: Der Unabhängigkeitskrieg des Alten gegen das Neue Reich beginnt. Doch erst unter E.s Sohn - abermals ESLAM (IV.) geheißen - soll diese Auseinandersetzung, die nur seitens der Aufständischen beherzt geführt wird, ihr Ende finden.

Eslam IV.; (280 v.H. - 221 v.H.); sechster Kaiser der *Almadaner Dynastie* (ESLAMIDEN). Er tritt im Jahr 246 v.H. die Nachfolge seines Vaters ESLAM III. im Neuen Reich an. Der Bürgerkrieg befindet sich in vollem Gange, der letzte Einsatz auf Seiten der Kaiserlichen fehlt jedoch, und man verzettelt sich immer häufiger in verlustreichen Einzelgefechten. Der 241 v.H. beschlossene *Friede von Kuslik* besiegelt die Unabhängigkeit des Alten Reiches. Doch es kommt noch schlimmer für das Reich. Andere Provinzen folgen dem Lieblichen Feld, und 238 v.H. separieren sich Bornland und Maraskan, acht Jahre später fällt die gesamte Khomregion vom Reich ab. Thronfolger wird 221 v.H. E.s Sohn BODAR.

Eslam V.; (183 v.H. - 112 v.H.); neunter und vorletzter Kaiser der *Almadaner Dynastie* (ESLAMIDEN). Im Jahr 150 v.H, tritt er die Nachfolge seines Vaters BODAR an. Das Imperium zerfällt beständig weiter und verkleinert sich Schritt um Schritt. 145 v.H. sagt sich *Al'Anfa* los, auch die anderen Stadtstaaten im Süden begehren auf. Beim Versuch, die aufständischen Städte *Drôl* und *Mengbilla* niederzuwerfen, versinkt die kaiserliche Flotte bei der "Großen Havarie" vor der *Zyklopeninsel Hylailos.* Da sich unter den Toten auch die beiden ältesten Söhne E.s befinden, wird sein dritter - als haltlos bekannter - Sohn VALPO im Jahr 112 v.H. Kaiser auf dem Garether Thron.

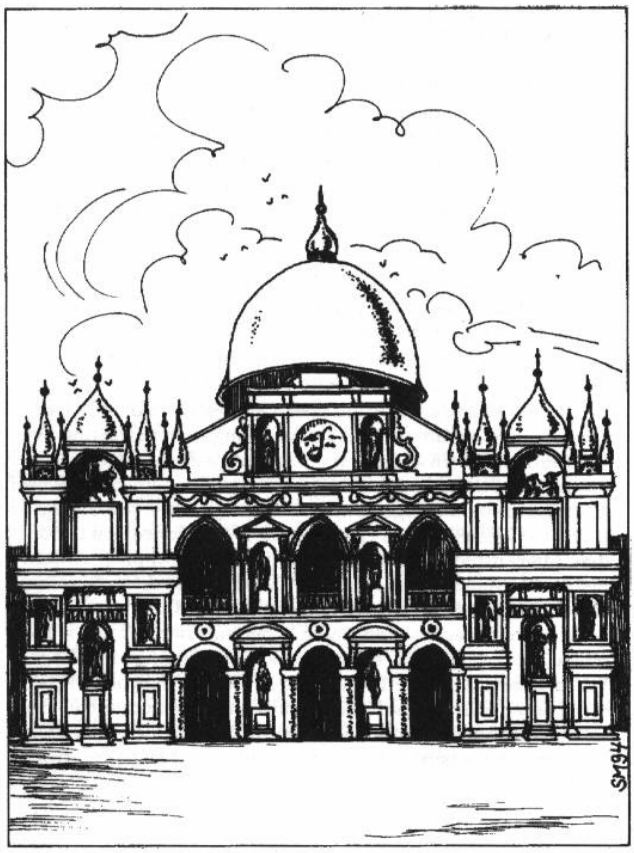
Eslamabad; inmitten eines Talkessels der *Amhallassih-Kuppen* liegt die schöne Stadt E. Die heißen und wunderwirkenden Quellen des Tales lassen nicht nur die Vegetation erblühen, sondern sind zudem Anreiz für viele begüterte Kranke, Gebrechliche wie auch Müßiggänger hier zu verweilen. So gibt es hier auch für Heiler und Quacksalber so manche Zechine zu verdienen.

Eslamiden; (391 v.H. - 91 v.H.); erste Herrscher-Dynastie im *Neuen Reich* nach dem *Krieg der Magier.* Die Linie geht entfernt zurück auf *Ugdalf* den letzten amtierenden Kaiser vor der Machtergreifung durch die Priesterschaft des Praios im Jahre 658 v.H. Wegen der almadanischen Abkunft auch *Almadaner Dynastie* genannt. Gestützt auf Vereinbarungen im *Garether Pamphlet* wird den Kindern das Erbrecht auf den Garether Thron zugesichert. Es beginnt eine friedensreiche Zeit, die allerdings weniger auf umsichtige Herrschaft denn auf eine allgemeine Kriegsmüdigkeit im Reich zurückzuführen ist. Das fehlende Durchsetzungsvermögen der Herrscherlinie Eslams führt neben erheblichen territorialen Einbußen - *Altes Reich (241 v.H.), Bornland* und *Maraskan (238 v.H.), Khom-Region (230 v.H.)* sowie *Al'Anfa* und die südlichen Stadtstaaten (ab *145 v.H.)* - weiterhin zu einem Autoritäts- und Achtungsverlust in der Bevölkerung, dessen Auswirkungen noch bis in die jüngste Zeit zum Tragen kommen.

Zeittafel Eslamiden:

391 -348 v.H.	Eslam (1.) von Almada
348 - 330 v.H.	Tolak
330 - 296 v.H.	Alrik
296 - 265 v.H.	Eslam II.
265-246 v.H.	Eslam III.
246-221 v.H.	Eslam IV.
221 - 184 v.H.	Bodar
184 -150 v. H.	Bodar 11.
150 -112 v.H.	Eslam V.
112-91 v.H.	Valpo (der Trinker)

Eslamidischer Baustil; *tulamidisch* beeinflusste, verspielte Richtung der Baukunst: Kuppeln, Türmchen, Minarette zieren selbst einfache Gebäude; sehr beliebt sind auch Fensterornamente und Bodenmosaike.



Der verspielte eslamidische Baustiel

Eslamo; unter Kaiser *Eslam II.* eingeführte und unter Kaiser *Alrik* wieder abgeschaffte Münze des Neuen Reiches.

Eslamsbogen; mehr als *25* Schritt hoher Torbogen, der sich über die prächtige Kaiser-Reto-Straße *zu Gareth* erhebt. Vielleicht die "herausragendste" Leistung von Kaiser *Eslam II.*, der das mächtige Bauwerk in den Jahren *288-286* v.H. errichten ließ. Ein riesiges, aber wenig kunstvolles Relief zeigt den Kaiser, der mit ausgestrecktem Arm auf eine Stadt deutet, die soeben von einer Flutwelle verschlungen wird. Die Abbildung spielt auf das Große Beben von *Havena* an, bei der die halbe Stadt kaum ein Jahr nach ihrer Lossagung vom Kaiserreich im Meer versank, und soll die Nähe des Kaisergeschlechts zu den Göttern dokumentieren.

Eslamsbrück, -s; Eslamsbrücker; Eslamsbrücker; Stadt in der mittelreichischen Provinz *Tobrien,* am Mittellauf der TOBIMORA, etwa 45 Meilen südlich des *Yslisees.* Eine seltsame Geschichte führte zur Gründung der Stadt: Im Jahre *252* v.H. ertrank beinahe eine Geliebte Kaiser *Eslams III.* in einer Furt des Tobimora, als ein Rad ihrer Kutsche brach und diese im Wasser versank. Als der Kaiser davon erfuhr,

ETIKETTE

In Aventurien spielt die E. insbesondere in den höheren Gesellschaftsschichten eine bedeutende Rolle. Für den Normalaventurier ist es im Grunde gleichgültig, ob der Kaiser nun die Gabel mit der Rechten führt oder mit der Linken, zumeist kennt er dieses Esswerkzeug nicht einmal. Doch gerade das Benehmen und der Anstand einer Person können über Macht und Wohlstand entscheiden. Es gibt eben gewisse Regeln, die wohl überall auf Dere vorhanden sind, wenn sie auch von Land zu Land, ja selbst von Provinz zu Provinz, voneinander abweichen.

Denn wie heißt es so schön; der Ton macht die Musik. Ein Bauer weiß, wie er seinen Lehensherrn anzusprechen hat, wenn er es überhaupt wagen sollte. So werden Personen niederen Standes, also Bauern, Leibeigene und Handwerker von bessergestellten stets geduzt, Personen des mittleren Standes, Beamte, freie Bürger und Magier oder Geweihte bisweilen gesiezt, häufiger aber mit *Ihr* und dem passenden Titel, der Adel vom niederen Volk aber mit *Ihr*, besser noch mit hinzugefügtem Titel angesprochen, wie in *Euer Mahl ist zubereitet, Herr Baron*... Unter Freunden oder Gleichgestellten redet man sich gewöhnlich mit *Du* an, wobei hier der Adel eine Ausnahme darstellt. Es geziemt sich nicht, es dem gemeinen Volke nachzutun und sich in Vertraulichkeiten zu ergehen, auch wenn man von gleichem Stande ist. Zumindest in der Öffentlichkeit wahrt der Adel die Distanz, wobei es sogar vorkommt, dass sich allerhöchste Kreise selbst unter Eheleuten nur über den Titel und nach strengster Etikette anreden. Ein Aventurier weiß, wie er mit seinem Gegenüber zu verfahren hat, auch wenn dem gemeinen Volke die Feinheiten verborgen bleiben.

Der Adel selbst fügt sich weiteren Gepflogenheiten, die dem gewöhnlichen Volke zumeist unbekannt sind. Selbst beim üblichen Hofknicks gibt es mehrere Variationen, die je nach Anlass und Rang des Gegenübers abgewandelt werden müssen.

"[...] *Alsdann beuge man vor dem gewöhnlichen Adel das Knie, dem Grafen, Fürsten oder Herzog aber zeige man das bloße Haupt und vor den kaiserlichen Majestäten berühre die Stirn das gebeugte Knie, bis die Erlaubnis erteilt werde, abzulassen davon..."*

Mancherorts muss selbst die Reihenfolge des Sprechens nach Rang und Namen abgestimmt werden. Ein *Baron* darf es kaum wagen, sich in das Gespräch eines *Grafen* einzumischen, sofern man ihn nicht höflichst dazu auffordert. Und dies selbst dann, wenn die übrigen Gesprächsteilnehmer von niederem Range sind. Aber auch die Wortwahl entlarvt schnell den Rang einer Person. Diese Art vornehmer und höfischer Sprache führt zu einer höchst geringen "Informationsdichte" von solcherlei Gesprächen. Aus diesem Grunde würde mancher Fuhrknecht bei Hofe über die "Umstandskrämerei" der höfischen Konversation wohl nur den Kopf schütteln.

Doch nicht nur der gute Ton und die Sprache sind wichtig, auch die Einhaltung gewisser Regeln bei Tische und die Kenntnis regionaler Eigenarten und Gebräuche besitzen eine essentielle Bedeutung. So herrscht beim alljährlichen Hoftag zu Gareth wie auch bei anderen gleichgearteten Anlässen eine höchst peinlich festgelegte Tischordnung, wobei die Plätze nach Rang und Herkunft festgelegt werden. Der ranghöchste Würdenträger sitzt stets am Kopf der Tafel, so dass ein jeder zu ihm aufblicken muss, wenn er von ihm angesprochen wird. Der Kopfteil der Tafel ist hierbei durch ein Podest vom Rest der Tafel erhöht, um den Status der dort Tafelnden gegenüber den "niederen" Rängen deutlich zumachen. So festgelegt, bietet die Tischordnung natürlich auch Gelegenheit, heiratsfähige Töchter und Söhne in die Nähe geeigneter und erwünschter Ehekandidaten zu platzieren.

Ein stiller Schlagabtausch nach den Regeln der Etikette wird recht häufig angebracht, ohne dabei offiziell die Regeln der Diplomatie zu brechen. Solcherlei Gebaren kann sich natürlich nur auszahlen, wenn beide Seiten den Hieb verstehen. So fanden sich schon mehrfach ranghohe Abgesandte des Alten Reiches beim Hoftag am falschen Ende der Tafel in direkter Nachbarschaft zu den mittelreichischen Vögten oder Baronen wieder. Es ist sogar ein Fall bekannt, dass eine Fürstin des Alten Reiches bei Tische die Ehre hatte, sich der freundschaftlichen Nähe einer thorwalschen Hetfrau erfreuen zu dürfen.

Was sich beim Adel und in den höheren Gesellschaftsschichten Etikette nennt, ist auch beim gemeinen Volke in derber Form zu finden. Hier spielen vor allein Tradition, Gebräuche und ungeschriebene Gesetze eine Rolle. Selbst beim einfachen Bürger in Festum gehört es zum guten Ton, sich nicht mit dem Wamsärmel die Nase zu schnäuzen oder die Hände am Beinkleid abzuwischen. In Thorwal wiederum ist der Gastgeber tödlich beleidigt, wenn seine Gäste ihr Wohlbefinden bei Tische nicht durch deutliche Körpersprache zum Ausdruck bringen, eine Ungehörigkeit, die jeden Vinsalter Stutzer aufs heftigste zum Erröten bringen würde. Bei einigen tulamidischen Stämmen ist es Sitte, dass der Hausherr dem Gast den ersten Bissen mit der Hand in den Mund führt. Erwidert der Gast dieses Zeichen höchster Achtung nicht auf gleiche Art, ist dies eine tödliche Beleidigung und endet nicht selten in einer Blutfehde. Desgleichen darf bei den Stämmen der Mohas niemand mit der linken Hand das Essen zum Munde führen, weil so die Geister seiner Feinde durch den Mund eindringen können und ihn mit Tod und Krankheit verderben würden. Es würde hier gegen die Etikette und die guten Sitten verstoßen, diesen Sachverhalt näher zu erläutern...

Auch bei Nivesen und Norbarden gelten gewisse Regeln, die seit Urzeiten überliefert sind und im Allgemeinen auch eingehalten werden. Betritt ein Gast die Hütte seines nivesischen Gastgebers, so muss er zunächst dessen *Gabetaj*, den Hausgeist, begrüßen und nicht etwa den Hausherren. Vor nicht allzu langer Zeit kam es beinahe zu einem Eklat, als ein Handelsherr aus Norburg in der Hütte eines nivesischen Stammesältesten einen Bissen zu sich nahm, bevor der Gastgeber dem Gabetaj das gebotene Opfer dargebracht hatte. Nur mit Hilfe einiger Knechte sowie einer großzügigen Gabe an den Hausgeist konnte Schlimmeres verhindert werden.

Die Tulamiden, und im besonderen die Stämme der Novadis, besitzen eine ausgesprochen reiche Auswahl an Sitten, Geboten und Formen der Höflichkeit, die wohl kaum ein Fremder überschauen kann - dazu zählt unter anderem eine verbreitete Art der Übertreibungen und "höflichen Beleidigungen", die die Grundlage jeden tulamidischen Handelsgesprächs sind.

Die Kleidung achtet man in manchen Landstrichen - wobei hier die höfische Kultur des Alten Reiches besonders auffällt - oft höher als den, der darin steckt. In der Regierungszeit Fran-Horas' ließ dieser die Konkubine eines hohen Beamten hinrichten, weil sie auf einem Ball ein Collier getragen hatte, welches das Geschmeide seiner Gemahlin an Pracht übertraf. Solcherlei Kleinlichkeit dürfte aber unter den heutigen Herrschern eher ungewöhnlich sein.

Als Produkt jahrhundertelanger Langeweile unter den Hofdamen Aventuriens aber auch unter dem Zwang der Etikette hat sich eine geheime Sprache entwickelt, deren Entstehung sich schwerlich zurückverfolgen lässt - die *Fächersprache*. Es gibt wohl kaum einen Ball oder eine Festivität der hohen Gesellschaft, wo nicht fleißig fächernd heimliche Konversation getrieben wird. Sei es die Größe, Farbe oder die Form des gewählten Fächers, die Länge des Stiels oder eine ungewöhnliche Art ihn zu halten, ein kundiger Beobachter kann daraus vieles über die Trägerin und ihre nähere Umgebung entnehmen. Eine auffällig langsame Bewegung des Fächers deutet einen schlechten, oftmals langweilenden Gesprächspartner an. Selbiges begleitet von heftigen Bewegungen des Instruments zeugt hingegen meist von unangenehmem Körpergeruch des Gegenübers. Es gibt unzählige Variationen von Gebärden, Mienenspiel und dergleichen, die allgemein unter diesem Begriff zusammengefasst werden. Alle Feinheiten dieser Sprache, die teils unbewusst teils aber auch bewusst gehandhabt wird, dürfte wohl niemand jemals vollständig beherrscht haben, auch wenn offiziell nur von den "48 Zeichen" die Rede ist. Bislang ist auch kein Fall bekannt, dass eine Dame mittels dieser "Geheimsprache" militärische oder politische Geheimnisse ausgeplaudert hat. Unter Konkubinen ist es jedoch allgemein üblich, auf diese Weise vor brutalen "Liebhabern" oder sonstigen unangenehmen Dingen des Berufslebens zu warnen. Nicht umsonst ist am Hofe einiger hoher Würdenträger des Bornlandes "solch wedelhafter Firlefanz" verboten...

Als wichtige Standardwerke des guten Benehmens und der E. gelten vor allem die *11. Kusliker Stadtfriedensordnung* von 318 v.H. sowie *Vom Tantze*, ein Buch aus dem Jahre 27 v.H., das alle Arten höfischen Betragens umfasst.

ließ er an der Furt eine Brücke errichten. Zudem stiftete er aus Dankbarkeit einen kleinen Praios-Tempel (weiterer T: RON). Damit Brücke und Tempel, weitab aller Dörfer gelegen, nicht verfielen, ließ der Kaiser einfach ein ganzes Dorf umsiedeln, nur um diese zu unterhalten!

Das neue Dorf E. entwickelte sich recht gut, denn der Tobimora war an dieser Stelle schon immer reich an *Tobritzen;* Korn und Flachs gedeihen auch recht gut. Aus dem Flachs wird ein gutes Tuch gewebt, das man einfärbt und an fahrende Händler verkauft. Einen besonders guten Ruf haben der kleinen Stadt mit ihren mittlerweile 1.300 Einwohnern ihre Spitzen eingebracht, die von vielen Familien im Dorf geklöppelt werden. Die Kenntnis von der Spitzenklöppelei wurde im Jahre 171 v.H. von einer Praios-Priesterin aus *Drôl* mitgebracht. Was ursprünglich eine Gedulds- und Konzentrationsübung sein sollte, entwickelte sich bald zum Haupthandelsgut der Stadt und ist heute ihr ertragreichster Wirtschaftszweig. Ein großer Teil der Klöppeleien wird von der eigenen Familie verkauft; so ist die Hälfte einer Weberfamilie mit der Weberei beschäftigt, die andere Hälfte zieht umher und preist die Ware an.

Strategisch ist die beim Ort gelegene Brücke zwar nur von geringem Wert, aber seit *dem Marsch der 1.000 Oger* ist in E. sicherheitshalber ein Banner Gräflich Mendenische Langschwerter in einer kleinen Garnison vor dem Ort stationiert.

Eslamsgrund (I); südlichste Grafschaft im mittelreichischen *Kgr. Garetien.* Grenzt im Süden an die Nachbarprovinz *Almada,* zu dem es noch bis zum Jahr *391 v.H.* gehörte. Wurde zu Beginn der *Almadaner Dynastie* in einer Schenkung derer "von Almada" an die zentrale Provinz mit dem traditionellen Kaisersitz (seit *993 v.H.)* übergeben.

Eslamsgrund (II); Reichsstadt und Grafensitz in der gleichnamigen garetischen Grafschaft. Nahebei liegt das *Tal der Kaiser,* die Begräbnisstätte der mittelreichischen Kaiser seit der *Almadaner Dynastie.*

Eslamsroden, -s; Eslamsroder; Eslamsrodener; einst ein gastfreundlicher Ort mit 1.100 Einwohnern in der *Mgft. Greifenfurt,* auf halbem Weg zwischen den Städten Greifenfurt und *Wehrheim* an der *Reichsstraße I* gelegen. Die Stadtgründung geht zurück auf Kaiser *Eslam II.*. der in einer Rodung der östlichen Breitenau eine Wechselstation für Pferde errichten ließ. Das Land im Süden des *Finsterkamms* lässt Korn und Kohl gedeihlich sprießen und auch die Zucht von Rind und Pferd ist ein lohnenswertes Unterfangen. Doch zu Bekanntheit führt vor allem das wohlschmeckende *Eslamsbräu,* ein Bier, das aus dem Quellwasser benachbarter Bäche und der Gerste der Auen reift.

Ein jähes Ende jeglicher Beschaulichkeit brachte der Feldzug der *Orks* im Rondra des Jahres *19* Hal gegen das Mittelreich. Zunächst presste der Truppenaufmarsch der Kaiserlichen vor der *Schlacht von Orkenwall* das letzte aus den Speichern heraus, den Rest besorgten plündernde und brandschatzende Orks, die der aufgeriebenen Armee auf ihrem Rückzug gen Wehrheim nachsetzten.

Auch wenn die Orks mittlerweile wieder abgezogen sind, so hat die Stadt noch immer schwer an den Folgen zu tragen: den etwa 800 Einwohnern und der teilberittenen Schwadron Greifenfurter Landwehr stehen nur noch *30* intakte Häuser, darunter ein *Travia-* und ein *Rondra*tempel zur Verfügung. Am Wiederaufbau des Perainetempels wird noch gearbeitet, jedoch haben die Bewohner Es vornehmlich die perainegefällige Pflicht, ihre Felder wieder in den Ursprungszustand zu versetzen.

Eternen; Gebirgszug in Westaventurien; südliche Fortsetzung der *Hohen E.* Erstreckt sich bis ins bewaldete Vorland von *Selem.* Weniger hoch als die Hohen E. - der *Djer Larkashmi,* der bei weitem imposanteste Gipfel der E., erreicht keine 4.000 Schritt - steht dieses Gebirge seinem "großen Bruder" jedoch an Wildheit in Nichts nach, zudem soll so mancher *Lindwurm* in den unzugänglichen Nebelwäldern der E. sein Domizil haben.

Eternium; das seltenste der MAGISCHEN METALLE, in ganz Aventurien gibt es vielleicht eine Unze davon. Es leuchtet von innen heraus in der Glut der Sonne und ist noch schwerer als *Zwergengold* oder *Mondsilber.*

Der Legende nach ist dies das Metall der Götter, das nicht aus der Erde gegraben werden kann, sondern nur als Geschenk der Zwölfgötter zu den Menschen kommt. Seine Macht in der Artefaktmagie oder der Alchimie wäre wohl immens.

Etilia; nach dem Sagenkreis des Boron-Kultes eine (sterbliche) Geliebte des "Totengottes“, mit der zusammen er die bleiche MARBO zeugte.

Etlaskan; Insel südwestlich von Maraskan; gehört zur mittelreichischen Gft. JILASKAN: recht flach, dicht bewaldet und nur von wenigen Siedlern bewohnt.

Euer, Eure; Anredeform für Adlige wie in Euer Königliche Hoheit; abgekürzt Ew.

Eule; neben der gemeinen E. (Spannweite bis zu 1 Schritt, graubraunes Gefieder), die auch bisweilen als VERTRAUTE von *Hexen* gesehen wird, kennt man in Aventurien noch die ungleich größere SCHÄDELEULE und den berüchtigten NACHTWIND.

Ew.; geläufige Abkürzung für die Anrede EUER, EURE.

Ewiger Drache von Phecadien; mythologisches Ungeheuer der Siedlerzeit: wurde von GERON DEM EINHÄNDIGEN mit sieben Hieben des Schwertes SIEBENSTREICH getötet.

Ewiger Eiskristall; ein etwa faustgroßer, ebenmäßiger Eiskristall, der niemals schmilzt und als heiliges Artefakt der IFIRN gilt; wird im Tempel zu Olport aufbewahrt.

Ewiges Volk; Übersetzung des Wortes *Achaz,* des Eigennamens der ECHSENMENSCHEN.

F

Fabulon; der König der FEENWESEN Aventuriens.

Fächersprache; die in höfischen Kreisen - vor allem bei den Damen - beliebte Methode. sich Nachrichten mittels bestimmter Zeichen mit dem Fächer zuzuwinken; siehe ETIKETTE.

Fahrende Gemeinschaft; Spielart der av. *Hexen.* Mit einem guten Drittel hat diese satuarische Gemeinschaft deutlich mehr Männer in ihren Reihen als die Hexen insgesamt; und auch sonst ist sie sehr ungewöhnlich: Die Fahrenden leben wie "normale" Gaukler in Zelten und Wagen und sind fast ständig auf Wanderschaft. Typische Eigenschaften sind ihre akrobatische Begabung und der ungebundene, lustige Lebensstil. Ihr wichtigster *Zirkel* ist der liebfeldische, doch auch dort sind sie nur eine Minderheit. Die weitaus meisten Fahrenden haben zahme *Moosäffchen* als *Vertraute.* Bemerkenswert gute Kontakte bestehen zwischen den Fahrenden und *Scharlatanen.*

Falken; die bekanntesten aventurischen F.-arten sind der BLAUFALKE und der STURMFALKE.

Falkenberg-Rabenmund, Dschijndar von; (* 5 v.H.); aus einer Nebenlinie des Hauses *Rabenmund;* Baron zu *Neuborn;* seit dem Hoftagsbeschluss vom Hesinde 21 Hal *Reichsvogt* von ALMADA.

Falkenflug; ein in WARUNK heimischer, auf den Nordosten Aventuriens begrenzter **BOTENDIENST**.

Famerlor; einer der sechs HOHEN DRACHEN, der als die Verkörperung der *Kampfmagie* gilt. Mit seinem Löwenhaupt ist er ein furchteinflößender Feind, der einst sogar den ALTEN DRACHEN PYRDACOR bezwungen hat und danach auf Fürsprache *Rondras* in die Hallen ALVERANS einzog. F. gilt als himmlischer Gefährte der Rondra und Vater ihres Sohnes KOR.

Fanalolie; eine almadanische Magierin, siehe CARALUS.

Farindelwald; dicht bewaldetes Gebiet im mittelreichischen Kgr. *Albernia,* dessen Eckpunkte mit den Städten *Honingen. Winhall* und *Orbatal* beschrieben werden können. Obwohl die für den Schiffbau so begehrte Steineiche hier in Mengen wächst, wagt es bereits seit tausend Jahren niemand mehr, Hand oder Axt an sie zu legen, denn so lange liegt es zurück, dass die mysteriöse *Farindel Wipfelwind* eine eindeutige Warnung verlauten ließ. Zahlreich sind die Opfer des Waldes, tückisch seine fremdartigen Bewohner, und auch die Bäume scheinen mehr als nur Baum zu sein. Das Betreten des Waldes allein darf als gefährlich eingestuft werden, denn schon bald verliert sich jegliche Orientierung, kein Lichtstrahl dringt mehr bis auf den Boden und die Tannichte aus Schwarztannen sind nahezu undurchdringlich, doch gerade auf ihren Lichtungen gedeiht manch heil- oder zauberkräftiger Strauch. Am Rand des F. lebt so mancher Köhler, doch nutzen diese für ihre Meiler nur Reisig und totes Fallholz, und selbst mit mehr Wissen über die Wesen des Waldes ausgestattet als jeder andere, würden sie um keinen Preis darüber Auskunft geben.

Farlorn, -s; farlornsch; Farlorner; 100-Seelen-Dorf im hohen Norden Aventuriens, fernab jeglicher Zivilisation und kurz vor dem ewigen Eis gelegen. Die überwiegend *nivesische* Bevölkerung lebt von der Jagd und dem, was die karge Landschaft zu bieten hat. Eines der wenigen Steingebäude ist dem Wintergott *Firun* geweiht.

Fasan; ein bis zu vier Spann messender wildlebender Hühnervogel Zentralaventuriens*;* in südlicheren Gefilden durch den *Regenbogen-F.* und den *Saphirpfau* vertreten; F. unterliegen meist dem *Jagdrecht* des Adels.

Fasar, -s; Fasarer; Fasarer; Stadt im Hochland Mhanadistans; viehgrößte Stadt Aventuriens (etwa 23.000 Einwohner aller Rassen und Völker): zugleich die älteste Menschenstadt: Vor über dreitausend Jahren Herde sie von den Tulamiden des nahen *Raschtulswalls* nach einem ersten Sieg über die Echsischen als Vorposten im Tal gegründet. Zunächst hatte F. einen eigenen Sultan, dessen Dynastie allerdings recht bald den *Magiermogulen vom Gadang* zum Opfer fiel, die F. zum Mittelpunkt eines Großreiches zwischen Raschtulswall, *Perlenmeer* und *Whanadi* machten. Ihren Charakter als wehrhafte Festungs- und Hauptstadt verlor sie zum Ende der *Skorpionkriege,* als nach der Niederlage der Magiermogule ihre Mauern geschleift wurden.

Seitdem herrschten verschiedene Dynastien über die Stadt und ihr Umland, und gegenwärtig muss sich der tulamidische Fürst von F. die Macht mit diversen *"Erhabenen"* teilen, zu denen ein novadischer Sultan, die Hochgeweihten von Praios-, Phex- und Rahja-Tempel wie auch einige Handelsherren zählen (G: keine organisierten Truppen. jedoch Söldner aller Erhabenen). Die Gefechte, Intrigen und Kabalen zwischen den Mächtigen sind allgemein berüchtigt und geben zahlreichen, noch düstereren Gruppen - wie etwa einem Kult des *Namenlosen* -Gelegenheit, im nur halb Verborgenen zu gedeihen (T: alle Zwölfgötter außer *Efferd* und *Firun,* dazu *Rastullah,* diverse Halbgötter und sogar einige alte tulamidische Stadtgötzen). Viele Stadtviertel haben einen eigenen Charakter, doch den allermeisten ist gemein, dass sich die vornehmen Villen und Kontore der Machthaber weit über die Elendshütten der Massen erheben und oft derartig mit Brücken verbunden sind, dass ein Erhabener nur selten den Fuß auf eine der überfüllten, lärmenden und stinkenden Gassen setzen muss.

Wirtschaftlich ist F. für seine Teppichknüpfereien und den Weinbau bekannt, vor allem aber ist die Stadt ein überaus wichtiger Fundort für Edelsteine, insbesondere Diamanten: Sehr viele Fasarer schuften schon mit fünf Jahren in den planlos gegrabenen Stollen, um gelegentlich einmal für den Herren einen Diamanten zu Tage zu fördern.

Ihre Nahrung beziehen die Massen der gewaltigen Stadt vor allem aus dem nahen Umland, und ohne die Juwelen gäbe es kaum etwas, das mehr als zwanzigtausend Menschen an diesen größtenteils elenden Ort binden könnte - doch für jeden, der heute Fasar verlässt, kommen zwei Neuankömmlinge, die ihr Glück machen wollen und doch wohl in der Gosse enden werden.

Faß; av. Hohlmaß; eines der *Rohalschen* Maße*;* entspricht 100 Maß oder 80 irdischen Litern (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Fatas (I); Tochter SATINAVS; formt aus den Hoffnungen der Menschen die Zukunft.

Fatas (II); kaum sichtbarer Stern am *Südhimmel* in der Nähe des Sterns SATINAV.

Faun, -s; Faune; ein bocksbeiniges *Feen*wesen der Wälder.

Fee, der Fee; Feen; feenhaft; magische Wesen. Man kennt die Gesamtheit der kleinen magischen Bewohner von Wiese und Wald unter einer ganzen Reihe von Namen: das *Gute Volk,* die *Kleinen Wesen,* das *Feenvolk* und anderes.

F.-völker leben in ganz Aventurien, am häufigsten allerdings in den lichten Laubwäldern der Mitte und des Nordens. Hier kann man sie fast überall finden - wenn man sie findet, denn sie sind nun einmal sehr scheu gegenüber dem plumpen 'Großen Volk'. Es ist bekannt, dass sie Lärm und Menschenmengen fliehen und deshalb kaum in oder bei großen Dörfern oder Städten zu finden sind. In anderen Gegenden Aventuriens sind Feen eher selten, im Südosten und Süden gibt es sie gar nicht, stattdessen wohnen hier die *Dschinne* und die *Nipakau,* über deren jeweilige Beziehung zu den F.-völkern hier aus Platzgründen nicht berichtet werden kann. In den Regionen, in denen die F.-völker zurückgedrängt werden und langsam dem Niedergang anheimfallen,

schließen sie manchmal lockere Bündnisse mit anderen Älteren Rassen, die ebenfalls den Höhepunkt ihrer Macht überschritten haben - ein Beispiel wäre der Bund mit den einäugigen Riesen, den die letzten F. der *Zyklopeninseln* unterhalten.

Die Welt der F. umfasst eine Reihe von unterschiedlichen Wesen, die allerdings alle miteinander verwandt sind: Als *Blütenjungfern, Ladifaahri* oder *Blütenfeen* kennt man die zierlichen Bewohner der Blumen: sie sind selten über einen Spann groß und ein schnelllebiges. fröhliches Völkchen ohne Hang zu großen und schweren Taten oder Gedanken.

Ihnen verwandt sind die *Dryaden* oder *Nymphen* der Bäume, stolze Wesen von beträchtlicher Schönheit und Attraktivität - auch und gerade für Sterbliche. Äußerlich sind diese Feen überaus hübsch und weisen manche Züge ihrer jeweiligen Pflanzenheime auf: Blumenjungfern haben oft Haare von der Farbe ihrer Blüten, Nymphen werden in gewissem Maße von der Gestalt ihres Baumes beeinflusst: Birkennymphen sind schlank und von schneeweißer Hautfarbe, manchmal mit grüner Haarpracht, während andere Baumnymphen oft üppiger gebaut sind und bräunliche Haut haben. Eine örtliche Form von Nymphen sind die VILAY der *Walberge.*

Auch die feenhaften Bewohner zahlreicher Seen und Flüsse zählen zu den Nymphen: Gerade die *Quellnymphen* mit ihren silbernen, goldenen oder türkisfarbenen Haaren gelten als Inbegriff von Schönheit und Verführungskunst. Weit rauher sind jene F., die meist in männlicher Gestalt erscheinen und als *Wassermänner* bekannt sind.

So manche Züge der Feenwesen scheinen auch der Tierwelt entlehnt zu sein: Die Libellen- oder Schmetterlingsflügel der Blütenjungfern sind weithin bekannt, andere Mitglieder dieses Volkes sind noch weit stärker tierverwandt: Die *Faune* oder *Satyrn,* im *Bonnland* als LEVSCHIJE bekannt, haben die Hörner und Beine eines Widders oder Bocks, daneben gibt es vielerorts die als *Biestinger* bekannten F.-wesen, die völlig die Gestalt von Tieren haben: im *Walsach* und anderen Flüssen des Nordens die so genannten *Ottermenschen,* im *Neunaugensee an*geblich Wassergeister in Fischgestalt und schließlich, in vielen Wäldern, Waldfeen in Gestalt von aufrecht gehenden, manchmal gar in altertümliche Gewänder gehüllten Eichhörnchen, Luchsen, Hunden oder Katzen. Doch sie sind weder normale noch besonders kluge Tiere, sondern echte, oft hochintelligente, wenn auch sehr verspielte F., die aus Gründen, die für Menschen unverständlich sind, dauerhaft eine tierische Gestalt gewählt haben. Begegnungen mit Biestingern sind für die Entstehung zahlreicher *Tierfabeln* verantwortlich.

All diese so verschiedenen Wesen verfügen über ein ausgesprochen verspieltes und ungezügeltes Gemüt und gleichen in vielem menschlichen Kindern; ihnen ist auch eine schwache, natürliche Magie zuteil.

Eine Blütenjungfer

Wahre Meister der Magie sind dagegen jene Wesen, die man auch als Aristokratie des F.-volkes bezeichnet hat: Die *Holden* oder *Lichtelfen,* die die Gestalt eines jeden Feenwesens annehmen können, am häufigsten jedoch als kleine, etwa einen Schritt große schlanke Gestalten von elfenhaftem Äußeren erscheinen. Angeblich sind sie die "Vorfahren" der *Elfen,* doch das ist nur eine menschliche Überlegung unter vielen. Auf jeden Fall zählen sie zu den mächtigsten Wesen Aventuriens und beherrschen Zauber, die menschlichen Magiern nicht einmal im Ansatz bekannt sein werden. Die Holden sind weit seltener anzutreffen als Wald- und Wiesenelfen und deshalb sogar noch geheimnisvoller, zu ihnen zählen die klassischen guten und bösen F. der Märchen.

Auch ihre höchsten Würdenträger sind meist nur weise Ratgeber. gerechte Richter oder hochbegabte Künstler; dennoch hat fast jede Region einen eigenen König, der dazu da ist, Probleme zu lösen und vor allem seine Untertanen gut zu unterhalten. An der Spitze der F. in Aventurien steht ein König namens *Fabulon.* Sein Ruhm und Ansehen sind beträchtlich, seine Macht dagegen - verglichen mit der eines sterblichen Königs - eher gering: So kann - und will - er nicht mehr tun, als Streitigkeiten schlichten, Ratschläge erteilen und (vor allem) die Festlichkeiten und Bälle des F.-Hofes leiten. Fast alle F. empfinden die Aufgaben des Königtums eher als Belastung, und so stammt ein Gutteil der Bewunderung für den König daher, dass er diese Pflichten freiwillig übernommen hat.

Überraschend für die Sterblichen mit ihren Thronkämpfen und Dynastielisten ist es denn auch, dass bisher alle Könige der F. ihr Amt nach einer gewissen Zeit (meist drei, vier Jahrhunderten) niederlegten. als es ihnen über wurde, und als "einfache Hofleute" und Berater des neuen Königs weiterlebten oder sich ganz vom Hofe zurückzogen. Das Amt des Königs steht jedem offen, der es anstrebt und von den Feen als König akzeptiert wird - ungeachtet des Volkes, dem er angehört.

(Manche Sagen sprechen allerdings auch davon, dass sich in den letzten Jahrhunderten zwei "verfeindete" Königshöfe gebildet hätten, die jeweils von einem "bösen" König Sinistar und einer "guten" Königin Malvina geleitet werden - nicht aufgrund irgendwelcher Streitigkeiten, sondern weil angeblich die F. das "interessante" menschliche Spiel von Macht, Politik, Intrigen und Kämpfen nachahmen wollen. Diese Dunkelfeen können als weitaus gefährlicher und bedrohlicher gelten, gerade weil ihnen - wie einem neugierigen Kleinkind - jeder Sinn für Gut und Böse fehlt.)

Von Zeit zu Zeit hat der König die unschöne Pflicht, ein Mitglied des F.-volkes wegen üblerer Verfehlungen zu bestrafen - etwa weil es mutwillig Pflanzen zerstört, Tiere gequält oder andere Feen verletzt oder bestohlen hat. Die möglichen Strafen erscheinen den Menschen kaum bedeutsam, für ein so geselliges Volk wie die Feen allerdings sind sie von großer Härte: Sie reichen von einer scharfen Rüge über Verbannung und Strafarbeit bis hin zu zeitweiliger Bannung in einen Felsen oder ähnliches.

F., die aus irgendeinem Grund aus der Gesellschaft der ihren ausgeschlossen wurden, werden zu stillen, diensteifrigen *Braunchen,* die ihre Untaten im Dienst bei Menschen abbüßen: Ihrer sichtbaren Gestalt entspricht eine nur F. erkennbare Markierung, die über die Straftat und den Zeitpunkt informiert, wann der Büßer wieder in die Reihen der Feen aufgenommen wird und seine alte, schöne Gestalt zurückerhält. Da F. selbst keinerlei Bedarf an Zwangsarbeitern haben, müssen Strafdienste bei Menschen abgeleistet werden - in der Regel auf Bauernhöfen, deren Besitzer oftmals nichts vom Beweggrund ihres 'Braunchens' ahnen. Das Ende eines solchen Strafdienstes ist manchmal auf einen festen Termin gelegt, meistens aber mit einer Bedingung verknüpft - etwa, dass der menschliche "Dienstherr" sein Braunchen mit einem Kleidungsstück beschenkt. (Aus diesem Grund warnen alle menschlichen Überlieferungen davor, dienstbare Geister anders als mit Nahrung und Süßspeisen zu belohnen, wenn man sie nicht verlieren will.)

Die Bannung einer F. an einen Ort dient hauptsächlich dazu, den Übeltäter erst einmal loszuwerden - mit manchmal üblen Folgen für die Sterblichen, die in der Nähe des Platzes wohnen. Denn der 'Geisterfelsen' - oder wie immer sein Name sein mag - wird künftig eine böse Ausstrahlung auf die Umgebung haben und sie manchmal gar

unter seinen Einfluss bringen. Leichtsinnige F.-könige haben in der Vergangenheit bereits gelegentlich Unheil über ganze Landstriche gebracht, indem sie zu mächtige Wesen in zu schwache Gefängnisse bannten, von denen aus die Übeltäter ganze Regionen verderben konnten.

Außerhalb dieser direkten Verwandtschaft stehen dann noch die Kinder der Sterblichen, die von F. gestohlen (oder angenommen, wie sie selbst sagen) und aufgezogen wurden: Die *Schelme,* Zöglinge der *Kobolde,* sind wohlbekannt, doch auch die übrigen F. ziehen nicht selten Kinder der Großen Völker bei sich auf - vor allem Menschen, aber hin und wieder auch einen Elfen. Der Natur der Feen entspricht es, dass sie ein schönes Menschenkind ohne viele Fragen nehmen und zu sich holen, wenn es ihnen gefällt. Diese Kinder wachsen dann bei den Guten Wesen auf und werden nicht selten bewunderte Mitglieder eines Feenhofes.

Feenwelt; eine andere Welt, die nur locker und nicht jederzeit mit Dere verbunden ist, und doch liegt sie neben und in ihr: Von den wenigen Gelehrten, die sich mit ihr beschäftigen, hat sie die unterschiedlichsten Namen erhalten: *Fernweh, Anderswelt, Nebelwelt, Traumwelt, Grenzland,* das *Land Jenseits* und andere mehr. All diese Namen haben ihren Grund, und doch beschreiben sie nur einen Teilaspekt. Nach akademischer Theorie handelt es sich bei ihr um eine *Globule,* eine *Sphäre* minderen Ranges, doch scheint hier mehr Buchwissen als eigene Erfahrungen einzufließen.

Die F. ist ein geheimnisvolles Reich, das noch kein Sterblicher in seiner ganzen Länge und Breite durchstreift hat - es scheint sogar, als könne man es gegen den Willen seiner Bewohner allenfalls von Zeit zu Zeit betrachten, nicht aber dorthin eindringen, wenn man nicht gerufen wird. Auf viele Beobachter wirkt die F. wie eine schönere, wärmere und reichere Örtlichkeit als Aventurien: Hier liegen prächtige Schlösser, die in hellen Vollmondnächten unvermittelt auf tauglänzenden Wiesen erscheinen und aus denen blitzende Ritter auf stolzen Rössern zum Turnier reiten, zugleich aber ist etwa überirdisches an ihnen; ihre Panzer sind nicht aus Eisen, sondern aus Perlmutt, ihren Rücken zieren Flügel, ihre Pferde aber scheinen dahinzutraben, ohne den Boden zu berühren. Sagt der Betrachter aber etwas, bewegt er sich, blinzelt er nur einmal, ist die ganze Gesellschaft jäh verschwunden. Andere Bereiche der F. scheinen dagegen eher von Düsternis erfüllt zu sein, zu ihnen zählen auch die Bereiche dunklen Schreckens, zu denen es manche *Druiden* zieht.

Vor allem aber ist eines der größten Geheimnisse dieser Welt, dass sie weder in Zeit noch Raum mit Aventurien identisch ist: Wenn ein Verschwundener nach mehreren Jahren erschöpft, aber ohne Alterung wiederkehrt, hat er nur eine Nacht - so schien es ihm - beim Feentanz verbracht, wer aber von einer alten Frau in ihre winzige Hütte geladen wird und nach Überschreiten der Schwelle in einem gewaltigen Festsaal eines Palastes steht, hat zweifellos einen Eingang in die Feenwelt gefunden. Doch diese Eingänge sind nicht fest verankert, und sollte jemand gewaltsam in die Hütte eindringen, findet er gewiss nur eine elende, kleine Kate vor. Generell scheinen vor allem Grenzgebiete der sterblichen Welt bevorzugte Schwellenpunkte zu sein: Wer auf einem Zaun sitzt, so heißt es, kann den Feen beim Tanz zuschauen, aber auch leicht von ihnen entführt werden. (Aus diesem Grund vermeiden es viele Bauern, ein neugeborenes Kind in den ersten Wochen aus dem Zimmer seiner Geburt zu tragen - auf jeder Schwelle kann ein Kobold hocken.)

Ähnliches gilt auch für *Grenzzeiten:* Die Tore zur F. stehen zu jedem Monatsende ein wenig offen, weiter noch zu den Sonnenwenden, am meisten aber, wenn ein Jahr in das andere übergeht: Zu der Zeit, die man auch die Namenlosen Tage nennt, können angeblich auch diejenigen Wesen der F. in unsere Welt gelangen, die sonst von den gütigen Feen zurückgehalten werden...

Anscheinend ist die F. auch ein Reich, in dem die Magie stärker ist als in Aventurien, doch die *Magier,* die aus Machtstreben in die Feenwelt gelangen wollen, erreichen ihr Ziel nur selten.

Feh; auch: *Kaiserhörnchen;* ein Baumhörnchen mit silbergrauem Fell; das auch in der Heraldik als Schildgrund bekannt ist.

Feiertage; eine Übersicht über die wichtigsten aventurischen F. finden Sie auf den Seiten 98 ff.

Peilseher; ein anderer Name für das Volk der GROLME.

Felsdrache; ein entfernter Verwandter der DRACHEN, ähnlich dem HORNDRACHEN; der F. verliert jedoch sein Horn bereits nach etwa 200 Jahren.

Felsknacker; ein RIESE, der in der *Maraskankette* haust und dem gute Beziehungen zu den letzten *Achaz* der Insel nachgesagt werden.

Felsspalter; eine den *Angroschim* vorbehaltene Doppelaxt, die in so vieler Hinsicht speziell für die Ausmaße eines Zwerges gearbeitet wurde, dass ein Mensch oder Elf mit einem Felsspalter einfach nicht zurechtkommt. Entwickelt wurde diese Waffe mit ehrwürdiger Tradition von den Zwergen des Amboßgebirges.

Ferdok, -s; Ferdoker; Ferdoker; Stadt im Fsm. *Kosch* in Mittelaventurien; Sitz des Grafen *Growin:* gegründet im Jahre 1860 v.H.; gehört mit ihren 2.210 Einwohnern zu den größten Städten der Provinz Kosch. Ihre hervorragende Lage südöstlich des *Angbarer Sees* an der Biegung des *Großen Flusses* macht sie zum Umschlagplatz vieler Waren, die mit dem Schiff den großen Fluss heraufkommen und, im Ugdanhafen verladen, von hier auf dem Landweg über die *Reichsstrasse 6* nach *Gareth* geschafft werden. Viel Verkehr zieht auch über die Treidelstraße bis nach *Albenhus.* Demzufolge erhält der Graf den Großteil seiner Einnahmen aus den Taxen und Zöllen des Binnenhafens und dem Verkehr über die Brücke, die im Norden der Stadt den Großen Fluss überspannt.

Doch die geographische Lage der Stadt hat ihr im Verlauf der Geschichte nicht nur Gutes gebracht. Man denke nur an die *Schlacht von Ferdok* im Jahre 393 v.H. oder die Plünderfahrten der *Thorwaler,* die mehrfach den Großen Fluss heraufkamen, um die Stadt heimzusuchen. In jüngster Zeit entging sie nur knapp der Plünderung durch das Heer der *Orks,* das erst kurz vor der Stadt gen *Gareth* abschwenkte. Nicht zuletzt der Einsatz der berühmten Ferdoker Gardereiterinnen (G: 2 Schwadronen Ksl. Ferdoker Gardereiterinnen, 15 Stadtgardisten, 10 Gräfl. Gardisten), in deren Reihen keine Männer geduldet werden, hat der Stadt ihre auch heute noch hervorragende Stellung unter den Städten des Mittelreichs bewahrt.

Bekannt ist die Stadt aber auch wegen des von hier stammenden *Hellen Ferdoker Gerstenbräus,* das vielerorts die Trinkerherzen höher schlagen lässt. Eine weitere Besonderheit stellen die Zinngießereien dar, die kunstvolle Bierkrüge, Becher und allerlei Besteck anfertigen. Die feilgebotenen Zinnfiguren sind ein beliebtes Sammelobjekt bei Jung und Alt. Neben den bereits existierenden Tempeln (T: EFF, PER, PHE, PRA, RON) wird derzeit fleißig an einem Haus für den zwergischen Hauptgott *Angrosch/Ingerimm* gewerkelt, dessen Baukosten zu einem Großteil durch die Spenden der ortsansässigen Zwerge getragen werden.

Ebenso bekannt wie die Stadt selbst dürfte die aufstrebende Provinzpostille, der *Kosch-Kurier* sein, dessen Redaktionshaus hier steht.

Ferdoker; Kurzname des *Hellen Ferdoker Gerstenbräus,* eines edlen Bieres untergäriger Brauart.

Ferdoker Garde; eine rein aus Frauen bestehende Elite-Reitereinheit, auch "Amazonen des Kaisers" genannt; berühmt seit der *Schlacht von Ferdok* im Jahre 393 v.H.

Ferkinas; einige sehr urtümliche Stämme *tulamidischer* Herkunft, die in *Raschtulswall, Khoramgebirge* und *Trollzacken* als Bergnomaden, Jäger und Räuber leben. Ihre ganze Kultur wird vom Kampf bestimmt, denn sie glauben, dass nur der im Tode Frieden findet, der das ihm zugedachte Maß an Kampf und Qualen bereits zu Lebzeiten erlitten hat. Bei ihren zahlreichen Überfällen auf Karawanen verwenden sie steinerne Waffen und schätzen sich glücklich, wenn sie auch nur eiserne Pfeilspitzen erbeuten können. Ihre berggängigen Pferde sind ein urtümlicher Zottelponystamm.

Ferrara; bekannte Stellmacherei aus *Gareth,* die vor allem Luxusgefährte für Fürstenhöfe und schnelle Renn- und Reisekutschen fertigt. Inhaber und Leiter der Stellmacherei ist der alte *Arve F.* (*53 v.H.), der sich immer noch persönlich um die Geschäfte kümmert.

FEIERTAGE

Die aventurischen F. sind vor allem vom Glauben an die Götter, seien es die ZWÖLFGÖTTER, RASTULLAH oder gar der NAMENLOSE, geprägt. Im Grunde kann man davon ausgehen, dass es, abgesehen von den Geburts-, Krönungs- oder Todestagen diverser Herrscher, keine weltlichen F. gibt, die im größeren Maßstab gefeiert würden. Lokale Bräuche spielen hier ebenfalls eine nicht unbedeutende Rolle.

Im Rahmen dieses Lexikons beschränken wir uns auf die F. der Zwölfgötter und die der Rastullahgläubigen, da diese eine allgemein große Verbreitung haben, sowie die Termine der wichtigsten Warenschauen und Turniere. Wir folgen dabei dem Jahreslauf (siehe auch **ZEITRECHNUNG**):

PRAIOS

1. Praios: Sommersonnenwende - Dies ist der höchste aller F. des zwölfgöttergläubigen Aventuriens und Beginn des Zwölfgötterjahres: es finden Prozessionen mit goldenen Greifenstandbildern, Huldigungen der herrschenden Schicht und diverse Demonstrationen der göttlichen Macht des Sonnengottes statt.

2. und 3. Praios: Praiosfest - Ausschließlich im Mittelreich weitere Feierlichkeiten zu Ehren des Götterfürsten und traditionelle Erhebung verdienter Persönlichkeiten in den höheren Adelsstand.

Ab dem 1. Praiostag des Praios, acht Tage lang: Turnier und *Volksspiele* in GARETH. Ritterturnier, Spiele für das einfache Volk, Bardenwettbewerb und Markt im Herzen der Stadt. Wichtiges IMMAN-Turnier um die Kaiser- RETO-Trophäe.

15. und 16. Praios: *Bürgerheerparade* in Gareth. Alle Bewohner ziehen mit Waffen oder Imitationen auf dem Brig-Lo-Platz auf.

17. Praios: *Geburtstag des Reichsbehüters* Brin von Gareth, seit kurzem finden besonders in Gareth Feierlichkeiten ähnlich denen des Geburtstag Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz (23. Boron) statt.

24. bis 27. Praios: Feierliche *Aufnahmeprüfung* der „BEILUNKER REITER" in BEILUNK. Reitturniere und andere Wettkämpfe, Abnahme des Boteneides.

30. Praios: Tag der 2. Dämonenschlacht, "Verbrennung der Dämonen": Gedenktag, den vier Göttern Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm gewidmet, die während der 2. Dämonenschlacht dem Heer des Neuen Reiches gegen die Erzdämonen beistanden. Besonders auf dem Hügel der Vier zu Brig-Lo finden Feierlichkeiten und Dankopfer statt. Symbolische Verbrennung von Stroh- und Lumpenpuppen sowie alchimistisches Feuerwerk läuten überall im Mittelreich den Monat Rondra ein.

RONDRA

1. bis 30. Rondra, außer 8. Rondra: *Theaterfestspiele* des LIEBLICHEN FELDES in ARIVOR, KUSLIK und VINSALT. Viele Theatervorstellungen über den ganzen Monat verteilt in allen drei Städten und auf der Yaquirbühne. Abschluss mit dem Umzug der Gaukler, Possenspieler und Komödianten am 30. Rondra.

1. bis 3. Rondra: Gladiatorenkämpfe in der Arena von PUNIN.

5. Rondra: Tag des Schwures - Höchster F. des Rondraglaubens, der im allgemeinen nur von den Geweihten und wahren Gläubigen der Göttin mit Fasten und Meditation begangen wird. Am Abend findet die heilige Weihe der neuen Rondrageweihte statt.

6. bis 9. Rondra: Nationalfeiertag im Mittelreich - Erinnerung an die Ausrufung des Neuen Reiches (8. Ron.) und die Zerstörung Bosparans.

8. Rondra: Trauertag anlässlich Bosporans Fall im Lieblichen Feld. Heitere Veranstaltungen jeglicher Art sind verboten.

12. bis 14. Rondra: Ritterturnier in BABURIN. Nur traditionelle Wettkampfarten und Pferderennen.

13. und 14. Rondra: *Ritterturniere* sowohl in NOSTRIA als auch in ANDERGAST.

15. und 16. Rondra: Schwertfest - Ausrichtung von Turnieren, Wettkämpfen und rituelle Opferung von Untieren vor allem durch die herrschende Schicht. Der F. dient vor allem der Unterhaltung des Volkes und der Profilierung des Adels, weniger der Verehrung der Göttin.

19. Rondra: Traditioneller Jahresbeginn auf MARASKAN (nach Berechnung der Priesterschaft der Tag, an dem RUR die Scheibe losgeworfen und GROR sie auch empfangen wird). Diskusstafette von TUZAK nach BORAN.

30. Rondra bis 2. Efferd: *Efferdsfahrt* von PREM nach THORWAL in der Nacht des Monatswechsels. Ruderbootrennen, Immanspiel.

EFFERD

1. Efferd: Tag des Wassers - 1 Hoher F. vor allem in den Küstenstädten und an einigen Orten in der Khom. Traditionell finden dort Prozessionen und das "Begehen der Heiligen Wasser" durch einige Geweihte und besonders erwählte Gläubige statt. Es kommt zu wundersamen Regenfällen in Trockengebieten: an einigen Orten tauchen die Heiligen Weißen Delphine auf. Am Efferd-Pfeiler von *Olport,* früher ein Ort schwerer Schiffsunglücke, werden kleine Schiffsmodelle geopfert, wodurch seitdem der Hafen zu einem der sichersten auf der Schiffsroute von *Thorwal* bis *Paavi* gehört.

1. Efferd: *"Bunte Lichter von Perricum".* Großes Volksfest. Spiele und Laternenumzug.

1. Efferd: Flottenparade in FESTUM.

9. Efferd: *4.* Rastullahellah - Ein eher unbedeutender F. der Rastullahgläubigen, der von den NOVADIS mit Muße und im Gebet verbracht wird.

16. Efferd: Nebelfest - Geheimer und nicht offizieller F. der Händler und Diebe: Dankopfer und Gebete an Phex mit der Bitte um "Nebel in den Straßen und den Köpfen der Kunden".

30. Efferd: Fischerfest - Höchster F. der Fischer und Seefahrer. Jeder Gläubige opfert dem Gott des Meeres, es wird für die Seelen der Ertrunkenen gebetet und das rituelle Ende der schiffbaren Jahreszeit eingeleitet.

30. Fferd: Prüfungsfest - F. der Hesindegläubigen1 der vor allem der rituellen Ordnung und Bewertung der Tempelschätze dient. Prüfung der Gläubigen, in vielen Magierakademien abschließende Prüfungen der Adepten und Verleihung des Gildensiegels.

TRAVIA

Ab dem 1. Rohalstag des Travia, eine Woche lang: "*Markt und Spiele*" in LOWANGEN. Volksspiele, Reitturniere, Warenschau und Markt. Abschlussfest auf dem Marktplatz.

1. Travia: Tag der Heimkehr - F. der nördlichen Kulturen: *Thorwaler*, *Norbarden* und *Bornland*. Besuche bei Freunden, abends "Muttertag" am Herdfeuer. Vielerorts Aufnahme von Fremden oder Heimatlosen in das eigene Haus und die Tempel der Göttin: beim männlichen Adel vielfach zu Besuchen beim niederen Volk (vor allem der jüngeren weiblichen Untertanen) genutzt. Besinnung auf Gastfreundschaft und die Geborgenheit der Familie.

1. bis 3. Travia: Fest der eingebrachten Früchte - Hoher F. in ländlichen Gebieten. Segnung der Getreidespeicher. Begehung der Felder, rituelle Fütterungen von Gänsen und Enten und Deutung der Zukunft aus deren Verhalten.

4. Travia: Tag der Helden -'Trauertag der Rondragläubigen

zum Gedenken an das *Erntefestrnassaker,* die Ermordung vieler Rondrageweihter durch die Praios-Priesterschaft im Jahre 648 v.H. Alle Krieger sind von ihren weltlichen Pflichten entbunden: Trauerzüge und Machtdemonstrationen der Rondraorden.

5. Travia: *Jagdturnier* in ZORGAN

Ab dem 2. Rohalstag des Travia, zwei Wochen lang: Aventurische *Immanmeisterschaften.* Immanturnier in der Siegerstadt des Vorjahres.

12. Travia: Tag der Treue - Allgemein verbreiteter, aber minderer F. Besonders beliebt für Schwüre unter Freunden und Eheschließungen. Im Mittelreich sind an diesem Tag wohlweislich alle Rahjatempel geschlossen.

***Ab* dem *15.* Travia:** *Weinfeste* im Tal des YAQUIR. Feste, Umzüge, Weinprämierungen, je nach Ort bis zu einer Woche lang. Wahl der „Weinkönigin" und traditionelle Probe des Jahrgangs.

29. Travia: Todestag des heiligen Gilborn von Punin - Ein Feiertag der Praiosgläubigen, der dem Andenken an den Märtyrer *Gilborn von Punin* gewidmet ist, der an diesem Tag in den Gewölben des Magiers Borbarad auf grausame Weise ums Leben kam.

BORON

1. Boron: Totenfest - Gedenktag in ganz Aventurien: es wird für die Seelen der Verstorbenen gebetet und den Geweihten wird an diesem Tage das Gelübde des Schweigens erlassen.

2. *bis 8. Boron:* Khunchomer Gauklerfest zu Ehren von Phex und Aves; unzählige Straßendarbietungen von Gauklern aus ganz Aventurien zum Abschluss ihrer Wanderzeit. Offizielles Possenturnier mit Belohnung durch den Fürsten; wilde und anarchische Umzüge unter der Herrschaft des "Gauklersultans".

***Ab* dem 2. *Boronstag des Boron, vier Tage* lang:** Warenschau und große Sklavenauktion in AL'ANFA.

22. Boron: *5.* Rastullahellah - Höchster F. der Rastullah-Gläubigen, der mit wilden Reiterspielen, Festgelagen und sonstigen Feierlichkeiten begangen wird. An diesem Tag werden die neuen Hairane gewählt und die heiligen Männer in der Wüste besucht.

23. Boron: *Geburtstag Seiner Allergöttlichsten Magnifizenz.* Kaiser Hal. Feiertag im Neuen Reich. Kaiserparde auf dem Bürgerplatz. Ordensverleihungen, abends großer Ball mit ausgewählten Gästen in der Neuen Residenz. (trotz des Verschwindens des Kaisers wird weiterhin sein Geburtstag gefeiert und die Festivitäten finden weiter statt)

30. Boron: Tag des großen Schlafes - Höchster F. des *Al'Anfaner* Ritus; eine Unzahl von Riten und geheimen Festen wird um den Totenkult abgehalten, von denen der bekannteste der *Flug der Zehn* ist. Hierbei suchen auserwählte Gläubige im Freitod die Erfüllung und die Nähe zu Boron. Die *Puniner Kirche* ist diesem Feiertag gänzlich abhold und verachtet derlei Feierlichkeiten.

HESINDE

7. Hesinde: Rohals Verhüllung - Hoher F. der Magier mit öffentlichen Zurschaustellungen der arkanen Wissenschaften in Form von Feuerwerken, Illusionen und allerlei Zauberei zur Verzückung des Volkes. Es wird feierlich gelobt, Wissen zu sammeln und zu verbreiten (fünffacher Schwur).

20. bis 29. Hesinde: *Opernfestspiele* in Vinsalt. Viele künstlerische Darbietungen in der Vinsalter Oper: Musik. Theater, Gaukeleien. Außerdem Galerien und Ausstellungen. Zum Abschluss Treffen aller Künstler und freie Darbietungen von Gauklern und wandernden Possenspielern. Eintritt zu allen Veranstaltungen an diesem Tage frei.

30. Hesinde: Erleuchtungsfest-Höchster und wichtigster der vier F. der Hesinde. Symbolische Erleuchtung von Häusern und Tempeln, die vom Licht der Erkenntnis erleuchtet werden; symbolische Verbrennung von Strohpuppen - "Das Stroh der Dummheit muss brennen!" In Prozessionen werden die Tempelschätze vorgeführt und mit dem Mut zu neuer Erkenntnis das Hesindejahr abgeschlossen.

Feuerwerk zu „Rohals Verhüllung"

FIRUN

1. Firun: Tag der Jagd - F. im Norden Aventuriens und im Mittelreich, vor allem in ländlichen Gebieten. Fang und Ankettung des Winterunholds. Maskenzüge (vor allem Kosch und Garetien) zur symbolischen Vertreibung des Winters. Bei den Thorwalern wird der Tag als Winterbruch (Wintersonnenwende) gefeiert.

8. Firun: Nationalfeiertag im BORNLAND. Alle fünf Jahre an diesem Tag Wahl des Adelsmarschalls.

11. Firun: Tag des Hirsches - Lokaler Feiertag in Bjaldorn und Umgebung, an dem zu Ehren des Heiligen Mikail von Bjaldorn 76 Pfeile nach Norden geschossen werden. Nie wurde einer dieser Pfeile jemals wiedergesehen.

25. Firun: Kamelrennen in MHERWED. Siegerwürdigung durch den Sultan. Am gleichen Tag ebenfalls Kamelrennen in UNAU.

30. Firun: Tag der Ifirn - Aventurischer F., der überall dort begangen wird, wo der Schnee das Land bedeckt; Opfer und Gebete zu Ifirn um ein Ende der Kälte, Opferung des Winterunholds, Verbrennung des Kadavers und der Wintermasken.

TSA

5. *Tsa:* 1. Rastullahellah - Traditioneller F. der Novadis; der wahre Gläubige versucht, 24 Stunden lang weder Wasser noch Nahrung zu sich zu nehmen. Ritueller Freitod von Kriegern und der Versuch, dem Gott in der Wüste nahe zu kommen.

19. Tsa: „*Tag der Unabhängigkeit"* im Lieblichen Feld. Festspiele und Paraden unter Leitung des Königs und der Rondra-Geweihtenschaft. Gedenkfeier für den Kusliker Frieden aus

dem Jahre 241 v.H. Beginn des *Turniers* von BELHANKA mit dem „Sprengen der eisernen Kette".

27. Tsa bis 2. Phex: Warenschau in RIVA.

30. Tsa und *1. Phex:* Tag der Erneuerung - Festtag in ganz Aventurien, besonders im Norden. Prozessionen vor den Stadtmauern. Weihung der ersten Blumen und Segnung neugeborener Tiere, wundersame Erneuerung und symbolische Wiedererweckung alles am Vortag Zerstörten und Gestorbenen durch die Geweihtenschaft. Der Sieg des Lebens über den Tod. "Was gestern starb, lebt heute wieder".

PHEX

12. *bis 15. Phex:* Warenschau in TRALLOP.

16. Phex: Tag des Phex - Geheimer Festtag der Händler und Diebe mit stillschweigender symbolischer Opferung der Gewinne eines Monats, um die eines ganzen Jahres zu erhalten. Es werden Handel mit dem Gott der Händler abgeschlossen "Wer jetzt handelt, handelt richtig."

18. Phex: Basiliskentag in Punin. Hässliches Gemetzel an harmlosen Schleichen und Schlangen durch die örtliche Jugend.

24. Phex: Glückstag - Minderer F. des Phex in seiner Funktion als Gott des Glücks und der allzu menschlichen Eigenschaften: vor allem bei Glücksspielern und Betrügern herbeigesehnt, aber auch die einfachen Bürger erfreuen sich an kleinen Geschenken, Späßen und Streichen für ihre Nächsten. Abends sind die Schenken voller Frohnaturen, Possenreißer und Spottsänger; die Geweihten fordern ihr göttliches Glück heraus.

30. Phex: Versenkungsfest - Erster der vier F. der Hesinde: nur die wahren Gläubigen finden in Meditation Abkehr von der Welt und Besinnung auf das Selbst. "Nur was in sich ruht, kann gereinigt werden."

Eine Woche lang, bis zum letzten Rohalstag des Phex: Lowanger *„Markt* und Spiele"

PERAINE

1. Peraine: Saatfest - Hoher F. in den ländlichen Gebieten; Segnung der Felder und rituelle Weihe und Aussaat des Saatguts. Im Flug der Störche wird der Lauf der Zukunft gedeutet. Gebete für das Aufgehen der Saat.

4. Peraine: Tag der Thalionmel - Lokaler Feiertag In Westaventurien, besonders aber in Neetha, an dem die Gläubigen ihre Waffen in die Fluten des Chabab tauchen, in dessen Wasser die Rondra-Heilige ertrank, als sie die Brücke gegen die herannahenden Novadis verteidigte. Vielfach wird dem Wasser eine heilsame und stärkende Kraft zugeschrieben, so dass die frommen Pilger darin baden.

7. bis 12. Peraine: Jährliches *Bardentreffen.* Die Veranstaltung findet abwechselnd in HONINGEN, NORBURG, BETHANA und ZORGAN statt.

18. Peraine: Zweiter Rastullahellah - Traditioneller Auszug der ersten Karawanen aus dem Winterlager. Für den Verlauf eines Jahres werden Eide und Treueschwüre gehalten. Heerschauen und Prozessionen zeigen dem Gott die Pracht der Rechtgläubigen.

19. bis 25. Peraine: Volksfest In FASAR im Anschluss an den 3. Rastullahellah.

27. Peraine: Der Schutzwall zu Arschopal - In der Nacht vom 26. auf den 27. Peraine schuf die Göttin Peraine selbst einen Schutzwall gegen die vordringende *Gorische* Wüste, um die Stadt zu schützen. Aus Anlass dieses Wunders werden an diesem Tage traditionell Blumen und frisches Grün geopfert.

27. Peraine: "*Maraskantag*"; militärische Feierlichkeiten im ganzen Mittelreich erinnern an die Eroberung Maraskans im Jahre 6 v.H..

Letzter Windstag im Peraine: Regatta auf den ZYKLOPENINSELN von TEREMON nach RENNS.

INGERIMM

Ab dem ersten Markttag des Ingerimm, eine Woche lang: Warenschau in FESTUM. Ausstellungen und traditioneller Stapellauf.

1. Ingerimm: Tag des Feuers - Höchster F. der Zwerge, bei den Menschen eher unbedeutend. Errichtung eines Hochofens oder eines Scheiterhaufens: rituelle Weihe von Waffen: kleine Umzüge mit Lampen, Fackeln und den geweihten Gegenständen: Betonung des Feuers als schöpferische Kraft: "Wer dem Feuer widersteht, ist geläutert an Leib und Seele."

8. Ingerimm: Tag des Aufbruchs - Abschluss der Zwergenfeierlichkeiten. Abbruch des Hochofens, ritueller Auszug der Bergleute, Krieger und Wanderer: Fest der Vertreibung von Schnee und Schmelzwasser, die die Zwerge am Verlassen ihrer Berge gehindert haben: "Erst wenn das Wasser geht, geht auch das Feuer."

17. bis 20. Ingerimm: *Wagenrennen* und *Reitturniere* in Punin. Mehrere Ausscheidungswettkämpfe.

19. Ingerimm: Tag der Katastrophe - Lokaler Feiertag in Abilacht zu Ehren von *Rhys dem* Schnitter, ein ehemaliger Landmann, der nach dem Untergang des alten Havena zum Ingerimm-Glauben konvertierte und einige der größten Kunstwerke Aventuriens schuf.

21. Ingerimm: Tag der Waffenschmiede - Fertigstellung besonderer Meisterstücke in vielen Werkstätten. Gesellenfeiern vieler Handwerkszünfte, in Gareth wird das berühmte Kaiserschwert zur Schau gestellt, anschließend erfolgt die Spaltung eines Felsbrockens durch den Kaiser.

21. bis 23. Ingerimm: Warenschau in ANGBAR. Volksfest zwergischen Stils.

RAHJA

***1. bis* 7. Rahja:** Fest der Freuden - Feiertag in fast ganz Aventurien, besonders in den weniger zivilisierten Gebieten; Umzüge bunt Kostümierter, freie Liebe, junger Wein und Hingabe an die natürlichen Triebe.

***8. bis 12.* Rahja:** *Warenschau* und *Spiele* in GRANGOR.

***20. bis 25.* Rahja:** Ritterturnier in ARIVOR.

30 Rahja: Reinigungsfest - Zweiter der vier Feiertage der Hesinde: Hausputz und rituelle Reinigung der Tempelschätze. Vorbereitung auf das neue Jahr: Reinigung von Körper. Geist und Haus: "Nur was gereinigt ist, kann geprüft werden."

DIE TAGE OHNE NAMEN

Von den Zwölfgöttergläubigen allgemein gefürchtet: man vermeidet es, aus dem Haus zu gehen. Geschäfte werden verschoben und an diesen Tagen geborene Kinder ausgesetzt oder getötet. Die Boten des Namenlosen (die Augen des Namenlosen) treten aus den Träumen in die Welt der Sterblichen und wandeln umher. Verderben in die Herzen tragend.

Während dieser Tage wird in aller Stille auch der Efferd-Geweihten Elida von Salza gedacht, die einst eine Flotte von 4 Schiffen sicher durch die Unwetter der Namenlosen Tage leitete und nach Brabak führte, wo durch ihren Einsatz eine Hungerkatastrophe verhindert werden konnte.

***1. Namenloser* Tag:** 3. Rastullahellah - Unbedeutender Feiertag der Novadis; Tag der Blutrache, an dem junge Männer in der mörderischen Sommerhitze aufbrechen, Vergeltung zu üben oder Ungläubige zum Zweikampf herauszufordern.

Fest der eingebrachten Früchte; 1. bis 3. Travia; ein **FEIERTAG.**

Fest der Freuden; 1. bis 7. Rahja; ein **FEIERTAG**.

Festenland; Bezeichnung für jene Region des Bonlands, die zwischen den Flüssen *Walsach* und *Born*, jedoch südlich der *Rotaugensümpfe* liegt. Der Name rührt von der großen Anzahl Burgen her, die teilweise noch aus der frühesten Expansionszeit des *Theaterordens* stammen.

Festo Firdayon von Aldyra, Edler zu Arivor; (149 BF.-213 BF.): Ritter des Theaterordens; Kontur von Bornemund; tötete eigenhändig einen Drachen, der die Bewohner seiner Komturei terrorisierte. Ihm zu Ehren wurde die wachsende Siedlung in *Festum* umbenannt.

Festum

Festum, -s; Festumer; Festumer; mit über 27.000 Einwohnern (G: 600 Festufer Stadtgardisten, 800 Seesoldaten) größte und mächtigste Stadt des BORNLANDS. Die Mauern F.s erheben sich über der Mündung des BORN, der sich hier in das *Perlenmeer* ergießt. Als bedeutender Seehafen ist F. Anlaufpunkt für Schiffe aller Herren Länder, einzig *Al'Anfa* steht mit der Stadt auf Kriegsfuß, da die Stadtherren offen gegen die Sklaverei vorgehen, was der Stadt wiederum die Sympathie der *Thorwaler* eingebracht hat. Obgleich sie dem Bornland zugehörig ist, betreibt die Stadt eine eigene Außenpolitik, die vor allem den freien Handel anstrebt. In ihren Mauern verbergen sich zudem viele geflohene *Leibeigene,* die nach Jahr und Tag die Bürgerrechte erhalten, dies natürlich mit Missbilligung des Adels. Der direkte Einflussbereich der Stadt erstreckt sich überdies auf die Städte NORBURG und FIRUNEN.

Sehenswert in der Stadt sind neben den Tempeln (alle Zwölfgötter, einige gar mehrfach, *Rur und Gror, Swafnir, Mokoscha)* das Stammhaus der FESTUMER WECHSEL- UND EINLAGENHALLE und die *Magierakademie* HALLE DES QUECKSILBERS. Die Flottenschau am 1. Efferd ist einmalig in ganz Aventurien, und zu den Warenschauen in den Monaten Ingerimm und Travia kommen die Händler von weit her, um die Vielfalt des Angebots zu nutzen. Der größte Tempel der Stadt ist der der Göttin *Hesinde* geweihte *Tempel des Wissens,* dessen Boden von unzähligen Pechnattern bevölkert ist, die dem Besucher zwischen den Beinen umherschlängeln.

Ebenfalls in der Stadt angesiedelt sind die magischen Ordensbünde *Roter Salamander* und *Schwesternschaft der Mada.*

Weniger sehenswert, dafür aber umso bemerkenswerter, ist das Gerberviertel, welches zum überwiegenden Teil von *Goblins* bewohnt wird. Dieses ansonsten verachtete und für unkultiviert gehaltene Volk lebt hier in Eintracht mit den anderen Festumern beisammen und verrichtet jene Dienste und Arbeiten, die den anderen Einwohnern zu niedrig oder schmutzig sind.

Festumer Bucht; ruhiges Randmeer zwischen *Vallusa* und *Kap Walstein* mit teilweise gefährlichen Küstenabschnitten.

Festumer Wechsel- und Einlagenhalle; die genaue Bezeichnung für die NORDLANDBANK.

Feuer; eines der sechs aventurischen ELEMENTE; steht für rasche Veränderung und Kampf.

Feueratem; eine gefährliche Eigenschaft vieler av. DRACHENARTEN. Durch ihr heißes Blut erreicht der Atem eines Drachen Temperaturen, die selbst Wasser zum Sieden bringen können und Lebewesen schweren Schaden zufügen. Den heißesten F. besitzt der PURPURWURM, den gefährlichsten der WESTWINDDRACHEN, der in der Lage ist, einen regelrechten Feuerstrahl zu spucken.

Feuer(oder Feier-)mond; zwergischer Name für den Monat *Ingerimm* (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Feuerkopf; bis zu 1 Stein schwerer Speisefisch, nach den roten Schuppen seines Kopfes benannt; vor allein im südlichen Perlenmeer und im Südmeer anzutreffen.

Feuerkraut; ein pfefferähnliches Würzkraut, das in fast ganz Mittelaventurien heimisch ist.

Feuermolch; eine vor allem im *Orkland* vorkommende fleischfressende Echsenart von zweieinhalb Schritt Länge mit graugrüner Oberseite und feuerrotem Bauch. Der F. besitzt ein starkes Gift, das auch bei Menschen zum Tode führen kann, wenn es nicht schleunigst neutralisiert wird.

Feuerqualle; in südlichen Küstengewässern heimische Qualle mit leuchtend rotem, etwa einen halben Schritt durchmessendem Schirm.

Feuerschlick; im Zeitraum zwischen Ende Rondra und Mitte Efferd an der *elburischen* Küste zu findendes Algengewächs, das im Mondlicht leuchtet und dem starke Heilkräfte zugeschrieben werden.

Feuertag; allgemein verbreitete Bezeichnung für den sechsten Tag der Woche (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Feuertaufe; wichtiges Fest im Leben eines jeden *Zwergs:* die Feier zum 35. Geburtstag, bei der ein Zwerg als vollwertiges, erwachsenes Mitglied in die Sippe aufgenommen wird; besteht meist aus einer kurzen religiösen Zeremonie und einem ausgedehnten Fest.

Feuerzunge; ein Gift, das aus der Galle einen Tropenfisches gewonnen wird und beim Opfer ein zeitweiliges Verstummen erzeugt, da es die Zunge anschwellen lässt. Empfindliche Personen können sogar an dem Gift ersticken.

Finage; ein südav. Heilkraut; die jungen Triebe des F.-Baumes, die - entsprechend zubereitet - der Regeneration verlorener körperlicher oder geistiger Fertigkeiten dienen.

Finbair-See; mit etwa 15 Meilen Durchmesser drittgrößter der Brackwasser-Binnenseen im SEENLAND, dem nostrisch-albernischen Grenzgebiet.

Finger; av. Längenmaß; eines der *Rohalschen Maße:* entspricht 2 Zentimetern (s. **MASZE UND GEWICHTE**).

Finsterbach; kleiner Fluss in *Weiden,* der in den Hügeln südwestlich von *Baliho* entspringt und nach einem weiten Bogen von etwa 250 Meilen Länge in den *Neunaugensee* mündet: bildet auf seinen letzten 50 Meilen die natürliche Südgrenze des NEBELMOORS.

Finsterer Svellt; östlicher Quellfluss des SVELLT, entspringt in den *Schwarzkuppen* und vereinigt sich nördlich von *Lowangen* (in den *Altsvelltsümpfen)* mit dem von Süden kommenden *Lowanger Svellt.*

Finsterkamm; von Südwest nach Nordost verlaufender mittelav. Gebirgszug mit Gipfeln bis zu 2.500 Schritt Höhe. Bis zu seinen nördlichsten Ausläufern, den *Schwarzkuppen,* misst die Bergkette 400 Meilen. Sie bildet die natürliche Grenze von den mittelreichischen Provinzen *Greifenfurt* und *Weiden* im Osten zu *Orkland* und *Svelltschem Bund* auf ihrer Westseite. Der F. beherbergt eine Unzahl von schwer zugänglichen Klammen und Höhen, die zum Teil von allerlei Gesindel als Unterschlupf genutzt werden. So hat hier manch Geächteter des Reiches sein Lager aufgeschlagen, man trifft auf Goblinhorden und vor allem auf die neuen Herren des Gebirges, die Orks.

Die Bedeutung der Svelltstadt *Lowangen* für den Handel führte schließlich dazu, nach Übergängen Ausschau zu halten. So entdeckte man in östlicher Richtung den *Nôrrstieg* zum weidenschen Nordhag und eine weitere Passage in südlicher Richtung gen Greifenfurt. den *Saljethweg.*

Gefahr droht dem Reisenden neben der Bedrohung durch die Schwarzpelle von zahlreichen Harpyien, die sich hier besonders wohl zu fühlen scheinen und auch dem Vieh der Bauersleute untenan arg zusetzen. Und man hüte sich, seinen Fuß ab des Weges zu setzen und in unbekanntes Terrain vorzustoßen, denn unmittelbarer und unberechenbarer als anderswo scheinen hier die Elemente. Plötzliche Wetterwechsel sind an der Tagesordnung, wie aus dem Nichts treffen Gewitter oder einsetzender Schneefall den unvorbereiteten Wanderer. Die Niederschläge speisen auf der nordwestlichen Seite die beiden Quellflüsse des *Svellt* und auf Reichsseite die *Breite,* die sich weiter südlich

Die Gipfel des Finsterkamm

mit der *Auge* zum *Großen Fluss* vereinigt.

Traurige Bekanntheit erlangte der *Schattenpass* am *Nebelstein*, dem südlichsten Gipfel des Finsterkamms, als hier im Praios des Jahres 19 Hal das Hauptheer der Orks ins Reich einfiel und *der Legion Thuranien* an der *Bärenklamm* den Todesstoß versetzte.

Finstermark; Bezeichnung für die von den Orks im Rondra 19 Hal besetzten Teile der Mgft. GREIFENFURT. Verweser der F. war der Stammesführer der *Korogai*, Sharraz *Garthai*. Widerstand gegen die Besatzung formierte sich durch Kämpfer, die sich in die umliegenden Wälder zurückgezogen hatten, darunter auch die zwergisch-elfIsche *Freischar Saljeth*.

Finsternisse; wegen der stark geneigten und kaum berechenbaren Bahn des *Madamals* seltene Himmelserscheinungen. Sonnen- und Mond-F. gelten daher als - meist üble - Vorzeichen und werden häufig mit dem *Namenlosen* assoziiert.

Firdavon; Adelsgeschlecht des *Lieblichen Feldes;* hat seit der Erringung der Unabhängigkeit im Jahr 752 BF. traditionell die Krone des Lieblichen Feldes inne und, seit der Erhebung Königin AMENES III. zur *Horas*, überdies die Kaiserwürde des *Alten Reiches*. Neben den Herzögen *Garlischgrötz von Grangor* und *Berlingham von Methumis* ist das Haus F. das Älteste des Lieblichen Feldes - urkundlich lässt sich seine Abkunft von einem Nebenzweig des Kusliker Horasgeschlechts, der letzten Kaiser von Bosparan, bis auf Kaiser *Silem-Horas* (um 100 v.BF.) belegen.

Das Haus F. stellte einige *Hochmeister des Theaterordens*, auch der berühmte Ritter *Festo von Aldyra* war ein F. Nach dem Ende der Herrschaft *der Priesterkaiser* wurden die F. von *Rohal* mit der Grafschaft *Vinsalt* belehnt. Das Wappen der F. zeigt - seit Festo - auf silbernem Grund einen roten Drachen (und ist damit eines der wenigen Häuser, das sich solcherart schmücken darf).

Stammland der F. ist die heutige *Horasmark Aldyra* mit der Stammburg *Aldyramon*. Oberhaupt der weit verzweigten Dynastie ist gegenwärtig die Kaiserin *Amene-Horas*. Scheinen ihr bei den Staatsgeschäften auch die Götter die Hand zu führen, so ist ihr Haus doch vom Unglück verfolgt: Ihr Gemahl *Sirlan* starb noch vor ihrer Thronbesteigung, Kronprinz *Jaltek* verschwand vor vielen Jahren spurlos, und ihre zweite Tochter *Salkya* kehrte ihrer Familie mit der morganatischen Ehe zu einem almadanischen Baron den Rücken. Kronprinzessin ist *Aldare* Firdayon von Vinsalt; Amenes zweiter Sohn Timor herrscht als Erzherzog über die Stadt *Neetha*.

Firdrom; *tobrischer* Fluss; einer der Zuflüsse des RADROM: entspringt etwa auf halber Strecke zwischen *Yslisee* und *Schwarzer Sichel* und vereinigt sich alsbald mit dem *Bendrom*.

Firnelf, -s; weibl.: Firnelfe oder Firnelfin; firneltisch; das kleinste und am wenigsten verbreitete Volk der Elfen.

Firun (I); -s; einer der *Zwölfgötter*. Gott des Winters und der Jagd, auch als *Der Weiße Jäger* bekannt. Seine Farben sind das Weiß des Schnees und das kristallene Blau des Eises. In seinem Monat schickt er diese Boten auf die Welt herab, dereinst gedacht, dem schändlichen Frevel durch ehrlose Jäger auf ewig Einhalt zu bieten. Einzig seiner Tochter IFIRN, die ihn milde stimmen konnte, ist es zu danken, dass die Eiseskälte zum Frühjahr hin ihren Rückzug antritt. "Der gute Jäger achtet seine Beute", lautet das Credo des grimmigen Gottes, dem Gerechtigkeit und die Achtung aller Kreaturen höchstes Ziel sind. Sein Feind ist NAGRACH, der Jäger der Verdammnis und Verführer zur Gnadenlosigkeit derer, die der Jagd verfallen sind.

Zu seiner Gefolgschaft zählt die WILDE JAGD, mit der er die Welt bis zum Frühjahr im eisigen Griff hält. Heilige Pflanze ist die Föhre. Firuns Tier der *Eisbär* (ebenso als Sternbild) und er wird bei Abbildungen und Skulpturen zumindest mit Bärenpelz bekleidet oder mit Bärenkopf dargestellt.

Firun ist auch Gott der Wege und wird dem verirrten Wanderer beistehen, jedoch den verspotten, der sich gegenüber den Gefahren der Natur allzu leichtfertig und herablassend zeigt.

Nur wenige Menschen beschreiten den Weg des Gottes, der auch Verschlossenheit und Ernsthaftigkeit bedeutet. Die Verehrung der Geweihten ist eher persönlicher Natur, und so gibt es nur wenige Tempel des Gottes, zumeist kleine und unscheinbare Gebäude am nördlichen Rand einer Siedlung, die oft aus nur einem einzigen, mit Eisbärfellen oder einer kleinen Statue verzierten Raum bestehen. Hier opfern Waldmänner einen Teil ihrer Jagdbeute, um Segen bei kommenden Jagden zu erbitten. Von den Opfergaben leben zumindest die Geweihten, die zu alt für das Leben in der Wildnis sind, denn das eigentliche Ziel der Gottesdiener ist das selbstbeherrschte Leben in der freien Natur unter den strengen Regeln ihres Herrn. So finden sich viele, von Hecken umfriedete und nach Norden hin offene Plätze, an denen sie dem Wintergott opfern und ein kurzes Gebet sprechen. Nur in allergrößter Verzweiflung werden sie ein Wunder ihres Gottes erbeten, eher werden sie seine Tochter Ifirn um die Gnade ihres Vates anrufen. Weisungen ihres Gottes lesen sie aus dem Verhalten der Jagdtiere.

Bedeutendste Persönlichkeit der Geweihtenschaft ist der WEISSE MANN. Hochgeweihter des KRISTALLPALASTES ZU BJALDORN, der Heiligen Stadt des Wintergottes. Einzig ihm obliegt eine gewisse Macht über die Diener Firuns, die sich sonst nur der Weisheit ihres Gottes oder der Gnade seiner Tochter unterwerfen. Zu Bjaldorn wird auch das bedeutendste Artefakt des Kultes, der RING DES FIRUN, aufbewahrt, der Geweihten in Notsituationen den Weg zu der Art von Lebewesen weisen kann, auf das sie sich konzentrieren. Hier war ebenso die Heimat des *Hl.* MIKAIL., der vor 400 Jahren im hohen Alter von 76 mit waidmännischem Geschick den Ort *Norntal* vor dem Verhungern bewahrte. Bis heute werden hier am 11. Firun dem *Tag des Hirschen*, von den Anhängern Firuns 76 Pfeile gen Norden verschossen, von denen kein einziger je wieder gefunden wurde.

Bedeutende Feiertage des nördlichen Gottes sind neben dem Tag des Hirschen, der *Tag der Jagd* am 1. Fir. - auch *Winterbruch* genannt - mit Ankettung und Opferung des 'Winterunholds' sowie der *Tag der Ifirn* am 30. Fir.. an dem in einem weiteren Maskenzug der Kadaver des Unholds abgenommen und schließlich verbrannt wird.

Weitere wichtige Tempel gibt es in *Festum, Riva, Farlorn, Leskari* und *Tiefhusen,* als heiliger Ort gilt auch der *Hängende Gletscher* in der *Schwarzen Sichel.*

Firun (II), -s; der sichte Monat im av. Jahreslauf und damit gleichbedeutend dem irdischen *Januar* (siehe **ZEITRECHNUNG**)

Firunen

Firunen, -s; Firuner; Firunener; ländliches Städtchen (EW: 1.220; gegründet im Jahre 863 v.H. unter dem Namen *Leufurten)* am *Born* südlich von *Rodebrannt:* wird im Winter, wenn die Sümpfe südlich der Stadt zufrieren, zum Haltepunkt vieler Händler- und Fuhrmannszüge, die mit ihren vollgeladenen Schlitten nach Rodebrannt und *Norburg* unterwegs sind. Dies ist auch der Grund für die Unzahl an Herbergen und Rasthäusern, die die ansonsten oft schlammigen Straßen säumen. Trotz seiner etwas verlassenen Erscheinung kommt Firunen eine große Bedeutung zu, denn solange er schiffbar ist, bringt der Born zahlreiche Schiffe den Fluss entlang in den Hafen der Stadt.

Bis vor kurzem gab es hier trotz des Ortsnamens keinen *Firuntempel.* da dieser seit dem Tode des letzten Geweihten verwaist und verlassen war. In jüngster Zeit ist er allerdings wieder durch die Heiligkeit eines Geweihten erleuchtet und wird von *Norbarden* und Jägern aus der Umgebung gut besucht (Weitere T: HES, PER, PHE, RON).

Besonderheiten der Stadt sind der Posten der *Beilunker Reiter,* eine Niederlassung der *Nordlandbank* und ein winziges, aber florierendes Kontor des Hauses *Plötzbogen,* das vor allem mit Pelzen handelt. Da sich im Winter zuweilen die SUMPFRANZEN bis vor die Häuser der Stadt wagen, gibt es eine recht wagemutige Truppe junger Männer und Frauen, denen die Aufgabe obliegt, die Unholde auf Distanz zu halten und ankommenden Händlerkarawanen Geleitschutz zu gewähren (G: 25 Stadtgardisten und ein kleines Söldnerquartier). Finnen ist zwar Freie Stadt, unterliegt aber der Oberhoheit *Festums* und hat sich somit innenpolitisch wie außenpolitisch der Metropole unterzuordnen.

Firunsatem; ganzjähriger, beständig aus Nord wehender Wind in *Ifirns Ozean,* der von den Flächen ewigen Eises herabströmt; verhindert den Vorstoß nach Norden.

Firunsbär; größte und widerstandsfähigste Bärenart Aventuriens; mit aufgerichtet gut vier Schritt Höhe: besitzt ein gelblich-weißes, in jungen Jahren völlig schneeweißes Fell: gilt als heiliges Tier des *Firun.*

Firunshirsch; der seltene aventurische WEISSHIRSCH.

Firunswall; in bis zu 2.000 Schritt Höhe aufragendes Gebirge Nordwestaventuriens, das das *Orkland* gen Norden begrenzt; äußerst spärlich bewachsen und stets von eisigen Winden umtost. Neben den *Karo-gai,* die am Südosthang des Gebirges leben, ist der F. auch die Heimat des *Riesen Glantuban* und viele vermuten hier auch die legendäre Zwergenbinge UMRAZIM.

Firunzapfen; mit etwa *4.320 Schritt* einer der höchsten Gipfel der KOSCHBERGE.

Fischechse; relativ kleine und leichte Flugechsenart mit einer Spannweite von fast 2,5 Schritt; überall an Küsten und Flussläufen südlich von Havena zu finden; ernährt sich von allerlei lebendem Kleingetier; eine größere Abart soll in den *Echsensümpfen* heimisch sein und dort von den *Achaz* zur Jagd abgerichtet oder gar geritten werden.

Fischerfest; 30. Efferd: ein FEIERTAG der Efferd-Gläubigen.

Flachadel; spöttische Bezeichnung für den meist landlosen *bornischen* Niederadel, der sich aus den Nachfahren der *Theaterritter* herleitet; bekannt dafür, seine Stimmen in der *Adelsversammlung* zu verkaufen.

Flammberger Bucht; tückisches Gewässer zwischen *Walbergen* und *Ehernem Schwert;* Bucht des *Perlenmeers.* Der schweflige Atem vieler aktiver Vulkane verhüllt oft die gesamte Bucht, Feuer speiende Berge werfen oftmals quaderschwere, glühende Brocken meilenweit auf das Meer hinaus.

Fleckenhai; mit etwa 1,5 bis 2 Schritt Länge eine eher kleine Haiart mit hellblauer, schwarz gefleckter Hautzeichnung. Die wichtigste Besonderheit des F. ist sein Gift, das er bei einem Biss in die Blutbahn des Opfers bringt und das recht schnell Lähmungserscheinungen hervorruft.

Fledermaus (I); in vielerlei Höhlen und verlassenen Gebäuden anzutreffende, fliegende Nagetierart mit schwarzem oder braunem Fell, die sich vornehmlich von Spinnen, Käfern und ähnlichem ernährt und etwa einen halben Schritt spannt. Eine weitaus gefährlichere Abart ist die deutlich größere VAMPIRFLEDERMAUS.

Fledermaus (II); eine bei *Zwergen* sehr beliebte Wurfwaffe, die aus langen Schnüren oder Lederriemen mit daranhängenden Gewichten besteht. Sie wird über dem Kopf herumgeschleudert und schließlich in Richtung des Ziels geworfen, wo sie sich um die Beine des Opfers winden und es zu Fall bringen soll.

Flindrich; vallusanische Kupfermünze; entspricht in etwa dem allgemein verbreiteten *Heller* (siehe **WÄHRUNGEN**).

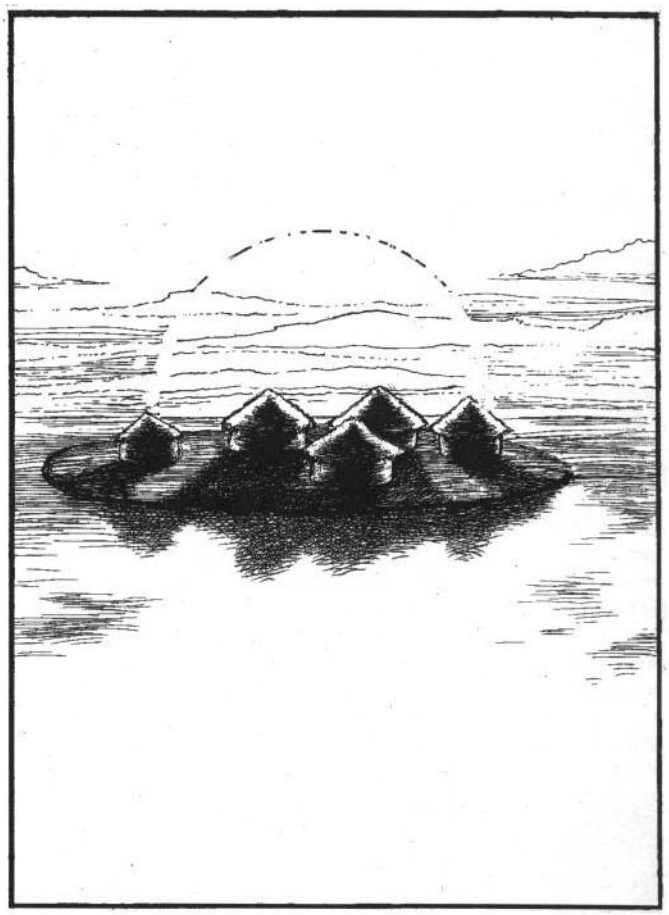
Flinker Difar; eine weit verbreitete Krankheit (auch *Darmfraisch* genannt), die vor allem durch unmäßigen Durchfall Ungemach verbreitet. Für gewöhnlich hält ein Anfall von F.D. nicht länger als drei Tage an.

Florett; mit einer speziell zugefeilten Spitze (und in den meisten Fällen gänzlich ohne Schneide) die Lieblingswaffe aller Kampfschulen, da es die Zöglinge ganz auf den gezielten Gebrauch der Spitze hinlenkt: Früher nur als "Stichdegen" bekannt, bekam es zuerst in der Fechtschule zu Arivor seinen Namen nach der erzenen Blüte, die man bei Kampfübungen auf die Spitze der Waffe zu stecken pflegt.

Floßleute; die F. oder *Tocamuyac* findet man vor allem im Hafen von *Vallusa* und vor *Selem,* wo sie mit ihren kreisrunden *Schilfbooten* unverhofft auftauchen, um dann ebenso schnell wieder zu entschwinden. Diese etwa acht Schritt durchmessenden Boote mit dem zierlichen Mast sind trotz ihrer filigranen Bauart hochseetüchtig und nahezu unsinkbar. Die F. stammen von den *Waldmenschen* ab, und ihre Sprache ähnelt entfernt den Dialekten der *Mohas* mit einem Hauch *Tulamidya.* Im Gegensatz zu den Mohas sind sie begnadete Seefahrer und verbringen ihr ganzes Leben in Sippengemeinschaften an Bord ihrer Boote, die stets in Gruppen anzutreffen sind. Nur zum Handeln und Tauschen kommen sie in die Häfen oder rufen Schiffe auf hoher See an.

Die Kultur der F. ist kaum erforscht und wird keinem Außenstehenden gegenüber offenbart. Gelegentlich trifft man sie in größerer Anzahl bei Festen oder beim Schneiden von Material für neue Boote an. Fremden gegenüber sind sie freundlich, aber sehr vorsichtig, da sie lange Zeit als angebliche Freunde der *Echsenmenschen* verfolgt wurden. Für drohende Feindseligkeiten scheinen sie einen sechsten Sinn zu besitzen, so dass sie meist auf die offene See entkommen können und solche Orte, in denen man ihnen unfreundlich begegnete, jahrzehntelang meiden. Über die geheimnisvolle Verständigung der F. untereinander, die auch über große Entfernungen funktioniert, ist Außenstehenden wenig bekannt. Es handelt sich hierbei um Trommeln, deren Signale, unter Wasser weitergeleitet, große Entfernungen überwinden und von kundigen Ohren im Wasser weithin gehört werden können. Bei größter Gefahr verlassen die F. ihre Boote, nachdem sie mit ihren Trommeln *Delphine* herbeigerufen haben, um sich von diesen in Sicherheit bringen lassen.

Verwandt mit den F. sind angeblich auch die MOLOCHEN, die im *Bornland ein* friedliches Dasein fristen und unter dem besonderen Schutz *Efferds* stehen.



Ein großes Floß der Tocamuyac

Flug der Zehn; ritueller Freitod von 10 "Freiwilligen" am *Tag des Großen Schlafs:* Höhepunkt der *Al'Anfaner* Boron-Feierlichkeiten.

Flugsalbe; ausschließlich auf *Hexennächten* gebraute Paste, mit der hölzerne Gegenstände bestrichen und von Hexen zum Fliegen benutzt werden können.

Flusskarpfen; ein in Flüssen und Seen lebender, flacher Fisch, der etwa 5 Stein zartes Fleisch liefert.

Flussvater; mächtiger Herrscher der albernischen Feenwelt. Seine Existenz ist bedingt durch den *Großen Fluss*, der er gleichermaßen selbst ist. Er hat weder Vorfahren noch Nachkommen und gebiert sich ständig aufs Neue aus sich heraus. Er darf als eines der mächtigsten Geschöpfe Aventuriens gelten, das sich nicht in die Belange der „Kurzlebigen" einmischt und auch einst beim großen Beben von *Havena* Meeresgott *Efferd* seine Gefolgschaft versagte. Um den F. ranken sich zahlreiche Sagen, die vor allem bei den einfachen Menschen auf Unterlauf des Flusses präsent sind. Den Geweihten der Zwölf gilt seine Verehrung als lästerlich und den gebildeten Bürger Havenas ist er lediglich ein Ammenmärchen. Nichtsdestotrotz ist *Albernia* das Land des Großen Flusses und damit Herrschaftsbereich des allmächtigen Flussvaters. Seinen Palast mit anderen Wasserleuten als Hofstaat vermutet man im südlichen Teil des Flussdeltas.

Foggwulf; eigentlich: Asleif "Foggwulf"-Phileasson: (*22 v.H.): thorwalscher Abenteurer, dem in den Jahren 14 bis 16 Hal die Umrundung (oder besser: Umrundung und Durchquerung) Aventuriens in weniger als 80 Wochen gelang und der dabei wichtige Erkenntnisse zur *elfischen* und *echsischen* Historie sammeln konnte, die sich heute in der berühmten Kartothek der Hetleute befinden.

F. ist - wenn er sich nicht gerade auf Abenteuerfahrt befindet - einer der Berater *Hetmann Trondes:* gilt - von einigen thorwalschen Unarten abgesehen - als Ehrenmann und fähiger Kapitän.

Foliant (I); ein in der av. Buchbinderei übliches Format für große Bücher wie Atlanten und Zauberbücher; entspricht 20 mal 24 Fingern.

Foliant (II); geläufige Bezeichnung für die große Sternkartensammlung und die dazugehörigen Berechnungstabellen, die für die Navigation nach den Sternen unerlässlich sind; geht auf die Arbeit der Sternkundlerin *Niobara von Anchopal* (um 450 v.H.) zurück.

Phileasson Foggwulf

Foslarin, Saldor; (*41 v.H.); *Spektabilität* der MAGIERAKADEMIE SCHWERT UND STAB ZU BEILUNK, *Convocatus Primus* des *Collegium Canonicum*, also der Vorsitzende aller aventurischen Weißmagier; ein Zwerg (und damit einer der wenigen *Angroschim*, die eine gildenmagische Laufbahn eingeschlagen haben). F. gehört wohl zu den reichstreuesten Zwergen überhaupt und leitet seine Akademie nunmehr seit 32 Jahren, was zu einer einmaligen Kontinuität in der Ausbildung der dortigen Adepten geführt hat. Gleichwohl führen Kritiker an, er halte zu sehr am Althergebrachten fest, was wohl auf die zwergische Natur des Magisters zurückzuführen ist.

Von ihm stammt folgender Spruch: „Schwarze Magie ist wie verschimmeltes Brot: wer davon kostet, wird krank. Auch wenn es Leute gibt, die behaupten, der Schimmel besitze heilende Kräfte!"

Foss; mit 340 Einwohnern eine der größeren Siedlungen im Hzm. PAAVI; am Mittellauf der Letta gelegen.

Fran-Horas; (644 v.BF. - 564 v.BF.); genannt *der Blutige.* Kaiser des *Alten* Rei*ches* in den Jahren 618 v.BF. bis 564 v.BF.; auch als Magier zu (zweifelhaftem) Ruhm gelangt. Zu den Errungenschaften des Kaisers zählen die Errichtung der *Puniner* Magierakademie (noch in seiner Zeit als Kronprinz), die endgültige Eroberung der Zyklopeninseln, die Gründung *Wehrheims* als Gegengewicht zu Gareth im Jahr 601, die Erbauung der *Reichsstraße* 1 (Greifenfurt-Wehrheim-Warunk) und 2 (Baliho-Wehrheim-Gareth-Punin) sowie die Errichtung des großen Leuchtturms *zu Sylla* im tiefen Süden. Auf der anderen Seite beschert er dem Reich mit der Einführung der *Sklaverei* für Verbrecher und Kriegsgefangene ein Knechtschaftssystem, dass mancherorts bis zum heutigen Tage überdauert hat.

Fran-Horas" der Blutige"

Seinen Beinamen verdankt er der Grausamkeit, mit der er vor allem die *Garether* Bevölkerung heimsuchte, in deren Reihen er die Mörder seines Vaters HALDUR vermutete. Zum einen presste er die Stadt bis auf den letzten Heller aus, zum anderen suchte er wahllos Opfer unter den Bürgern aus, die er dann ausnahmslos zu Tode foltern ließ. Den Garethern blieb einzig die Möglichkeit, sich zu erheben und so kam es im Jahr 569 v.BF. zum zweiten GARETHER AUFSTAND. Die nur mit provisorischen Waffen ausgestatteten Bürger

kämpften mit dem Mut der Verzweiflung und es gelang tatsächlich, die kaiserlichen Soldaten aus der Stadt zu jagen. Die Kunde von der freien Stadt Gareth verbreitete sich im Land und von überall her strömten Geknechtete und Unzufriedene herbei. Der Kaiser entsandte seine Streitmacht und südlich von Gareth kam es 568 v.BF. zur Auseinandersetzung, die als erste DÄMONENSCHLACHT in die Geschichte der Reiche einging.

Nachdem die vom Kaiser selbst beschworenen Dämonen der Dämonenschlacht außer Kontrolle gerieten und sich auch gegen sein eigenes Heer wandten, endete die eigentliche Herrschaft des grausamen Potentaten. Mit nur wenigen Getreuen kehrte er nach Bosparan zurück. Obwohl er seit der Schlacht weder einen Bissen Nahrung zu sich nahm, noch ein einziges Wort sprach, vergingen ganze vier Jahre bis zu seinem Tod. An diesem Tage hallten fünf Stunden lang schreckliche Schreie durch den Palast, die Gemächer des Kaisers wurden verwüstet vorgefunden, von ihm fehlte jedoch jede Spur - es heißt, er sei lebendigen Leibes in die *Niederhöllen* entrückt worden. F. hinterließ keinen Erben, jedoch ein in weiten Teilen entvölkertes Land, in dem die Zivilisation daniederliegt. Die Dämonenschlacht ist Wendepunkt zum DUNKLEN ZEITALTER.

Freischar, Freischärler; militärische Einheit ohne Oberbefehl, oft bunt zusammengewürfelte Truppen, die sich einer gemeinsamen Sache verschrieben haben; häufig die Reste der Heerhaufen eines besiegten Landes, die den Kampf aus dem Hinterhalt fortführen. Nach geltendem Recht werden F. als Banditen behandelt. Die bekanntesten F. sind sicherlich die Aufständischen auf *Maraskan.*

Freischar Saljeth; eine gemischte Truppe aus *Elfen* und *Zwergen,* die während des ORKENSTURMS im besetzten Hinterland, vor allem in der Mgft. *Greifenfurt,* für Unruhe sorgte.

Freiheit; der Gründungsname der heutigen Stadt OHORT.

Freifrau, Freiherr; ein lehensrechtlich dem BARON entsprechender Adelstitel, ebenfalls mit einer *Baronie* belehnt, aber häufig nicht erblich: vor allein im *Mittelreich,* dem *Bornland, Nostria, Andengast* und *Aranien* verbreitet, die Entsprechung im *Lieblichen Feld* bilden *Landherr* und *Landherrin.* Die korrekte Anrede für eine/n F. lautet *Euer Hochgeboren.*

Freistadt; lehensrechtliches Konstrukt, das einer Stadt ähnliche Rechte wie einer Freien *Reichsstadt* zusichert, jedoch das Hoheitsrecht beim *Provinzherren* belässt.

Fremdenlegion; *alanfanische,* etwa regimentsstarke *Söldnereinheit,* deren Kern und Offizierskorps aus Al'Anfanern besteht und in den niederen Rängen zweifelhafte Schlagetots aus aller Herren Länder versammelt. Die F. gilt als kampfstark und schwer bewaffnet und kann im Notfall mit Veteranen und neu angeworbenen Söldnern auf die dreifache Stärke aufgestockt werden.

Frengammer. Arne F. & Sohn; eine über die Landesgrenzen hinaus bekannte Weberei aus *Ilsur,* die sich auf Samt- und Brokatstoffe für hochherrschaftliche Schneidereien spezialisiert hat.

Frenja Thorkillsdotter; (* 15 v.H.); bekannte thorwalsche Piratin der Windlästerer-Otta von der Insel Lassir; Kapitänin der „Mopsendronning", eines der meistgejagten Schiffe auf dem *Meer der Sieben Winde;* Anführerin einer kopfstarken Piratenmacht.

Freydirsbank; kleiner, unterseeischer Rücken zwischen *Gjalskafjord* und der Insel *Berik.* Bei Ebbe liegen hier manche Stellen nur zwei Schritt unter Wasser.

Friedenskaiser; zweite Epoche des Bosparanischen Reiches in den Jahren 856 v.BF. bis 619 v.BF.; Blütezeit der Ersten Dynastie; steht für das *Alte Reich* unter den Zeichen der Blüte und des bedächtigen, aber kraftvollen Wachstums. Das zuvor unter BELEN-HORAS stark geschrumpfte Reichsgebiet erfährt, beginnend mit dem *Regentenrat* (856-846 v.H.) für den noch minderjährigen SENEB-HORAS II., die Verschiebung der Grenzen nach außen wie nie zuvor. Da jeder Ausdehnung eine Phase der Konsolidierung vorausgeht, verläuft der behutsame, aber kontinuierliche Vorstoß ohne größere Opfer durch kriegerische Auseinandersetzungen. Lediglich die Fürstentümer Nostria und Andergast sagten sich im Jahre 854 v.BF. vom Reich los, jedoch keiner der Friedenskaiser unternimmt Anstrengungen, die Provinzen zurückzugewinnen. Den Schlussstrich unter die segensreiche Ära zieht HALDUR-HORAS - Sohn von Kaiser THEAN, der den Bürgern im fernen *Gareth* ihren Wohlstand neidet und dort durch repressive Maßnahmen Widerstand provoziert.

Zeittafel Friedenskaiser:

856 - 821 v.BF.	Seneb-Horas 11.
821 - 799 v.BF.	Asmodena-Horas
799 - 741 v.BF.	Nasul-Horas
741 - 719v.BF.	Arn-Horas
719 - 698v.BF.	Yulag-Horas
698 - 663 v.BF.	Isiz-Horas
663 - 631 v.BF.	Svelinya-Horas
631 - 619 v.BF.	Thuan-Horas

Friedhof der Seeschlangen; ein Heiligtum der *Echsenmenschen* an der *maraskanischen Ostküste,* etwa 80 Meilen nördlich von *Sinoda.*

Friedlosigkeit; eine übliche Strafe im Rechtssystem der *Thorwaler:* Der Verurteilte muss seine Heimat verlassen und darf sie auf bestimmte Zeit nicht wieder betreten. Tut er dies doch, so gilt er als "friedlos" und darf von jedermann erschlagen werden.

Frigorn, -s; Frigorner, frigornsch; Frigorner; Außenposten für Jäger und Waldläufer an der Westseite des BLAUEN SEES im hohen Norden des Kontinents. Der Sage nach soll hier noch vor einigen Jahren der Kristallpalast der Eisprinzessin *Lysira* gestanden haben, die auf mysteriöse Art verschwunden sein soll. Hier, im fast ewigen Eis, leben knapp 100 Einwohner, hauptsächlich sesshafte Nivesenfamilien. Eine der Holzhütten beherbergt eine kleine norbardische 'Handelsstation', eine andere dient als Gästehaus. Mit *Firnelfen* treibt man gelegentlich Tausch, Fremde verirren sich jedoch nur selten in diese Öde. Seit im Jahre 18 Hal *die Zorgan-Pocken* - durch südländische Reisende eingeschleppt - hier tödliche Ernte hielten, unterzieht man Ankömmlinge zunächst einer körperlichen Untersuchung durch den örtlichen *Schamanen.*

Frisund; Fluss in Nordaventurien; entspringt in dem Hügelland, wo *Gelbe Sichel* und *Nordwalser Höhen* zusammentreffen, durchströmt den ALAVI-SEE, wendet sich in weitem Bogen nach Nordwesten, erhält weiteren Zufluss durch den Sileri und mündet schließlich in die *Bernsteinbucht.*

Der F. ist nur zwischen Sileri und Alavi-See - und auch dies nur während der Sommermonate - schiffbar. Die umgebende *Tundraland*schaft mit ihren vereinzelten Birkenwäldchen ist jedoch gerade im Sommer eine Brutstätte für wahre Heerscharen von lästigen Insekten aller Art.

Fronwesen; siehe LEIBEIGENSCHAFT.

Frostmond; zwergischer Name für den Monat *Firun (s.* **ZEITRECHNUNG**).

Frostwurm; eine av. DRACHENART, die nur im ewigen Eis zu finden ist. In der Nähe eines F. ist es empfindlich kalt, da er der Umgebung die Wärme entzieht; flugfähig, besitzt keinen FEUERATEM.

Frumold; Name zweier *maraskanischer* Könige: *F. II.* (55 v.H. bis 13 Hal: Regentschaft 20 v.H. - 6 v.H.) war der letzte König des Unabhängigen Maraskan, dessen Regierungszeit von engen Beziehungen zu den tulamidischen Stadtstaaten geprägt war. Die Invasion der Reichstruppen im Jahr 6 v.H. traf den Monarchen völlig unvorbereitet. Auf Grund eines falsch interpretierten Orakels wählte er *Hemandu* zum Platz der Entscheidungsschlacht gegen die Reichstrupppen, die mit seiner völligen Niederlage endete. F. flüchtete daraufhin nach *Festum* ins Exil, wo er noch für neunzehn Jahre inmitten einer kleinen Schar von Vertrauten Hof hielt.

Da F. sich unter dem Einfluss *Prinz Mulzibers,* des Sohnes des letzten Grafen von *Jergan,* nie klar zu einer Thronfolge äußerte, ist ein neuer Bruderkrieg auf der Insel zu befürchten, sollte sie jemals wieder

ihre Unabhängigkeit erlangen.

Fuchs (I); in Aventurien häufige Bodenräuber. Die bekanntesten F.-Arten sind der oft anzutreffende GELB- oder *Steppenfuchs*, der SILBER- oder *Blaufuchs* und der *Rotfuchs*. Obwohl der F. als heiliges Tier des *Phex* gilt, unterliegt er doch keinen Jagdbeschränkungen.

Fuchs (II); neuntes Sternbild des *Zwölfkreises:* zwischen Hesinde und Praios-Mond am Himmel zu sehen. Das aus acht Sternen bestehende Zeichen ist leicht an den spitzen Ohren des Fuchses erkennbar. *Phex*, dem Gott der Diebe und Händler, geweiht steht es in der Sterndeutung für Freiheit, Handeln und Individuum.

Füchsisch; Geheimsprache der Gauner und Bettler; besteht aus Handzeichen, umgedeuteten Wörtern und Symbolen und Bildzeichen, den sog. *Zinken* (siehe SPRACHEN).

Fuldigor; einer der fünf ALTEN DRACHEN, die noch heute auf Dere leben, auch der *Bewahrer* genannt. Seine kosmische Aufgabe ist die Bewahrung alten Wissens und hin und wieder die Zerstörung von Personen oder Dingen, die ihre kosmisch vorherbestimmte Lebensspanne deutlich überschreiten - doch F. scheint wirklich erst nach Jahrhunderten einzugreifen. Als sein Wohnort ist das Eherne Schwert bekannt, wo er zuletzt von der *Astrologin Niohara* um das Jahr 470 v.H. aufgesucht wurde.

Fünfas; bisweilen gebräuchliche Bezeichnung für das Kartenspiel *Boltan;* siehe SPIEL UND SPORT.

Fürst, Fürstin; hoher *Adelstitel* in verschiedenen aventurischen Reichen; im *Mittelreich* im Rang eines *Provinzherren*, in anderen Regionen - so z.B. in *Khunchom* - als souveräner Landesherr. Die korrekte Anrede für einen Fürsten lautet *Euer Durchlaucht*, für einen souveränen F. *Ew. Durchlauchtigste Majestät* oder einfach *Erw. Majestät.*

Fürst der Tulamiden; seit der siegreichen *Schlacht von Punin* (1.874 v.H.) formeller Titel der *Kaiser* des Alten und des Neuen Reiches; wird momentan von *Reichsbehüter Brin von Gareth* geführt.

Fürst-Erzgeweihte(r), -n; Titel der Herrscher von DONNERBACH; stets eine *Rondrageweihe* oder -geweihter.

Fürstprotektor; Titel des kaiserlichen *Statthalters* von HOT-ALEM.

G

Gabelschwanz; auch *Gabelweihe* genannt: ein tagaktiver, kleinerer Raubvogel; spannt trotz stark nach hinten abgeknickter Flügel bis zu 1,5 Schritt.

Gabetaj; eine Gruppe von Haus- und Herdgeistern der nivesischen Religion und Mythologie.

Gadang; Fluss in Südostaventurien; entspringt in zwei Quellflüssen in der Nähe der Stadt *Fasar* in den östlichen Vorbergen des *Raschtulswalls*, vereinigt sich kurz darauf mit dem *Terchab*, um wiederum kurze Zeit später heftig gen Süden abzuknicken. Nun bildet er die Westgrenzen *Araniens* und eines Teils von *Gorien*, wobei er, von kleinen Bächen abgesehen, keine weiteren Wasser aufnimmt. Er mündet schließlich - bereits ein eindrucksvolles Gewässer - bei *Samra* in den MHANADI.

Der Oberlauf des G. ist vor allem durch seine bizarren Felsformationen, Reisterassen und tiarenartigen Hügel berühmt, während am Unterlauf die Landwirtschaft prägendstes Merkmal wird. Der G. ist etwa von *Floeszern* bis zur Mündung schiffbar.

Am Oberlauf des Gadang

Gadangstiere; ein mhanadisches Hausrind; siehe WEISSE GADANGSTIERE.

Gajka; eine der drei *Norbardensippen*, die sich bei der Auswanderung der *Beni Nurbad* aus dem tulamidischen Gebiet (um 2.800 bis 2.600 v.H.) schließlich in der Region *Thorwal* niederließen; bilden heute eine der kleinsten Volksgruppen im Raum Thorwal.

Gal'k'zuul; einer der Namen der *Erzdämonin* CHARYPTOROTH.

Galebra: rechter Nebenfluss des GROSSEN FLUSSES. Die G. entspringt auf der westlichen, nordmärkischen Seite der *Koschberge* und fließt in einem Bogen gen Süden, wobei sie die Grenze zwischen den Gft. *Gratenfels* und *Albenhus* bildet. Ihre Mündung liegt kurz hinter der Ortschaft *Solfurt*, etwa vierzig Meilen westlich von *Albenhus*.

Galeere; ein Schiffstyp. In *Al'Anfa* und den anderen Stadtstaaten des Südens, aber auch im *Neuen Reich* und im *Lieblichen Feld*, sind G. als Kriegs- und Patrouillenschiffe sehr verbreitet, seltener findet man sie auch als Handelsschiffe. Charakteristisch ist ihre lang gestreckte, schmale Form und ihr geringer Tiefgang. Je nach Anzahl der übereinander angebrachten Ruderreihen heißen sie *Biremen* (2 Ruderreihen) und *Triremen* (3 Ruderreihen), spezielle kleine Schnell-G., die an thorwalsche *Ottas* erinnern, sind als *Dromonen* bekannt. Zwischen 50 und 300 Ruderer, die, je nach Herkunft der G., Sklaven oder freie Seeleute sind, sorgen für die hohe Manövrierfähigkeit und die kurzfristig erreichbaren Spitzengeschwindigkeiten, die die der meisten Segler übertreffen und die verheerende Durchschlagskraft der Rammstöße ermöglichen. Nachteilig an der G. sind ihre geringe Ladekapazität und ihre minimale Seetüchtigkeit, die dazu zwingt, die hohe See und jedes schwere Wetter zu meiden.

Galotta, Gaius Cordovan E.; (* 43 v.H.); bis zum Jahre 10 Hal Hofmagus zu *Gareth*, als er den Intrigen *Nahemas* zum Opfer fiel und vom Hofe verbannt wurde. In seiner Rachsucht ist er verantwortlich für den zweiten ZUG DER OGER. Da dieser von den kaiserlichen Truppen jedoch abgewehrt werden konnte, flüchtete G. schließlich nach *Brabak*, wo er heute leben soll.

Gandar; mit grob 60 Meilen Durchmesser die größte Insel der OLPORTSTEINE; von schätzungsweise 3.000 *Thorwalern* - in erster Linie Verbannten, *Friedlosen* und Piraten - bewohnt, davon etwa 1.000 in der einzigen Stadt *Goldsholmr*. Die Lage in einer warmen Meeresströmung ermöglicht noch eine karge Landwirtschaft; daneben lebt die Insel vornehmlich von Fischfang und Piraterie. Zum näheren Einflussbereich G.s zählen auch die kleinen Inseln *Aso*, *Narken*, *Serreka* und *Sigorast*.

Gans; das einfache Sternbild aus sechs Sternen ist der Göttin *Travia* gewidmet und ist das vierte im *Zwölfkreis*. Es geht kurz nach Neujahr auf und entschwindet erst in den kältesten Wintertagen des Firun. Sterndeuter sehen in der Gans ein Zeichen für Frieden, Schutz und Bewahren.

Gänseluchs; etwa die Größe einer Wildkatze erreichende, aventurienweit verbreitete Luchsart, die v.a. durch ihre Feigheit auffällt.

Garadan; ein mit jeweils identischen schwarzen und weißen Steinen gespieltes Strategiespiel; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Garafan; ein Greif, der als König und Marschall der Greifenschar im Gefolge *Praios'* gilt; erschien im Jahre 1830 v.H. auf der *Zyklopeninsel Baltrea* dem *Friedenskaiser* SENEB-HORAS II. An jener Stätte befindet sich auch eine G. gewidmete. Orakelstätte.

Garalor; ehem. Graf von Tuzak, Konkurrent *Arethins* um den *maraskanischen* Fürstenthron und Widersacher im daraus entstehenden Bürgerkrieg (664 v.H. - 654 v.H.), der mit G.s Enthauptung nach dem Eingreifen der Sonnenlegion endete. G.s Bedeutung ist vor allem in der Zeit nach seinem Ableben zu sehen, da sich in Vergangenheit und Gegenwart zahlreiche Rebellen gegen die kaiserliche Herrschaft auf ihn beriefen.

Garderegiment; im Gegensatz zur LANDWEHR eine Einheit des stehenden Heeres, die von den *Grafen* rekrutiert und von den *Provinzherren* besoldet werden, jedoch dem *Kaiser* (bzw. dem *Marschall des Reiches)* unterstehen; ähnlich geartete Einheiten wie die durch die Reichsgrundreform geschaffenen G. existieren auch in *Aranien* und im *Lieblichen Feld*. Eine besondere Form der G. sind die vier Kaiserlichen *Elite-G.*, die die Kerntruppe des Reiches bilden und die vom Kaiserhaus selbst besoldet werden. G. können sowohl reine Fußtruppen als auch Kavallerieeinheiten sein.

Das Mittelreich verfügt über 31 G. (davon 6 Reiterregimenter) und

4 Elite-G. (davon eines beritten); Aranien unterhält 12 G. (3 beritten). das Liebliche Feld 15 (4 beritten).

Garen, -s; garenisch; Garener; an der felsigen Nordküste der Insel HYLAILOS gelegener Ort mit etwa 600 Einwohnern, die meisten davon Mitglieder und Familienangehörige der berühmten Hylailer Seesöldner; ebenfalls bekannt für die hier gefertigten schwarzblauen oder schwarzroten Keramiken (meist mit Delphinmotiven).

Gareth, -s; garethisch; Garether; Hauptstadt des *Neuen Reiches;* im zentralen Königreich *Garetien* gelegen. Das kleine Dorf, das 1.869 v.H. von einer Handvoll Siedlern in einer Rodung am Bächlein *Gardel* gegründet wurde, hat sich nach einer wechselvollen Geschichte zu einer alles überstrahlenden Metropole mit mehr als 150.000 Einwohnern entwickelt. Im Jahr 1.864 v. H. werden die Palisaden des Ortes beim ersten Zug *der Oger* gestürmt und alle 1.000 Siedler erschlagen, um in einem mehrtägigen Gelage von den menschenfressenden Ungeheuern verspeist zu werden. In den Folgejahren bestimmt vor allem der Neid der altreichischen Kaiser die Geschicke der sich stets aufs Neue regenerierenden Stadt. Erst mit dem Untergang des alten Bosparanischen Reiches stabilisieren sich die Verhältnisse dauerhaft.

Nach und nach werden die umliegenden Dörfer ins Stadtbild integriert, denn der Raumbedarf ist groß. Insgesamt auf eine riesige Fläche angewachsen, wird auch heutzutage nur *Alt-Gareth* von einer schützenden Mauer umgeben. Dort befinden sich viele wichtige Einrichtungen: so steht hier - eingerahmt von Wirselbach und Gardel - die Alte Residenz der mittelreichischen Kaiser, weiterhin findet man das Immanstadion und das weitbekannte Hippodrom, allen Zwölfgöttern und einigen Halbgöttern sind hier Tempel geweiht. Auch der Verwaltung des Neuen Reiches wird in diesem Ortsteil Rechnung getragen, denn sämtliche Reichskanzleien haben hier gleichfalls ihren Sitz. Lang ist auch die Liste der Botschaftsgebäude mit den Vertretern vieler av. Staaten.

Westlich liegt der jüngere Ortsteil *Neu-G.* Um die Neue Residenz des Kaisers liegen weitläufig angelegte Grundstücke wohlhabender Bürger, auch die STADT DES LICHTS mit dem gewaltigsten aller Praios-Tempel ist nicht weit entfernt. Jeder, der im Reich etwas auf sich hält, hat hier eine Villa bezogen. Nach Norden schließt das ländlich geprägte *Roßkuppel* an. Dort lebt ein Großteil der Bauern, die sich um die Versorgung der Stadt mit Lebensmitteln mühen, und allmorgendlich ziehen seine Bewohner durch das Wehrheimer Tor auf die Märkte der Altstadt. Südlich von Neu-G. stößt man auf die Ausläufer eines undurchdringlichen Waldstückes, das als nördlicher Auswuchs zur so genannten *Dämonenbrache* - dem Schauplatz der Ersten Dämonenschlacht - gehört. Allen Überlegungen, an diesem unheimlichen Ort neuen Wohnraum zu schaffen, begegnet die Bevölkerung mit abergläubischem Schweigen. Jenseits des Waldes schließt sich das *Südquartier* und ganz im Osten *Meilersgrund* an. Hier wohnen dichtgedrängt in hohen, stinkigen Gassen die Ärmsten der Armen, und man ist gut beraten, diesen Teil der Stadt zu meiden.

In G. sind natürlich zu Verteidigungs- und Repräsentationszwecken viele tausend Krieger stationiert, namentlich das I. Ksl. Elitegarderegiment „Löwengarde", das II. und IV. K.u.K. Garetische Garderegiment („Garether Wehrbürger" u. Schwere-Reiter-Rgt. „Goldene Lanze"), 500 Kaiserliche aus div. Einheiten, 4 Banner Kgl. Garetische Leichte Reiterei, 50 Ksl. Leibgardisten, 100 Tempelgardisten und 250 Stadtgardisten.

Aber auch die Bildung kommt mit einer Vielzahl von Seminaren und Akademien nicht zu kurz, wobei hier nur die AKADEMIE DER MAGISCHEN RÜSTUNG und die *Waffen- und Lehensschule zum Goldenen Schwert* erwähnt sein sollen.

Gareth brennt; ein Würfelspiel; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Garether Aufstand; Bezeichnung für zwei Revolten der Garether Bürger gegen *Bosparaner* Willkür und den erdrückenden Steuersatz: 1611 v.H. gegen HALDUR-HORAS (die sog. 200 Tage von Gareth), 1562 v.H. gegen dessen Sohn FRAN-HORAS; letztgenannter Aufstand führt schließlich zu bürgerkriegsähnlichen Zuständen und zur ERSTEN DÄMONENSCHLACHT.

Garether Pamphlet; Gesetzessammlung aus der Zeit nach dem *Krieg der Magier*. Eine Zusammenkunft von Adligen, Bürgern und verdienten Kriegsleuten des Jahres 397 v.H. beschließt die neuerliche Einsetzung eines Kaisers aus der Linie derer von *Gareth* und befindet über Rechte und Pflichten zukünftiger Monarchen und die Erbregelung. Beschlossen wird auch die Einschränkung der Magiefreiheit, um die Wiederholung zurückliegender Verheerungen zu unterbinden. Nebenwirkung ist der unwiederbringliche Verlust magischen Wissens. Bis zur heutigen Zeit haben sich einige diesbezügliche Vorschriften bereits wieder gelockert.

Garethi; am weitesten verbreitete av. Sprache; aus dem *Bosparano* hervorgegangen; wird im *Mittelreich*, dem *Lieblichen Feld*, dem *Bornland*, *Nostria*, *Andergast*, *Aranien*, auf *Maraskan* sowie in einigen weiteren Siedlungen gesprochen: noch vor dem *Tulamidya* die wichtigste Verkehrssprache Aventuriens (siehe **SPRACHEN**).

Garetien, -s; garetisch; Garetier; Königreich im zentralen Mittelreich: Kernprovinz des Neuen Reiches. G. liegt eingebettet zwischen *Großem Fluss* im Westen und *Darpat* im Osten und grenzt von SW über Nord nach SO zunächst an die Nachbarprovinzen *Almada, Kosch, Greiferfurt, Darpatien* (mit dem längsten gemeinsamen Grenzverlauf entlang des Darpat) und schließlich an das, noch bis vor einigen Jahren zum Reich gehörenden *Fürstenrum Aranien.* Im Süden endet die Provinz am hoch aufragenden Raschtulswall. Die südöstlich gelegene *Grafschaft Perricum* gewährleistet den unmittelbaren und strategisch relevanten Zugang zum Perlenmeer.

Klima: *G.* liegt in den gemäßigten Breiten Aventuriens. Die Sommer sind warm mit mittleren Niederschlägen, der zumeist sonnige Spätsommer gibt den Früchten die letzte Reife. Die Winter sind kühl und legen den Norden des Königreichs unter eine geschlossene weiße Decke, die umso dünner wird, je weiter man nach Süden blickt. Hier herrscht bereits Anfang des Phexmondes reges Treiben auf den Feldern. Zumindest sommertags wärmer ist G. auf der östlichen Seite des Raschtulswalles, wo die Winde der Khom gelegentlich entlangstreifen. Dies sorgt auch an manchem Tag im Winter für frühlingshafte Temperaturen.

Landschaft: Vor seiner Besiedlung war das Land noch von dichten Wäldern bewachsen, doch die schnell anwachsende Bevölkerung lässt auch die gerodeten Flächen großzügig Raum greifen. Nur in der *Grafschaft Waldstein*, zwischen den Flüssen *Raller* und *Breite*, wie im östlich gelegenen *Hartsteen* sind die Waldflächen noch zusammenhängend. Ein spärlicherer Waldgürtel säumt die Reichsstraße 6 und das *Flüsschen Rakula* auf ihrem Weg nach *Ferdok*, und auch der Nordrand des rasch aufsteigenden *Raschtulswalls* präsentiert sich noch naturbelassen. Der größte Teil des Landes wird heute landwirtschaftlich genutzt, denn groß ist der Hunger der Menschen in der garetischen Metropole. Felder säumen auch den Darpat hin zum *Golf von Perricum.* Südlich der großen Hafenstadt bestimmen Küstensümpfe das Bild.

Tierwelt: Nutzvieh ist der häufigste Anblick in der Gegend um die Hauptstadt. Lediglich im Gebiet der *Dämonenbrache* südlich von Gareth ist mit allem erdenklichen Gezücht zu rechnen, doch gibt es niemand, der freiwillig die Bekanntschaft mit auch unnatürlichen Wesen sucht. Wölfe sind zahlreich, vor allem in den nordwestlichen Wäldern. Von den Hängen des *Raschtulswalls* stoßen häufiger *Harpyien* aufs offene Land hinab. *Baumdrachen* leben in den Wäldern am Fuß des Gebirgsmassivs.

Bevölkerung: Nach dem typischen *Garetier* wird man vergeblich Ausschau halten, zu sehr überstrahlt die kaiserliche Metropole das Land. Selbst dem fleißigen Landvolk erscheint wenig fremdartig, denn rege geht es zu auf den Wegen des Königreiches. Von eigenem Gepräge sind schon eher die Bewohner der Grafschaft Perricum, denn ihr Herz gehört der See, und das höfische Treiben zu Gareth scheint hier ferner als anderswo sonst in dieser Provinz.

Landwirtschaft: Das Landleben in G, ist deutlich auf die *Kaiserstadt* mit ihren vielen Einwohnern zugeschnitten, kaum ein Bauer der sich sorgen muss, auf den Früchten seiner Arbeit sitzen zu bleiben.

Auf den fruchtbaren Äckern gedeihen Roggen, Gerste und Weizen, weiter südlich findet man mitunter auch größere Baumwollfelder. Im Osten. an Natter und Darpat, gibt es weitläufige Obstplantagen, deren Früchte sich, zu feinem Brannt - ähnlich dem darpatischen Trollzacker - oder Likör veredelt, in der Kehle manches wohlhabenden Bürgers wiederfinden, aber auch das einfache Volk weiß einen kräftigen Schluck wohl zu schätzen. Allerorten stößt man auf Güldenländer Braune und die gefleckten Abilachter, die Zucht von Darpatbullen lohnt sich gleichfalls, denn kräftige und ausdauernde Zugtiere werden auf den vielen Wegen der Provinz stets benötigt. Im Westen schließlich, in der Gegend am Großen Fluss widmet man sich verstärkt der Zucht der braunen, Ferdoker genannten Zug- und Reitpferde. Nicht vergessen werden sollten die schmackhaften Aale aus der Bucht von Perricum.

Handwerk: Hat zumindest in der Hauptstadt goldenen Boden. In Gareth gedeiht alles prächtiger als anderswo. Zu Diensten stehen nicht immer die Besten, aber oft die Teuersten ihrer Zunft, die wertvollen Materialien den letzten Schliff geben sollen.

Wege und Siedlungen: G. ist der Schnittpunkt vieler wichtiger Handelswege. Vom weidertschen *Baliho* kommt die *Reichsstraße 2* daher und führt weiter nach *Almada*. Von *Gareth* nach Westen führt die *R 3* bis ins nordmärkische *Elenvina.*. Vom südlich der Hauptstadt gelegenen *Wieha* strebt die *R* 6 auf den Großen Fluss hei *Ferdok zu* und verbindet das Königreich mit der Westküste. Der Weg nach *Perricum* schließlich führt ans Perlenmeer und von dort per Schiff zu allen Häfen der Welt. Angesichts der beiden großen Städte verblassen weitere Orte fast zur Bedeutungslosigkeit.

Regierung und Verwaltung: G. ist die traditionelle Domäne des mittelreichischen Thronfolgers. Derzeit herrscht in Personalunion der *Reichsbehüter Brin von Gareth* - in Vertretung für den verschollenen *Kaiser Hal* - gleichermaßen über Kaiser- und Königreich. G. lässt sich unterteilen in die *Kaisermark Gareth* sowie die *Grafschaften Eslamsgrund, Reichsforst, Hartsteen, Schlund* und *Perricum.* Zu Gareth angesiedelt sind auch die *Kanzleien,* die die Verwaltung für zahlreiche Belange des Reiches innehaben. Dies sind im Einzelnen die Bereiche *Steuern, Tribut und Zollwesen (S.T.Z.); Reichsangelegenheiten* (R.A.); *Kriegswesen (K.W.); Handel und Wandel (H.W.); Diplomatische Angelegenheiten (D.A.)* sowie die *Kanzlei für Gestech, Scharmützel und allerlei Kurzweil (S.G.K.).*

Armee und Flotte: Große Truppenverbände befinden sich zum Schutze von Kaiser, König und zahlreichen für Stadt und Reich wichtigen Einrichtungen in der Hauptstadt *Gareth.* Aber auch *Perricum,* am gleichnamigen Golf des Perlenmeeres gelegen, präsentiert sich, nicht zuletzt durch die rondrianischen Ordensburgen, mit größter Wehrhaftigkeit. Dies geschieht zum einen mit Blick auf das südlich angrenzende abtrünnige *Aranien,* zum anderen befindet sich hier der Haupthafen der mittelreichischen Ost- oder Perlenmeerflotte. Dem gestrengen Großadmiral *Rudon von Mendena* unterstehen die drei Admiräle der großen Unterverbände: Tobrische Heimatflotte (Küstensicherung von Vallusa bis Beilunk), Hochseeflotte (Operationsgebiet von Neersand bis Brabak) und Maraskanflotte (Blockade von Maraskan, Jagd auf Piraten und Niederhaltung der Aranischen Flotte).

Garf I.; (* 10 v.H.); amtierender Herzog von ENGASAL.

Garfolora; Manufaktur für allerlei rahjagefällige Accessoires und verschiedene *Rahjaica:* auf Geheiß von Herzog *Garf I.* in ENGASAL errichtet. Die etwas dubiosen Angebote stellen die Haupteinnahmequelle des Herzogtums dar.

Gargyl; auch *Wasserspeier* genannt; nach geltender Lehrmeinung eine besondere Abart der GOLEMS, die (und das ist selten) zur Fortpflanzung in der Lage sind. Sie erreichen für gewöhnlich eine Größe von zwei Schritt, können in ganz Aventurien angetroffen werden, sind aber glücklicherweise sehr selten. Die graue bis schwarze Haut der G. wird mit zunehmendem Alter immer härter und unbeweglicher, bis die Wesen schließlich mit schätzungsweise 200 Jahren jegliche Bewegung einstellen. Berichte über geflügelte G. konnten bislang nicht bestätigt werden.

Garhelt Rorlifsdotter-,landasdotter; (58 v.H. - 15 Hal); ehemalige *Hetfrau der Hetleute* und damit "Wahlkönigin" der *Thorwaler;* amtierte von 7 v.H. bis zu ihrem Tode. In ihre Regierungszeit fallen die Aufnahme diplomatischer Beziehungen und Friedensverträge mit mehreren Staaten der Westküste sowie ein engeres Zusammenrücken der Thorwaler hin zu einer Nation. Nachfolger im Hetmannsamt wird ihr Sohn *Tronde Torbensson.*

Zeittafel Garetien:
Die meisten Ereignisse in G. sind zugleich bestimmend für die Geschicke des Neuen Reiches, dessen Hauptstadt Gareth inmitten der Provinz G. liegt.

1869 v.H.	Stadtgründung von Gareth
1864 v.H.	Erster ZUG DER OGER. Gareth wird verwüstet, die Bevölkerung getötet.
1611 v.H	Die 200 Tage von Gareth. Erster *Garether (Bürger) Aufstand;* die Garether weigern sich überhöhte Steuern nach Bosparan abzuführen.
1562 v.H.	Zweiter Garether Bürgeraufstand.
1561 v.H.	*Fran-Horas* beschwört die erste Dämonenschlacht herauf. Die Gegend um das Schlachtfeld südlich von Gareth verödet zur so genannten *Dämonenbrache.*
993 v.H.	Das Garether Bürgerheer marschiert auf Bosparan. Beim almadanischen Dörfchen *Brig-Lo* kommt es zur zweiten Dämonenschlacht. Das *Alte Reich* fällt, und Gareth wird Hauptstadt des *Neuen Reiches.*
397 v.H	Das *Garether Pamphlet* wird nach dem *Krieg der Magier* verfasst.
393 v.H.	Die Orks fallen ins Reich ein. Es kommt zur siegreichen *Schlacht auf den Blutfeldern vor* Gareth.
391 v.H.	Die Almadaner Kaiser übergeben *Eslamsgrund* in einer Schenkung an G. Beginn der Dynastie der *Eslamiden.*
91-60 v.H.	Erbfolgekriege verheeren das Land.
11 Hal	Vermählung Prinz *Brins* mit Prinzessin *Emer* von *Albernia.* Krönung Brins zum König von G.
9. Phe. 17 Hal	Kaiser *Hal* im Bornland verschollen
14. Ing. 17 Hal	*Answin von Rabenmund* erklärt sich zum neuen Kaiser. Die *Answinkrise* erschüttert das Reich.
20. 4. 18 Hal	Der Thronräuber Answin wird entmachtet.
1. Phe. 19 Hal	Die Orks stehen abermals im Reich. Sieg der Menschen in der *Schlacht auf den Silkwiesen.*
Hes. 21 Hal	Hoftag zu Gareth. Brin wird zum *Reichsbehüter erhoben.*

Garlischgrötz von Grangor; neben den *Berlinghan von Methumis,* den *Marvinko vom Sikram* und den *Firda von Vinsalt* eines der ältesten Adelsgeschlechter des Lieblichen Feldes; wichtigste lebende Persönlichkeiten sind *Cusimo* G.v.G. (*31 v.H.), der Regent des Hzm. *Grangor,* und seine Tante *Prishya* G.v.G. (*38 v.H.), *Spektabilität* zu *Punin* und *Convocata Prima* der *Großen Grauen Gilde des Geistes.*

Garrensand; Hauptkloster und Ordensburg der GOLGARITEN in der Baronie *Drift* im Hzm. *Kosch* gelegen.

Garthai; orkischer Anführer, siehe SHARRAZ GARTHAI.

Gashok, -s; Gashoker; Gashoker; kleine Stadt in Nordaventurien, ehemals Teil des SVELLTSCHEN STÄDTEBUNDES. Das Städtchen G. (EW: *950: G:* 20 Stadtbüttel*)* ist vielen *Aventuriern* vermutlich nur deswegen ein Begriff, da der Ort ein wichtiger Verkehrsknotenpunkt ist, an dem sich die Straßen von *Lowangen* nach *Trallop,* die Nordstraße nach *Donnerbach* und die Straße von *Kvirasim* nach *Riva* und *Tiefhusen* treffen. Nachdem die *Orks* die Stadt verlassen haben, sind die Bürger wieder zu den alltäglichen Dingen des Lebens zurückgekehrt: Arbeiten, Beten und Schlafen. Durch die Zerschlagung des Svelltschen Städtebundes fließen die Zolleinnahmen zwar nicht mehr so stark in die Stadt, aber die Bürger sind genügsam. Alkohol und andere Vergnügungen sind absolut verpönt, und sollte eine Frau mit bloßen Armen oder "noch schlimmer entblößt" in der Öffentlichkeit erscheinen, kann sie von Glück sagen, wenn sie nur als Dirne beschimpft und aus der Stadt gejagt wird - und Männern geht es nur unwesentlich besser.

Von den Göttern verehren die Gashoker (im Sinne des sog. LOWANGER DUALISMUS) *Praios* als Herrn der Ordnung und Bewahrer des Heils und *Baron* als Bringer des Übels (T: BOR, PHE. PRA); die übrigen Götter genießen kaum Verehrung, auch wenn die beiden Herbergen der Stadt von traviagläubigen Wirtsleuten geführt werden

Lowanger Dualisten bei der Feldarbeit

und die Kaufleute dem Gott des Handels einen kleinen Schrein erbaut haben, der allerdings nicht von Geweihten betreut wird. Wirtschaftlich leben die Gashoker von den Erträgen ihrer wiederhergerichteten Felder, der Viehzucht sowie von den Wegezöllen und dem Geld, das die Durchreisenden sonst noch hier lassen.

Gatamo; stark mit Lehnwörtern aus dem *Tulamidya* und dem *Mohischen* durchsetzter Dialekt des *Garethi;* die Sprache *Traheliens:* siehe SPRACHEN.

Gaugraf, Gaugräfin; Gruppe von 20 kaiserlichen Beamten des *Mittelreichs,* die die *Barone* und *Grafen* kontrollieren und sich vor allem um das Eintreiben von Steuern kümmern. G. gehören dem Adel an und besitzen meist eine eigene Baronie, sind jedoch meist mit ihren Rittern und den gefürchteten Zehntmännern unterwegs.

Sie haben das Recht, Barone und selbst Grafen zu verhaften und vor das Reichsgericht zu führen und sind nur dem Kaiser selbst untertan. Die Kontrollbereiche der G., traditionell *Gaue* genannt, erstrecken sich häufig über die Provinzgrenzen hinweg und umfassen meist um 25 Baronien.

Die korrekte Anrede für einen G. ist *Ew. Hochwohlgeboren.*

G'dzill; ein Monstrum aus der Mythologie der *Echsenmenschen* vom *Loch Harodrol,* das angeblich auf dem Grund des Sees schläft.

Gebelaus; unberechenbarer Wind im nördlichen *Perlenmeer;* weht meistens aus Nordost und macht dadurch die Fahrt nach *Riesland* nahezu unmöglich.

Gefesselte Seele; eine besondere Form der Spukerscheinung, die gewöhnlich an den Ort ihres Todes gebunden ist.

Gegenkaiser; Bezeichnung für die verschiedenen widerstreitenden Kriegsherren während der KAISERLOSEN ZEIT.

Geheiligte Glyphen von Unau; die heutzutage gültige Schrift des *Tulamidya:* besteht aus 19 "geheiligten" Konsonantenzeichen sowie "minderen" Zeichen für Vokale, Dehnungen, Dopplungen und Buchstabenhärte: siehe **SPRACHEN**.

Gehörn; Sternbild am *Nordhimmel.* Das aus fünf Sternen bestehende Zeichen des G. durchläuft seine Bahn zweimal im Jahr und fällt besonders durch den blau leuchtenden Stirnstern auf. Als Symbol für Starrsinn, aber auch Ausdauer und Willensstärke wird es in der Astrologie gedeutet.

Gehörnte Dämonen; eine Klasse von Wesen der NIEDERHÖLLEN; *Dämonen,* die in ihrer Macht deutlich über den NIEDEREN DÄMONEN stehen: bisweilen unabhängig, meist aber einem ERZDÄMON zugeordnet.

Geifernder Schnitter; einer der vielen Beinamen KORS.

Geißler; allgemein verbreitete Bezeichnung für den Orden BANNSTRAHL PRAIOS'.

Gelbe Sichel; Gebirgszug auf halbem Weg zwischen *Norburg* und *Oblarasim.* Die G.S. besteht, ebenso wie ihre größeren Namensvettern im Süden, die *Rote* und *Schwarze Sichel* aus brüchigem Schiefer; in ihr liegen die Quellen der drei Flüsse *Born, Oblomon* und *Frisund.* Über das Gebirge führt der *Rabenpass,* ein heiliger Ort des *Baron-Kultes.*

Gelbfuchs; die am häufigsten vorkommende, weit verbreitete aventurische Fuchsart, die sich stellenweise zur echten Landplage entwickelt hat. G. gelten als ausgesprochen mutig und gerissen.

Gelbherzen; Elitegarde des Sultans oder Kalifen zu *Unau.* Die Bezeichnung geht zurück auf das Stadtsymbol Unaus - den gespaltenen Schädel eines Echsenmenschen - und galt einst als Schimpfwort. Heutzutage wird den treuergebenen Soldaten mit tiefem Respekt begegnet. Die G. rekrutieren sich zumeist aus dem kriegerischen Stamm der *Beni Khibera,* die die traditionellen Waffen der Garde, Lanze und Doppelkhunchomer, mit tödlicher Präzision zu führen vermögen. Ihre absolute Loyalität und Untertänigkeit wird oftmals von anderen Stämmen belächelt.

Gelbschwanzskorpion; ein in südlichen Wäldern und Grasländern auftretender Skorpion mit braunem Hauptpanzer und gelbem Stachel: besitzt ein mittelschweres Gift.

Geldadel; spöttische Bezeichnung für ein *bornländisches* Phänomen: Viele Kaufherren sind in der Lage, sich die Stimmen der verarmten *Adligen* in der ADELSVERSAMMLUNG zu erkaufen - und damit sogar den ADELSMARSCHALL zu bestimmen.

Geldana von Gareth; (91 v.H. - 17 v.H.); Schwägerin Kaiser *Pervals.* die auf der Flucht vor diesem nach PAAVI gelangte und dort das "Herzogtum Paavi" ausrief: erste Herzogin und damit Begründerin der von-Paavi-Linie des Hauses *Gareth.*

Geleitbrief; für einen LEIBEIGENEN nötiges Reisedokument, das seine Abwesenheit vom Land seines Herrn bestätigt.

Geliebte(r) der Göttin; Oberste(r) Geweihte(r) der Göttin RAHJA*;* wird von den *Hohen Geweihten* (Tempelvorstehern) der Göttin alljährlich auf dem vom 1. bis 7. Rahja währenden *Fest der Freuden* im Tempel zu *Belhanka* gekürt.

Gemhar; Grenzfluss zwischen *Winhall* und *Albernia.* Der G. entspringt in den bewaldeten Hügeln des geheimnisumwobenen *Farindel* und mündet gut 60 Meilen weiter nordwestlich in den *Tommel.*

Geode, -n; Geoden; zwergische Zauberkundige. Bei diesen sehr untypischen *Angroschim* finden sich viele ungewöhnliche Eigenschaften (die extrem "unzwergische" Lebensweise in Wäldern, Hainen und natürlichen Höhlen sowie das Ziel, SUMU zu schützen und ihr zu dienen, eine Absicht. die vielerlei Gestalt annehmen und von einem still beschaulichen Eremitendasein bis zur Bildung klösterlicher Gemeinschaften reichen kann, deren Mitglieder den Boden genauso eifrig bearbeiten wie verehren).

Denn nach ihrem eigenen Glauben sind die G. - sie selbst nennen sich auch gerne Seelenhirten - die zaubermächtigen Geweihten der Erde; doch darunter verstehen sie nicht nur den lehmigen Boden zu

Ein Geode ruft die Macht der Elemente

unseren Füßen, sondern die Gesamtheit der Natur und der sechs Elemente, die sie bilden.

Obwohl sie offensichtlich der magischen Kräfte mächtig sind, sehen sie darin auch den wichtigsten Unterschied zu den *Magiern* der menschlichen Gilden: Wahrend jene sich gern der höheren Sternenkraft und fremden *Sphären* zuwenden, stehen sie fest auf dein Boden der Materie - und wissen doch gerade daraus ihrer manchmal unvergleichliche Macht zu ziehen.

Die Berufung und Weihe stellt für einen Seelenhirten ein vielleicht wichtigeres Ereignis dar als seine Geburt, markiert sie doch den Beginn seines eigentlichen Lebens im Dienste Sumus. Dabei kommt es sehr stark darauf an, wen der suchende Jüngling gefunden hat - denn zwei große Schulen mit inzwischen recht unterschiedlichen Traditionen und ziemlich ablehnenden Haltungen gegeneinander gibt es unter den G.: Die DIENER SUMUS und die selbsternannten HERREN DER ERDE.

Auch wenn viele Seelenhirten nicht so gesellig sind wie ihre Brüder im Berge, so gehören sie doch alle einer mehr oder minder festen Verbindung an, deren Mitglieder ihnen Lehrer und Schüler und oft auch Freunde sind.

Diese Gruppen nennen sich meist *Zirkel* oder G.-kreis: und das ist auch der Name für das Heiligtum der Natur, an dem sie ihre Riten abhalten: Ein weiter Ring, bezeichnet durch sieben bis neunundvierzig große, stehende Steine, die ihn eindeutig abgrenzen und doch alle Kräfte der Natur heranlassen - denn weder gemauerter Boden noch Wände oder gar ein Dach eignen sich für ein druidisches Heiligtum.

Fast alle Steinkreise stehen inmitten heiliger Haine und sind viele Jahrtausende alt - denn wie immer sie auch geschaffen wurden (und die Magie scheint da die einzige Möglichkeit zu sein), heute beherrscht oder aber gebraucht man solche Künste nicht mehr, sondern beschränkt sich auf die Nutzung der vorhandenen Kreise. Manche geraten auch in Vergessenheit und beginnen langsam zu verfallen, umringt und überwuchert von wildgewachsen Bäumen und Kletterpflanzen.

Ein weiteres Merkmal aller Steinkreise sind die natürlichen Quellen, die sich in ihnen finden, denn für viele Ehrenfeste brauchen die Diener Sumus frisches Nass, und kein Brunnen- oder gar Zisternenwasser ist so unverfälscht wie das einer sprudelnden Quelle.

Wohl einige Dutzend solcher Zirkel gibt es heute noch an entlegenen Plätzen des Mittelreiches, die meisten aber finden sich im Tal der *Galebra* und damit etwa in der Mitte von *Eisenwald, Amboß, Ingrakuppen* und *Kosch.* Der größte und prächtigste all dieser Druidenkreise ist mit 99 Steinen *Brandans Ring* an der Mündung der Galebra in den Großen Fluss.

Zentraler Glaube aller G. ist die Wahrheit, dass Sumu nicht tot ist, sondern nur "verwandelt" - ob die Lebende Natur allerdings schläft oder aber verwundet oder gar getötet und neugeboren wurde, wird bereits von Kreis zu Kreis unterschiedlich gelehrt.

Viel widersprüchliches und auch offen Unsinniges sagen, lehren und vermuten die Gelehrten über die Natur der Erdkraft, aus der die G., *Hexen* und *Druiden* ihre Kraft schöpfen: So soll die Berührung mit feuchtem Mutterboden notwendig sein, oder aber dass ein Druide seine Kraft schon verliert, wenn er nur von einem Guss kalten Wassers getroffen wird...

In Wahrheit ist die *Erdkraft* eine Macht, die tief im Inneren der Erde entsteht, die ganze Natur durchzieht und erst einige Dutzend Schritt über dem Boden abklingt. Darin ähnelt sie sehr stark jener, die bestimmte Eisennadeln immerzu gen Norden weisen lässt, und deshalb ist Eisen und alles daraus geschaffene auch Gift für die magischen Kräfte der G.: Denn alles Eisen erzeugt Wirbel und Störungen im Fluss der Erdkraft, und aller am Leib getragene Stahl schneidet den G. wie einen Druiden förmlich von der Erdmacht ab - in seinen Augen weit mehr als eine "simple" Behinderung seiner Magie, sondern auch eine Irritation in seiner Beziehung zur Natur, die ihn unruhig und gereizt sein lässt.

Gepard; eine - oft domestizierte - Raubkatze; siehe KHOMGEPARD.

Gerasim; -s; Gerasimer; Gerasimer; freie Stadt (EW: 900, davon ca. 50% Waldelfen und 20% Halbelfen) in Nordaventurien. Zur Zeit der Inquisition der *Priesterkaiser* im *Bornland* flohen viele Bürger und auch Teile der norbardischen Bevölkerung in die Wildnis. Über den *Rabenpass* in der *Gelben Sichel* zogen sie den *Oblomon* hinab bis zu dessen Zusammenfluss mit dem *Selserbach*, wo sie auf eine Gruppe von Elfen trafen. Vom schuldlosen Leid der Vertriebenen berührt, erklärten sich drei von ihnen bereit sie aufzunehmen und ein neues Leben zu lehren. Die Bedingungen der Drei waren hart: "Ihr müsst alles vergessen - was ihr wart und was ihr sein wolltet!"

Bei allem ehrlichen Bemühen beider Seiten mussten doch auch die Elfen erkennen, dass sie nie mehr sein würden wie zuvor. Bis heute ist keines der überlieferten Gesetze gebrochen worden: Nie wurde ein Baum gefällt, niemand besitzt mehr, als er wirklich braucht und die Nachfahren der Elfen und Menschen treffen sich am *Platz. der Verständigung*, um zu reden, bevor sie handeln. Aber dennoch wird aus der einstigen Zuflucht im Elfenwald zusehends die Menschenstadt G., wie die ersten Siedler ihre neue Heimat nannten. Die Waldelfen beginnen sich - die katastrophale Entwicklung von *Oblarasim* vor Augen - verstärkt aus dem Stadtleben zurückzuziehen und reagieren abweisend auf Fremde.

G. ist eine ungewöhnliche Siedlung. Kein Baum wurde je gefällt, um Platz für ein Wohnhaus zu schaffen, und weder Palisade noch Mauer schützt G. (T: FIR, HES. TRA). Wegen der Goldfunde am Oblomon strömen seit einiger Zeit Goldsucher, darunter auch einige Zwerge, in die Stadt, um sich hier niederzulassen, werden jedoch von den Bürgern G.s. sei es nun Mensch oder Elf, abgewiesen. Als Bindeglied zwischen den einzelnen Völkern gilt auch die ' SCHULE DES DIREKTEN WEGES' auch genannt 'Schule der drei Völker'. Damit sind sowohl Nivesen, Norbarden als auch Elfen gemeint.

Geraucis; eine einflussreiche Reederfamilie aus BRABAK mit Sitz in der *Audienzia;* kontrolliert einen großen Teil der Warenmakelei am Brabaker Hafen.

Gerbald I, (von Gareth); (853 v.H. - 779 v.H.); fünfter der KLUGEN KAISER, der diese Bezeichnung während seiner Regierungszeit als Kaiser des *Neuen Reiches* von 821 v.H. - 780 v.H. zu höchsten Ehren brachte. Als strategischer Doppelschlag erweist sich die Übergabe des *Bornlandes* in die Obhut des *Theaterordens* im Jahre 816 v.H.: der überzeugte *Praios*-Anhänger drängt die *Rondra*-Ritter damit an die

nördliche Peripherie seines Reiches und leistet dadurch andererseits territorialen Erweiterungsbestrebungen entscheidenden Vorschub. Um 810 v.H. entsteht als Brückenkopf die bornlandische Feste *Pilkamm*, sechs Jahre später notieren die Chronisten die Gründung der Stadt *Festum*. Im Osten nimmt die Besiedlung *Maraskans* Formen an, und das Wachstum der unter seinem Vater SIGHELM gegründeten Städte *Jergan*, *Tuzak* und *Boran* schreitet voran. Im Jahr 809 v.H. versetzt er, in einem eher symbolischen Akt, dem *Tuzakwurm* den Todesstoß. Der höchste Gipfel der Maraskankette wird nach dem kaiserlichen Bezwinger der Insel *Amran Gerbald* getauft.

Als Schritt in die Khom-Region wird im Jahr 801 v.H. an der Stelle eines tulamidischen Dorfes die Garnisonsstadt *Unau* gegründet.

Im Jahr 808 v.H. erlässt Gerbald das 'Verbot jeglichen Haltens von und Handelns mit Menschen als Sklaven' mit Wirkung auf das Neue Reich unter Einbeziehung der tulamidischen Gebiete, 799 v.H. erfolgt die Erweiterung auf das besetzte Erzhzm. *Kuslik*. Das wohl wichtigste Gesetz aus jenen Tagen hat für die meisten Gebiete des aventurischen Kontinents bis heute Gültigkeit und stellt einen Meilenstein der Zivilisation dar. Nachfolger auf Gerbalds übermächtigen Thron wird sein Sohn MENZEL.

Gerbald II. (von Gareth); (772 v.H. - 716 v.H.); siebenter in der langen Reihe der KLUGEN KAISER. Regiert das *Neue Reich* in den Jahren 738 v.H. - 718 v.H. Nachfolger wird sein Sohn RUDE I.

Gerbelstein; ein Handelshaus mit Hauptsitz in *Mengbilla;* Teilhaber am Khunchomer MARASKANKONTOR*;* eines der reicheren aventurischen Handelshäuser ohne besonderen Schwerpunkt; jedoch heißt es, die G.s wären nicht nur im Sklavenhandel. sondern auch in der Verbreitung gefährlicher Gifte aktiv.

Gernat; Fluss in *Darpatien*, mündet kurz hinter *Wehrheim* linksseitig in den *Dergel*.

Geron der Einhändige; Held der frühen Siedlerzeit (um 2.000 v.H.); rodete den bosparanischen Wald, gewann das Schwert SIEBENSTREICH und vollbrachte damit sieben Heldentaten; Heiliger der Rondrakirche. Siehe **HELDEN UND HELDENSAGEN.**

Gestaltenwandler; eine Monstrosität unbekannter Herkunft, die die Form all ihrer Opfer annehmen kann; tritt bisweilen als Tier, zumeist jedoch als Mensch auf; ursprüngliche Form unbekannt. Es heißt, die G. ertrügen keine Musik.

Gevatter des Todes; einer der vielen Beinamen des Halbgottes KOR.

Gevri; eine der "inneren" Inseln der OLPORTSTEINE, nordwestlich von *Manrek* gelegen; nur spärlich besiedelt.

Gharyak; steht in der *orkischen* Sprache für den Begriff „Barbar". Wird sowohl auf die primitiven *Oger* wie auch auf den Orkstamm der OLOCHAI angewandt.

Ghorio (von Khunchom); eigentlich: *Ghorio Dogulawend;* (um 700 v.11.): Verfasser d. *Khunchomer Kodex;* Heiliger des KOR-Kultes.

Ghul, -s; Ghule; Leichenfresser. Die menschenähnlichen G. besitzen eine graugrüne Haut, einen vorspringenden Kiefer mit gefährlichen Reißzähnen und lange Klauenhände. Mit ihren langen Krallen und ihrem reißzahnbewehrten Gebiss sind sie schreckliche Gegner. Ein G.-biss ist besonders gefährlich. weil er eine schnell einsetzende Lähmung verursacht. Es besteht sogar eine geringe Chance, dass das Opfer sich innerhalb von 3 Tagen selber in einen G. verwandelt.

G. sind Leichenfresser. Sie leben in Grüften oder selbstgegrabenen Höhlen. Normalerweise halten sie sich von den Lebenden fern. Doch wenn sie nicht ausreichend "Nahrung" finden, so greifen sie auch Menschen an. Um ihren Leichenschmaus abzuhalten, verlassen sie nur des Nachts ihre Gräber, denn das Licht der Sonne tötet sie.

Gigant; nach der Mythologie ein Wesen, das SUMU noch in ihrem Todeskampf aus sich selbst schuf; Gegner der von Los geschaffenen Götter in den *Gigantenkriegen.* Der Sage nach gehörten INGERIMM, EFFERD, FIRUN, PERAINE und TSA zu den Giganten, bevor sie in den Götterhimmel erhoben wurden, ebenso andere Wesenheiten wie SATINAV, RASCHTUL, KAUCA und die *Gelbe*, *Rote* und *Schwarze Sichel: Hazaphar*, *Mithrida* und *Sokramor*.

Die G. erschufen oder zeugten angeblich die ALTEN DRACHEN und auch die RIESEN.

Gil'-Patar; legendärer Schmied der *Zyklopen.* Er fertigte in jahrelanger Arbeit das Schwert *Gnor'a'khir*, das er mit seinem eigenen Blut härtete.

Gilbe; auch SCHLACHTENFIEBER genannt: eine Krankheit, die vor allem durch Ghule übertragen wird.

Gilborn von Punin; Heiliger des *Praios*kultes; um das Jahr 400 v.H. (angeblich am 29. Tra. 400 v.H.) von *Borbarad* in dessen Verliesen in der *Gorischen Wüste* zu Tode gefoltert. Schutzheiliger gegen alle Zauberei: wird besonders vom BANNSTRAHL-Orden verehrt.

Gildensiegel; auch *Akademiesiegel* genannt; mittels eines Siegelstempels aus *Arkanium* und einer besonderen Tinte auf die (meist rechte) Handfläche eines *Adepten* "gestempelte" Marke, die die *Magierakademie* oder den freien Lehrmeister bezeichnet, bei dem der Adept seine Ausbildung erhalten hat; ohne mächtige Zauberei nicht zu entfernen.

Gilindor; Name einer bekannten Gelehrtenfamilie aus dem *Lieblichen Feld*, die ihre Linie bis in die *Rohalszeit* zurückverfolgen können; bekannteste Mitglieder sind *Yehodan G.*, die ehemalige *Spektabilität* der AKADEMIE DER ERSCHEINUNGEN ZU GRANGOR und seine Schwester *Hesindiane*. Leiterin der AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS zu *Methumis.*

Girikh; vorwiegend von Plünderungen innerhalb und außerhalb des Orklands lebender Orkstamm der ZHOLOCHAI.

Gjalska; Fluss in Nordwestaventurien; entspringt in den Höhen der *Großen Olochtai*, wo er zunächst als kleiner Bach über viele Klippen hinabstürzt. In zahlreichen Windungen schlängelt er sich durch tiefe Schluchten und über Weide- und Graslandschaften gen Norden, um sich dann mit dem von Westen kommenden *Linn zu* vereinen.

Im weiteren Verlauf nimmt er durch den 50 Meilen weiter nördlich von Osten heraneilenden *Yager* an Stärke und Breite erheblich zu. Dreißig bis vierzig Schritt misst er von hier an, gefährliche Stromschnellen verengen ihn jedoch mancherorts bis auf zehn Schritt. Im Verlauf der großen Biegung gen Osten beruhigt er sich schließlich, bevor er ins *Lachanshiel* einmündet.

Den See hinter sich lassend, schlängelt er sich in großen Windungen Ifirns Ozean in nordwestlicher Richtung entgegen, zuvor den *Gjalskafjord* durchfließend. Der G. misst insgesamt knapp 300 Meilen; er ist reich an Fischen, abertausende von Lachsen suchen den Weg zu ihren Laichplätzen, doch nur zu häufig landen sie im Magen eines der zahlreichen Bären, die im Fluss sitzen und mit offenen Mäulern darauf warten, dass ihnen ein Lachs dort hineinspringt.

Gjalsker Kreideklippen; von *Olport* bis zum *Gjalskerland* verlaufender, fast 300 Meilen messender Küstenabschnitt mit zumeist schroff abfallenden Kreidefelsen. Mancherorts bis 120 Schritt Höhe messend, wird das helle Band immer wieder unterbrochen von Buchten, in denen die G.K. landeinwärts zurückspringen und mitunter auch zu kleinen Stränden auslaufen. Wenn man vom Meer aus schaut, mag man denken, dass sie wie weiße Wellen wirken. Mit ihren Höhen und Tiefen bieten sie dem Betrachter ein beeindruckendes Bild. Die Klippen bieten unzähligen Seevögeln beste Möglichkeiten ihre Brut aufzuziehen, denn nur wenige Räuber, wie z.B. der Seeadler, können sie dort erreichen. Äußerst selten kann man ein einzigartiges Schauspiel

beobachten, wenn abertausende von Lemmingen über die Kante der Klippen springen und sich so zu Tode stürzen.

Gjalskerland; wild und rau wird es zumeist beschrieben, lebensunfreundlich, nass und kalt. Doch dieser Eindruck trifft nur teilweise zu, denn auf seine ureigene Art faszinierend ist das Land allemal, und jenen, die es verstehen dort zu leben, kann es gar wunderschön sein. Das G. umfasst die vom *Gjalska* durchflossene Halbinsel an *Ifirns Ozean* nördlich der *Großen Olochtai*, zwischen *Olport* im Westen und *Golf von Riva* und *Brinacker Marschen* im Osten. Von Westen aus ziehen sich hohe Kreideklippen an der Küste entlang, nach Osten hin endet das Hochland ziemlich abrupt und gestattet einen großzügigen Blick über Tiefland und Golf.

Das Hochland fällt von West nach Ost allmählich ab. Von Bergen und tiefen Schluchten durchsetzt, findet man hier zahlreiche Nadelwälder und Birkenhaine, oftmals geradezu in einem Meer aus rotem Heidekraut schwimmend. Saftige Wiesen, von Geröllsteinen übersät, bilden eine große Speisekammer für die vielen Mähnenschafe und Hochlandrinder. Zahlreiche Bäche suchen sich ihren Weg zum Gjalska, der mal gemächlich, dann wieder eilend Ifirns Ozean zustrebt. Seicht dahinfließende Bäche verwandeln sich mit Einsetzen der Schneeschmelze in reißende Flüsse und machen das Wandern beschwerlich, denn nicht nur die Bäche bilden dann Hindernisse, sondern auch der, vom nahezu ganzjährlich zu ertragenden Regen, aufgeweichte Boden. Inmitten des G. findet man einen großen See, den vom Gjalska durchflossenen *Lachanshiel*.

Ferner beherbergt das Land mehrere kleine Seen, deren Namen wohl nur den Einheimischen bekannt sind. Wege oder gar Straßen sucht man hier vergebens, allein Trampelpfade findet man, die jedoch ihre Lage fast jährlich verändern. So braucht es hier einen guten Orientierungssinn, um sich nicht zu verirren, denn das Wetter schlägt hier blitzartig um und man steht unverrichteter Dinge im Nebel.

Die Gjalsker Ureinwohner gehen zurück auf eine Vermischung von *Beni Nurbad* und *Hjaldingern.* Sie haben oft rötliche Haare und sind groß wie Thorwaler, doch ihre tulamidische Hautfarbe ist ihnen geblieben. Sie sprechen ein flaches Garethi, verknüpft mit manchem urtulamidischen Begriff, sind aber dennoch gut zu verstehen - sofern sie dies wünschen. Fremden gegenüber sind sie sehr wortkarg, doch nur anfangs, denn mit etwas Geduld tauen diese Barbaren, wie sie im Volksmund genannt werden, schnell auf. Wenn man die Gjalsker nicht zum Feind hat, sind es gemütliche und überaus freundliche Menschen. Sie leben in Sippengemeinschaften, die sich größtenteils von Fleisch oder Fisch, aber auch von Beeren, Wurzeln oder Getreide nähren. Gekleidet sind sie zumeist in Felle und Stoffe aus grober Wolle, die sie selbst zu weben verstehen (der Gipfel des Gjalsker Handwerks). Sie erfreuen sich an rauen Kraftspielen und gelten - wie die Thorwaler - als meisterliche Trinker.

Glantuban; ein RIESE, der angeblich im FIRUNSWALL im Norden des *Orklandes* lebt.

Glefe; eine Stangenwaffe mit breiter Hauptklinge, die vorn hakenförmig gebogen ist; sie ist in der Regel stark verziert und geschmückt und gilt als vornehme Infanterie- und Gardistenwaffe.

Gletscherwurm; eine von PARDONA gezüchtete Abart der DRACHEN, die vor allein durch ihre Grausamkeit auffallen; besitzt keinen FEUERATEM.

Globomong; einer der Namen der *Erzdämonin* CHARYPTOROTH.

Globule; nach der Sphärentheorie eine so genannte "Mindersphäre", die in eine andere *Sphäre* eingebettet, aber nicht mit letzterer verbunden ist und meist auch einen eigenen Zeitverlauf aufweist. Ein Beispiel hierfür soll die *Feenwelt* sein.

Glückstag; 24. Phex; ein verbreiteter, aber minderer **FEIERTAG.**

Gnitze; je nach Ort des Vorkommens auch *Tobritze* genannt; ein schmackhafter, aber sehr kleiner Speisefisch.

Gnom, -s; Gnome; als G. bezeichnet man oft (verächtlich) die zwergischen GEODEN. Einige Geoden bevorzugen grün-braune Kleidung oder laufen nackt umher. Auch die Sitte, sich Haare und Bart grün zu färben ist oft verbreitet. Wenn dann noch ihre Haut durch Pflanzensäfte oder Wind und Wetter braungefärbt ist, gleichen sie kaum noch *Zwergen.* So entfremdet und als Zwerge unkenntlich gemacht, werden sie aus diesem Grund G. genannt, denn man denkt, dass der G. ein Geist der Waldes ähnlich dem *Waldschrat* ist. Ein Volk der G. gibt es nicht, unter diesem Begriff vereinen sich verschiedene elementare Erscheinungen der Erde und Geister der FEEN-Welt.

Gnor'a'khir; „Die alles bezwingt". Legendäres Zyklopenschwert, zumeist GNORAKIR genannt.

Gnorakir; eigentlich *Gnor'a'khir:* mythisches Schwert der *Ron*dra-Kirche. Zu seinen Trägern zählen der riesenhafte *Ilkhold Zottelhaar* und die Rondraheilige *Rondragabund* von *Riedemer*. Geschmiedet wurde das Schwert einst von dem Zyklopenschmied *Gil'-Pathar,* der die gewellte Klinge mit seinem eigenen Blut härtete. Einer vergessenen Legende zufolge gelangte das Schwert mittels *Phexens* Hilfe in den Besitz seiner göttlichen Schwester Rondra und soll - neben deren kriegerischen Segen - auch mit phexischen Auflagen versehen sein. Das gewaltige Schwert ist in der Lage. Felsen zu spalten, ohne dabei an Schärfe einzubüßen, jedoch, so heißt es, nur die Mächtigsten vermögen das Schwert zu schwingen. G. gilt dieser Tage als verschollen oder zerstört. Generationen von Rondra-Geweihten haben es zu ihrer Aufgabe gemacht. sich auf die Suche nach dem machtvollen Artefakt zu begeben.

Goblin, -s; gohlinisch; kulturschaffende av. Rasse. Ein G. erreicht im Durchschnitt eine Körpergröße von 1,4 bis 1,5 Schritt, also etwa die eines hünenhaften Zwerges. Wie bei allen goblinesken Rassen (eine Bezeichnung für Orks und G.. die durch das Werk *Menschen und Nichtmenschen* eingeführt wurde; ursprünglich waren die Zwerge ebenfalls hier eingeordnet, was aber nach erbittertem Protest durch die Bergkönige untersagt wurde) sind die Gesichtszüge ausgesprochen grob und durch hervorstehende Zähne geprägt. Die breite Nase schließt nahtlos an die flache, fliehende Stirn an, die rötlichen Augen liegen unter vorstehenden Brauen und sind häufig blutunterlaufen.

Ihr Körperbau mit den überlangen, kräftigen Armen ist gedrungen, aber weniger muskulös als bei ihren größeren Verwandten, den Orks, ausgefallen. Der ganze Körper wird zudem von einem struppigen roten Fell bedeckt - daher der gängige Ausdruck *Rotpelze* - und wird meist in Felle oder Lumpen gehüllt, die mit einer Lederschnur gehalten werden. Die stärksten Krieger tragen zudem oft erbeutete Waffen und Rüstungsteile von Orks, Menschen oder Zwergen. Die G. selbst verstehen sich nicht auf das Schmieden und Bearbeiten von Metall, sondern verwenden Speere und Keulen mit Stein- oder Knochenspitzen, Schusswaffen sind bei ihnen kaum in Gebrauch.

Die G. zählen zu den ersten kulturschaffenden Bewohnern Aventuriens, werden aber aufgrund ihrer Fremdartigkeit und ihren im Vergleich zu den Menschen geringen Fortschritten in der Kultur kaum entsprechend gewürdigt. Einer gewagten Theorie zufolge - die im Übrigen ihren Verfasser beinahe auf den Scheiterhaufen brachte sollen die G. von den Göttern als erster Schritt vom Affen zum Menschen erschaffen worden sein. Diesbezüglich kann man sie aber, vom Standpunkt der Menschen gesehen, als gelungener denn die Orks bezeichnen, da sie weder deren Grausamkeit noch deren Gewalttätigkeit auszeichnet. Eher vertraut sind ihnen List und Tücke, jene Dinge also, die ihren Unterschied zum Affen bekunden. Allerdings wäre es vermessen zu behaupten, die G. unterschieden sich überhaupt nur hierdurch von den Tieren.

Geschichte der Goblins: Aufzeichnungen über die Historie der G. stammen, sofern überhaupt vorhanden, aus der Feder der anderen Völker, wobei die blutigen und zudem stark übertriebenen Kriegserzählungen der Orks hier nicht gewürdigt werden. Eine Zeitrechnung ist den G. völlig fremd, so dass man selbst im Falle von Aufzeichnungen nur anhand der Zusammenhänge eine Art von Geschichtsschreibung zusammenstellen könnte.

Erste Berichte über die Begegnung mit G. stammen von eben jener kaiserlichen Armee Bosparans, die im Amboß-Gebirge auch als erste auf das Volk der Zwerge stieß (1876 v.H.). Auf ihrem Marsch yaquiraufwärts traf sie immer wieder auf "umherstreifende Meuten kleiner behaarter Krüppelwesen", deren Intellekt und Mut zunächst

unterschätzt wurden. Die G. lagen schon seit einiger Zeit mit den Amboßzwergen im Streit, so dass sie kriegerisch nicht ganz unbedarft waren. Nach einigen Überfällen auf Kundschafter, deren Pferde und Rüstung eine willkommene Beute darstellten, wurde kurzerhand einer Meute der Übeltäter, "die auf Schweinen ritten" eine Lektion erteilt, worauf die G. dem Heer zunächst klugerweise nicht mehr in die Quere kamen. Trotz allem wurde dieser Heerbann zu einer Quelle der Freude für die genügsamen Rotpelze. Die Kaiserlichen ließen in ihren abgebrochenen Lagern mehr als genug Metall, Leder und allerhand Material zurück, um eine ganze Generation von G. zu beglücken. Hierauf sind dann auch spätere Gerüchte über "G. mit kaiserlichen Helmen" zurückzuführen, die einige Siedler in späteren Jahren verbreiteten. Ein zweites Heer, das eigentlich den Auftrag hatte, die Amboßzwerge zur Feldschlacht zu stellen, fegte stattdessen, aufgrund mangelnder Kooperation der Zwerge, das Gebiet von den Rotpelzen frei, die den Elitesoldaten des Reiches kaum etwas entgegenzusetzen hatten.

Durch das Vordringen der Siedler, die das Land bald darauf im Namen des Kaisers in Besitz nahmen, wurden die Völker der G. weiter nach Norden und Osten gedrängt, auch wenn sich einige Sippen entschlossen, in unzugänglichen Gebieten ein Dasein inmitten der "großen Eisenhäute" zu verbringen. Der Hauptteil der G. aber wich auf Anraten ihrer *Schamaninnen* vor dem Glanz des Kaiserreiches zurück. Hier schon zeigt sich deutlich die von allen anderen Rassen als Feigheit bezeichnete "weibliche" Intuition, die eine Grundlage der goblinischen Kultur darstellt. An erster Stelle steht immer der Erhalt der Rasse, nicht die Wahrung von Ruhm und Ehre. Ganz anders hingegen erlebten die sieben Zwergensippen aus Waldwacht das Volk der G. Bei ihrem Versuch, im eisenreichen Massiv der Roten Sichel Fuß zu fassen, wurden sie von den G. völlig vernichtet, was hauptsächlich auf die haushohe zahlenmäßige Überlegenheit zurückzuführen sein dürfte.

So ist auch die plötzliche Vorwitzigkeit der G. während *der Dunklen Zeiten* zu erklären. Die Beute war bedeutend leichter zu holen, denn eine organisierte Verfolgung durch das Kaiserreich war nicht zu erwarten. So gelang es ihnen gar im Jahre 1561 v.H. Ragath zu überrennen. Leider fielen zur gleichen Zeit auch die Orks in die Gebiete nördlich des Kosch ein, so dass den G. durch die vorrückenden Orks schnell das Feld streitig gemacht wurde und diese erneut dem Rückzug den Vorrang gaben.

Goblins

Bereits zu dieser Zeit konzentrierte sich der Hauptteil der G.-völker in den Gebieten in und um *Rote, Gelbe* und *Schwarze Sichel* sowie in den *Drachensteinen*, da dort die menschliche Besiedlung vor der Unzugänglichkeit der Berge weitgehend Halt gemacht hatte. Der Versuch. in den Salamandersteinen Fuß zu fassen, war nach ersten Begegnungen mit deren unheimlichen Bewohnern, den *Elfen*, abgebrochen worden. Stattdessen entschlossen sich einige der Sippen westlich über den *Finsterkamm* in die *Thaschberge* zu ziehen. Von diesen Sippen wurde nie wieder etwas gehört. Ob sie den Orks zum Opfer fielen oder den "seltsamen männlichen Harpyien", über die viel später Abenteurer berichteten, ist unbekannt.

In den Jahren 860 bis 859 v.H. verlassen die Rotpelze aus der Roten Sichel ihre angestammte Heimat und brandschatzen in der *Sichelwacht* und dem *Uhdenberger Land*. Herzog *Thordenin III. Mirabilis* stirbt am Tage nach der entscheidenden Schlacht vor den Mauern Trallops. Die Auseinandersetzungen jener Jahre gehen später als die *Goblinkriege* in die Geschichte ein.

Die Glanzzeit der goblinischen Kultur fällt jedoch in die Zeit nach dem Untergang Bosparans (ab etwa 943 v.H.), als die Schamanin KUNGA SUULA unter ihrer klugen Herrschaft die G.-völker der Berge vereinte und ein Großreich zwischen *Born* und *Walsach* gründete. Zuvor schon (992 v.H.) hatten G. unter Führung ihrer "Königin" USPUSCHANNA DER BLUTIGEN große Teile des verwüsteten *Lieblichen Felds* erobert, bis sie später von *Lutisana von Kullbach* und ihren Getreuen vertrieben und die Königin erschlagen wurde. Es gelang der Kunga Suula sogar, Elfen und Nivesen zu vertreiben, was verdeutlicht, zu welchen Leistungen die G. unter einer straffen und klugen Führung fähig sind. Die Norbarden allerdings blieben hiervon gänzlich verschont. Von ihrem Herrschaftssitz in dem Dorf *Wjassuula* aus bedrängte sie selbst die neugegründete Markgrafschaft *Drachenstein*, so dass Kaiser *Gerhald* 816 v.H. schließlich den *Theaterorden* mit der Wiederherstellung des Landfriedens beauftragte und dem Orden zum Anreiz das Land zum Lehen gab. Es folgten einige regelrechte Schlachten zwischen den G., die sich mit ungeahntem Mut gegen die gepanzerten Rondra-Streiter warfen (so 800 v.H. bei *Kungutzka)*, aber schließlich immer weiter zurückgedrängt wurden.

Alsbald wird im Bornland von der neugegründeten Stadt *Leufurten* (der ehemaligen G.-ansiedlung *Kungutzka)* aus mit der Einkreisung der G. begonnen, die 750 v.H. in der *Schlacht von Wjastada* ihren Höhepunkt findet und das Ende des Großreiches einläutet. Der Orden wütet fürchterlich unter den G., schont weder Frau noch Kind und verschleppt einen Teil der Besiegten als Sklaven in seine Festungen *Pilkamm, Neersand* und vor allem Festum. Die Überlebenden flüchten in die *Walberge* und die unwegsamen Gebirge der Roten und Schwarzen Sichel, wo sie mit den dortigen Stämmen verschmelzen. Der Leichnam der Schamanin Kunga Suula wird jedoch nie gefunden. Daraufhin nimmt man an, sie sei von den unheiligen Kräften, die sie beschworen habe, in die Niederhöllen gerissen worden.

Später sollten die G. Gelegenheit erhalten, sich am Theaterorden zu rächen. Als 656 v.H. Ordensmarschall *Anshag von Glodenhof* auf dem *Goblinpfad* gegen Gareth marschiert, wird ein Drittel des Heerhaufens von den G. vernichtet - eine Schwächung, die zur Vernichtung des ganzen Ordens durch die *Priesterkaiser* beitragen sollte, was allerdings von der Geschichtsschreibung nie besonders herausgestellt wurde.

Heutige Verbreitung: In Schwarzer, Gelber und Roter Sichel liegt, nimmt man die *Grüne Ebene* dazu, das heutige Verbreitungsgebiet der G., die nur noch hier über eine eigenständige Kultur und geordnete Lebensweise verfügen. Die andernorts anzutreffenden Banden und Meuten sind größtenteils ihrer Kultur verlustig gegangen und ohne die kluge Führung ihrer Schamaninnen verwahrlost und den Gebräuchen der Menschen verfallen. Hier prägt vor allem die Goldgier das einfache Gemüt der kleinen Banditen, ein Verlangen, das ihnen erst durch die Menschen aufgeprägt wurde und bis dahin unbekannt war. Trotzdem beweist gerade dies die unglaubliche Anpassungsfähigkeit der G., und selbst *Prems Tierleben* gibt zu, dass *'wol caum eyn Widerniss die Kuemmerlinge unter den orckischen gaentzlich vertreyben kann. Wenn eyst die Goetter Gericht halten, so wird Aventurie wohl alleyne den*

Goblins gehoeren, denn die Orcks haben sich bis dahin wohl gegenseytig zerfletscht." Diese Aussage wurde allerdings auf Geheiß des Boten des Lichts aus den späteren Ausgaben gestrichen.

Die Kultur der Goblins beruht auf einem Matriarchat, allerdings nicht auf der bei den Menschen üblichen Form, wie es beispielsweise in *Aranien* anzutreffen ist: Es gibt hier keine Erhöhung des weiblichen Geschlechtes über das männliche, sondern die Machtstellung der Frauen beruht vielmehr auf dem Erhalt der Rasse, dem Wunder der Geburt, das für die G. selbst unfassbar ist und dennoch die Grundlage der Rasse darstellt. In der Tat ist es wohl nur der unglaublichen Fruchtbarkeit der Rasse zu verdanken, dass bislang niemandem die Ausrottung der G. gelungen ist.

Die männlichen G. führen ein Leben ausschließlich als Jäger und Krieger, während die Frauen für den Nachwuchs, das Essen und die Organisation des Sippenlebens zuständig sind. Naturgemäß erlebt der Nachwuchs also fast ausschließlich den Kontakt zu den daheimbleibenden Frauen, von denen er gefüttert, umsorgt und, anders als bei den wilden Orks, auch erzogen wird. Schon dies erklärt die starke Führungsrolle der Frauen für die Sippe und die enge Bindung der männlichen Krieger an ihre Schamanin, ja selbst an die anderen Frauen der Sippe. Erst mit 8 bis 10 Jahren gehen die männlichen Kinder erstmals auf die Jagd, was die Mütter, trotz aller Vorurteile der Menschen, nur ungern zulassen. Bis dahin kennen sie ihre Väter und Onkel nur als schnarchende oder essende Individuen, die für Nahrung sorgen und zwischendurch die Sippe vor wilden Tieren schützen. Erst jetzt erfolgt auch eine Wandlung zum eher groben Verhalten der männlichen Rassenvertreter, die ständig auf der Hut vor Orks, Menschen und sonstigen Gefahren sein müssen. Dieses ständige Leben in Gefahr führt fast zwangsläufig zu einer gewissen Gewalttätigkeit, die aber nicht sinnlos wütet, sondern mitunter sogar ein Ventil in ausgeprägten Wettbewerben unter den Kriegern findet. Hierbei verfolgen sich die waffenlosen Kontrahenten mitunter über viele Meilen hinweg, um schließlich im Kampf den Stärkeren zu finden.

Die von fast allen anderen Völkern beschriebene Feigheit der G., hier vor allem im Kampf gegen überlegene Gegner, ist nicht nur in der Natur der Rasse begründet. Viele Rückzüge, die eher wie überstürzte Flucht anmuten, beruhen einfach darauf, dass man bei unvorhergesehenen Ereignissen (wie dem vorzeitigen Tod des Anführers, dem Auftreten eines Magiers oder ähnlichem) zunächst lieber weiblichen Rat einholen möchte und auf das ausgeprägte Organisationstalent der Frauen und der Schamanin vertraut: niemand vermag besser einzuschätzen, wann die Nahrung knapp, die Nähe zu den Menschen zu groß wird oder die Götter missgestimmt sind.

Religion, Mythologie und Magie: Die G. kennen ursprünglich nur zwei Gottheiten: *Mailam Rekdai,* die 'Große Mutter' und Göttin der Fruchtbarkeit, die aber auch als Wahrerin des Stammesfriedens angebetet wird, sowie ihren männlichen Gegenpart, *Orvai Kurim,* den 'Herrn der Jäger', einen kriegerischen Gott, denn für die Goblins zählen Stammesfehden und Feldzug zu den Jagdaktivitäten. Dargestellt werden die beiden Gottheiten zumeist als aufrechtgehende Goblinoide, deren Schädel aber ausgeprägte Ähnlichkeit mit denen von Wildschweinen aufweisen, ein deutlicher Bezug zur engen Verbindung mit diesen Tieren. Orvai Kurim wird ausschließlich von den männlichen G. verehrt, während Mailam Rekdai von beiden Geschlechtern angerufen wird. Zumindest in der Nähe von menschlichen Ansiedlungen tritt aber immer häufiger *Firun* an die Stelle des Orvai Kurim, was von den Geweihten des Gottes jedoch zumeist totgeschwiegen wird.

Die Macht der Schamaninnen beruht nicht auf göttlichen Kräften, sondern vielmehr auf' Zauberei, die von ihrer Herkunft und Art sehr der druidischen Magie ähnelt. Ein weiterer Teil der Verehrung kommt den RIESEN zu, die sie, wenn nicht sogar für Götter, so doch für deren Abgesandte halten. Hier findet auch die Hilflosigkeit gegenüber dem Übermächtigen ihren Ausdruck.

Lebensformen: G. sind von Natur aus sesshaft veranlagt. Die Beziehung zu Heim und Herd ist stark ausgeprägt und zieht eine starke Ortsverbundenheit nach sich. Es gibt zwar keine G.-städte oder heilige Stätten, zu denen man immer wieder zurückkehrt, aber jeder Stamm bleibt solange wie möglich an einem Platz. Nur Hunger, drohende Feinde oder Krankheit veranlassen einen Stamm zur Aufgabe seines Aufenthaltsortes. Dies zeigt sich auch in der Art der Behausungen; die G. der Grünen Ebene erbauen Hütten, die zumeist aus mit Schweinedung vermischter und in der Sonne getrockneter Erde bestehen und mit Gras gedeckt werden. Diese Konstruktionen, die meist kaum mehr als einen Schritt hoch sind und über einem Erdloch errichtet werden, halten selbst heftigen Regengüssen stand und erweisen sich als erstaunlich stabil. Die Häuser werden von den Frauen in mühevoller Arbeit errichtet, ein weiterer Grund für die Verehrung der weiblichen Stammesmitglieder. Die Stämme der Gebirge bevorzugen natürliche Höhlen oder verlassene Stollen des Zwergenvolkes, mit denen sie sich zuweilen erbitterte Kämpfe unter der Erde liefern.

Dauerhafte Partnerschaften gibt es bei den G. nicht. Die Kinder gehören zur Sippe und werden von allen Frauen gleichermaßen versorgt, sobald sie der Mutterbrust entwöhnt sind. Ungewöhnlich ist der Glaube der G., dass die Kinder von den Göttern geschenkt werden, um den Stamm zu erhalten. Eine Verbindung zwischen geschlechtlichem Verkehr und der Geburt eines Kindes liegt völlig außerhalb ihres Verständnisses. Demzufolge kommt den Frauen auch eine Art Heiligkeit zu, denn ihre Leiber sind von Mailam Rekdai gesegnet, während andere Aspekte der Weiblichkeit von beiden Seiten als reines Vergnügen betrachtet werden.

Als kulturschaffende Rasse haben auch die G. eine Art der Domestizierung gepflegt, die Völker in der Grünen Ebene halten sich große Herden von Schweinen. Jene Tiere dienen hauptsächlich als Reit- und Lasttiere, da sie kräftig gebaut und fast immer wohlgenährt sind. Wie die G. selbst, sind sie äußerst anpassungsfähig und fressen alles, was ihnen vor den Rüssel kommt. Nebenbei dienen sie als Notvorrat für schlechte Zeiten. Hierbei darf man nicht in die falsche Vorstellung verfallen, es sei zu einer regelrechten Zucht dieser Schweine gekommen. Es handelt es sich lediglich um die Nachkommen jener Tiere, die bei den G. Nahrung fanden und mit diesen über lange Zeit vertraut wurden. Bestenfalls bei einigen Stämmen in der Roten und Schwarzen Sichel trifft man auf Mastschweine, die ausschließlich der Ernährung dienen.

Ein in menschlichen Augen äußerst morbider Brauch ist die "Bestattung" der Toten. Diese werden weder mit einer besonderen rituellen Zeremonie verabschiedet noch trauert man ihnen besonders nach. Häufig finden die Schweine oder andere Tiere Gefallen an den sterblichen Überresten, womit ein Teil der Erklärung abgeliefert wäre, warum die Schweine der G. selbst in Hungerzeiten ungewöhnlich gut genährt wirken.

Ihre eigene Sprache pflegen heute nur noch die eigenständigen Völkerschaften in Roter und Schwarzer Sichel, bei den anderen G. in Mittelreich, Bornland und Lieblichem Feld herrscht ein Gemisch aus *Or˙kisch, Garethi* und zahlreichen anderen Sprachen vor, von denen die G. jeweils nur bruchstückhafte Kenntnis besitzen. Die Bewahrung kultureller Eigenheiten vermisst man bei diesen vollständig. Sie sind auch die einzigen, die den von ihrem Volk praktizierten Tauschhandel mit dem Handelsgebaren der Menschen vermischen und oft auf Gold und Silber aus sind.

Fernab der Heimat sind die G. im Allgemeinen eher aggressiv, jedoch auch leichter einzuschüchtern und daher als Söldner kaum zu gebrauchen. Häufig stellen sie genügsame und "willige" Sklaven oder Arbeitskräfte. Den umherstreunenden Banden fehlt es häufig an Frauen, und meist gibt es nicht einmal eine Schamanin, deren weiser Rat und schlichtendes Gemüt die Krieger in ihre Schranken weist. Im Orkland existiert ein Stamm der Orks, der eine Sippe von G. seit mehreren Generationen in einem Bergwerk als Arbeitssklaven einsetzt. Jene bedauernswerten Geschöpfe besitzen nur noch Spuren ihres ursprünglich roten Felles, weisen eine fahlgrüne ledrige Haut auf und betrachten ihr unterirdisches Verlies durch geschwollene und fast erblindete Augen, die weit in die Höhlen zurückgetreten sind. Demgegenüber sind die G. aus dem Gerberviertel Festums als arbeitsame Bürger der Stadt einzustufen, die unter der Obhut ihrer Schamanin *Mantka Riiba* ein gesichertes Leben führen, sehr angepasst sind und zu jenen zählen, die mittlerweile zu Firun beten.

Goblin-Pauke; eine im *Ingra*-Tempel zu Notmark aufbewahrte Pauke, mit der man angeblich "schreckliche Wesen von jenseits des *Ehernen Schwertes* herbeirufen kann."

Goblinisch; eigenständige Sprache der GOBLINIS; überraschender-

weise wenig regionale Dialekte (s. **SPRACHEN**).

Goblinka; bisweilen verwendete *bornländische* Bezeichnung für den Fluss MISA.

Goblinpfad; Straßenbauprojekt im Hzm. WEIDEN. Der G. führt vom weidenschen *Braunsfurt* entlang des BRAUNWASSERS über *Salthel* und dann zwischen der *Roten Sichel* und der *Schwarzen Sichel* gen Osten. Der Weg passiert mehrere kleine Dörfer, doch nach rund 130 Meilen endet die geplante *Reichsstraße* nach Festum abrupt. Die restlichen achtzig Meilen bis DRAGENFELD bleiben ein von Händlern gefürchteter Trampelpfad, der über Stock und Stein im hügeligen Gelände führt.

Waldläufer und Händler, die diese Route häufig benutzt haben, warnen in jüngerer Zeit sogar vor der Gegend: seltsame Verkrüppelungen an Tieren wie Pflanzen, eine wüstenartig zerstörte Landschaft und von Aberglauben erfüllte Berichte einiger alter Bewohner des nun verlassenen Dragenfeld weisen auf eine zunehmend bedrohlicher werdende Umgebung hin. Das Bauprojekt gilt als vorläufig eingestellt.

Goblinwiese; garethische Übersetzung des *elfischen* Namens der GRÜNEN EBENE.

Golambes von Gareth-Streitzig; abenteuerlustiger Landgraf der mittelreichischen Lgft. TROLLZACKEN/*Darpatien*: ein *Halbelf.*

Goldenhelm; etwa 60 Schritt hoher Hügel über der Stadt ARIVOR, der einst eine Burg der *Horas-Kaiser* trug; nominell im Besitz des ARDARITEN-Ordens; der prachtvoll wiedererrichtete Südflügel der Anlage dient derzeit als Sommerresidenz Kaiserin *Amenes.*

Der Goldenhelm zu Arivor

Goldfelsen (I); Gebirge in Westaventurien. Die G. sind der nördlichste Teil jenes großen Gebirgszuges (gefolgt von HOHEN ETERNEN und ETERNEN), der sich vom *Yaquirbruch* im Norden über sechshundert Meilen bis nach *Selem,* im Süden hinzieht und das *Liebliche Feld* von der benachbarten *Khomwüste* abschirmt. Der Name des Gebirges rührt mehr von goldener Abendsonne, denn von seinen Goldlagerstätten her, obgleich diese recht ergiebig sind - auch Silber, Kupfer, Eisen und Blei werden hier abgebaut, vor allem am Oberlauf des Sikram, der in den Goldfelsen entspringt. Die mächtigsten Gipfel der Goldfelsen. der *Güldenfnger* im Norden, nicht weit von der Passstraße nach *Bomed,* und die *Greifenzinne* etwa fünfzig Meilen südlich, sind wohl über 2.400 Schritt hoch.

Goldfelsen (II); *Kronmark* des *Lieblichen Feldes* (also einer mittelreichischen *Reichsmark* entsprechend); am Ostrand des Reiches im Gebirge der G. gelegen; derzeitiger Kronvogt ist *Nitor von Silas-Tegalliani.*

Goldfelser; eine den SHADIF sehr ähnliche, schlanke Pferderasse: meistens fuchsfarben mit hellen Mähnen: Stockmaß etwa 1,5 Schritt; gelten als sehr berggängig.

Goldfelser Klippziegen; eine in ganz Aventurien verbreitete, kleine Ziegenart.

Goldleim; eine stark ätzende und zersetzende Substanz, die aus der *Naftanstaude* gewonnen wird und pflanzliches und tierisches Gewebe zu einem braunen Schleim zerfrisst. Eigentlich ein alchimistisches Reagenz, wird G. nicht nur als abscheuliches Gift, sondern auch zur Vernichtung von Gegenständen - wie etwa Dokumenten - benutzt.

Goldsholmr; Stadt auf GANDAR, der größten Insel der *Olporisteine.*

Golem; ein durch schwarze Magie geschaffenes Wesen aus Lehm, Gestein oder Holz (nach verschiedenen Überlieferungen auch aus Metall): erreicht nach Belieben und Kraft des Schöpfers Größen zwischen einem und vier Schritt und ist meist nur mit minimaler Intelligenz ausgestattet.

Golf von Perricum; große Bucht am *Perlenmeer* zwischen *Trollzacken* und *Beilunker Bergen* im Norden und der *Zorganer Bucht* im Süden; häufig durch Kriegs- und Handelsschiffe befahrenes Meeresgebiet. Bisweilen fegt RASTULLAHS ATEM heiß von Südwest über den G.v.P.

Golf von Prem; geschützte Bucht am *Meer der Sieben Winde* auf Höhe der Städte *Thorwal* und *Prem;* durch die warmen Wasser des GÜLDENLANDSTROMS nahezu eisfrei.

Golf von Riva; nördliches Randmeer mit einer Ausdehnung von 300 auf 400 Meilen. Eingebettet von *Gjalsker Höhen, Brinasker Marschen* und *Nebelzinnen* ist diese gigantische Bucht Teil von IFIRNS OZEAN. Sommertags gehört der flache Golf zu den ruhigsten Gewässern des Kontinents und verzeichnet nur einen minimalen Tidenhub, von der 'Jahrhundertwelle' im Jahr 746 v.H. einmal abgesehen. Hochseetaugliche Häfen gibt es in *Enqui* und *Riva.* Gefahren zur See drohen durch Sandbänke im westlichen Teil, die zwingend Lotsendienste erfordern. Die ärgste Zeit für die Schifffahrt liegt zwischen Boron und Phex, mit Nebel und vereinzelten Eisbergen bis hin zum Zufrieren des Golfs binnen weniger Tage.

Golf von Tuzak; im Südwesten der Insel *Maraskan* gelegene Bucht des *Perlenmeers;* geht nach Norden in den MARASKANSUND über. Im flachen und ruhigen Wasser tummeln sich häufig die kleinen Schiffe von Piraten und Schmugglern.

Golgari; ein *Alveraniar Borons. G.* ist der Götterbote des Totengottes. Er trägt die Seelen der Verstorbenen den langen Weg über das *Nirgendmeer,* um sie zu seinem Herrn zu bringen. Golgari wird stets als riesiger schwarzer Rabe dargestellt, in *Al'Anfa* trägt er symbolisch eine Goldkrone auf dem Haupt.

Golgariten; eigentlich *Orden des Hl. Golgari;* religiöser Ritterorden ähnlich den *Ardariten* des *Rondra-Kultes,* der sich dem PUNINER RITUS des *Boron* verschrieben hat. Der Name leitet sich von *Golgari,* dem Schattenvogel des Boronglaubens. ab. Der Orden ist noch sehr jung und datiert seine Gründung auf das Jahr 21 Hal, in dem die Weihe der ersten Ordensmarschälle im Tempel zu *Punin* stattfand. Die Ziele des Ordens sind die Wahrung der Heiligen Stätten des Puniner Ritus, der Schutz der Gläubigen und die Verfolgung der Nekromantie. Die militärische Ausrichtung des Ordens kommt besonders in der feindseligen Haltung gegenüber dem *Patriarchen* von *Al'Anfa* und dem dortigen Boronkult zum Ausdruck.

In der *Lex Boronia,* dem Ordensbuch der G., sind alle Ordensregeln verbindlich festgehalten. soweit sie nicht bereits durch die Puniner Kirche ausgesprochen wurden. Bemerkenswert erscheinen einige der Ordensregeln, die den Ordensmitgliedern beispielsweise die Anwendung der Folter oder den Gebrauch von Giften verbieten. Der Orden

legt mehr Wert auf Zurückhaltung und Besonnenheit als auf besondere Tapferkeit oder blinden Mut. Hierin unterscheiden sie sich beträchtlich von allen Rondra-Orden und ihren Al'Anfaner Gegenspielern. Durch die ihnen eigene Art, schweigend zu kämpfen, sind sie ihren Gegnern zumeist nicht geheuer, und abergläubische Naturen denken leicht an übernatürliche Wesen.

Die typische Tracht des G. ist die schwarze Rüstung und der lange weiße Mantel, der mit dem schwarzen Symbol des Heiligen Raben bestickt ist. Eine strenge Kleiderordnung wird nur bei offiziellen Anlässen eingehalten. Oberhaupt des Ordens ist der *Großmeister,* zur Zeit (24 Hal) *Lucardus von Kemet,* ihm folgen die zwölf *Ordensmarschälle.* Als eigenständige Institution innerhalb des Ordens fungieren die *Schwingenträger,* deren vordringliche Aufgabe die Bestrafung der Ordensbrüder ist, die gegen die Regeln des Ordens oder der Puniner Kirche verstoßen haben. Zentrum des Ordens ist derzeit das Kloster *Garrensand* in der Baronie *Drift* im *Mittelreich.*

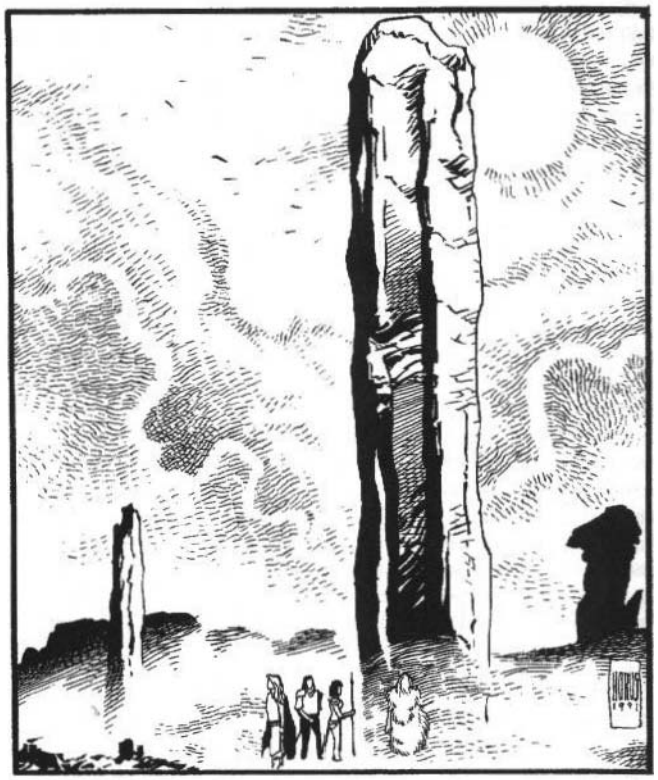
Gonede; das Gift des Gelbschwanzskorpions aus dem *Khoramgebirge.* das vielfach von *Ferkinas* für Raubüberfälle auf Karawanen verwendet wird. Das Opfer wird für etwa eine halbe Stunde von Krämpfen, Zuckungen und Würgen geschüttelt. Todesfälle sind hingegen eher selten.

Gorfang; einer der HIMMELSWÖLFE, Begleiter *Firuns* in der WILDEN JAGD.

Gorien; verödete Hochlandschaft nördlich der *Mhanadisichel,* die in die Steppen *Araniens* übergeht. Inmitten der Südhälfte G.s, das mitunter nach seinem Hauptfluss *Chaluk* auch *Chalukistan* genannt wird, befindet sich mit dem Hochplateau der *Gorischen Wüste* das wohl lebensfeindlichste Gebiet Aventuriens.

G. ist ein nominell zum *Kalifat* gehörendes, de facto jedoch unabhängiges Sultanat, das von Sultan *Hasrabal* von der Palaststadt *Al'Ahabad* aus regiert wird und sich vornehmlich von kargem Hirseanbau und ein wenig Viehzucht ernährt.

Gorische Steppe; karge Halbwüste nördlich des mittleren und unteren *Mhanadi,* in deren Mitte der Tafelberg der *Gorischen Wüste* liegt. Seit den *Skorpionkriegen.* als das Land von einem magischen Heuschreckenschwarm verheert wurde, gedeiht nur noch sehr wenig, denn selbst der Mutterboden wurde fast aufgezehrt. Die einzige größere Ansiedlung der G.S. ist *Anchopal,* das durch den *Heiligen Hain der Peraine* vor dem Vordringen der Dürre geschützt wird.



Bizarre Felsformationen in der Gorischen Wüste

Gorische Wüste; mit etwa 65 Meilen Durchmesser die zweitgrößte Wüste Aventuriens; nicht nur aufgrund ihrer natürlichen Wildheit berüchtigt: Ein schier lebloser Ort in Gestalt eines gewaltigen Tafelberges, von dem - nach Glaube der Tulamiden - selbst ein solch majestätischer Fluss wie der *Mhanadi* respektvoll Abstand hält.

Unzählige Legenden ranken sich um diesen menschenverlassenen Ort, an dem vor Jahrhunderten der berüchtigte *Borbarad* seine Hauptfestung besaß - so soll die Wüste der Ort sein, an dem einst Sumu tödlich verwundet wurde, so dass dort heute noch kein Leben gedeihen kann. Vom Tafelberg, der eigentlichen G.W., ist die ihn im größerem Kreis umgebende *Gorische Steppe* zu unterscheiden.

Gotongi; Verwirrung stiftende und als Beobachter dienliche *Niedere Dämonen,* die allgemein AMAZEROTH zugeordnet werden: meist unsichtbar, ansonsten als große. geflügelte Augen erkennbar.

Götterlauf; bei den Zwölfgötter-Gläubigen übliche Bezeichnung für das aventurische Jahr (gemäß der Benennung der einzelnen Monate nach den zwölf Göttern); siehe **ZEITRECHNUNGEN**.

Götterfirst; mit schätzungsweise 4.910 Schritt der höchste Gipfel der KOSCHBERGE.

Göttternamen; bei den Zwölfgötter-Gläubigen verbreitete Bezeichnung für einen Monat im aventurischen Jahreslauf: siehe **ZEITRECHNUNGEN**.

Gottesnamen; bei den Rastullah-Gläubigen übliche Bezeichnung für einen der 40 Neun-Tages-Abschnitte des Jahres; siehe **ZEITRECHNUNGEN.**

Gottkaisertum; in der aventurischen Geschichte unübliche Vergöttlichung des Monarchen, was allgemein als schlechtes Omen angesehen wird: BELEN-HORAS und HELA-HORAS ließen sich zu Göttern erheben und riefen dadurch großes Unglück auf ihre Länder herab. (Der HORAS-TITEL selbst stellt übrigens keine Vergöttlichung dar. sondern einen Anspruch auf LINKES UND RECHTES SZEPTER)

Wenn man von der (mythologischen) Herrschaftszeit des göttlichen *Horas* absieht, dürfte die Herrschaft *Pyrdacors* über die *Echsenwesen* die einzige wirkliche G. der aventurischen Geschichte gewesen sein.

Göttliche Zwillinge; andere Bezeichnung für die, vorwiegend auf *Maraskan* verehrten, Götter RUR UND GROR.

Graf, Gräfin; gräflich; ein allgemein verbreiteter Adelstitel, im Rang über dem *Baron,* jedoch unter dem *Provinzherrn* (Fürst. Herzog) angeordnet (im *Mittelreich,* dem *Lieblichen Feld* und *Aranien).* Das Lehen eines G. heißt *Grafschaft,* die korrekte Anrede ist *Erw. Hochwohlgeboren.*

Grakvaloth; auch als *Höllenbote* bekannt; ein dämonischer Diener des *Namenlosen,* der nur dem Opfer als geflügelter schwarzer Löwe erkenntlich ist.

Gran; av. Gewichtsmaß: eines der *Rohalschen Maße:* entspricht 0,04 irdischen Gramm (s. **MASZE UND GEWICHTE**).

Grangor (I), -s; Grangorer; Grangorer; reiche und mächtige Handelsstadt an der Mündung des *Phecadi* ins *Meer der Sieben Winde.* Im Jahr 1875 v.H. gegründet, ist sie heute bedeutende Kapitale des Herzogtums G., wobei sie jedoch nicht als Sitz für Herzog Cusimo von G. dient, sondern seit 239 v.H. Rechte als Freie Stadt genießt. Auf mehr als vierzig Inseln erbaut, nur durch Grachten und Kanäle - so genannte *Waate* - getrennt, wird sie erst durch Bauwerke und zahllose Brücken zu einem Ganzen.

Der wichtigste Teil der Stadt erstreckt sich über die vier größten Inseln: Alt-G. im Norden ist Zentrum der Stadt und dient als Wohnstatt für die wohlhabensten Bürger, die südlichen Inseln Neuhaven und Suderstadt beheimaten Seeleute, Fischer sowie kleine Handwerker und Tagelöhner, die Insel Kopp schließlich wird von den mittelständischen

Handwerkern und Bürgern bewohnt. Auf dem östlich gelegenen Festland befindet sich mit dem Bauerndorf Sicheln ein weiterer Stadtteil G.s. Der vielerorts eifrig zur Schau gestellte Reichtum der Stadt resultiert aus dem regen Handel mit vielen Städten des Kontinents, hin und wieder führt er sogar bis ins ferne *Güldenland.* Hinzu kommt der Umschlag von Waren aus dem Hinterland. Dies erklärt neben den Niederlassungen aller großen aventurischen Handelshäuser auch die Beheimatung vieler Handelsfamilien von Rang und Namen, darunter die Häuser Sandfort, Kuythoff, Wortheim, Fröhling und Kaarstett.

Eben diese - insgesamt zwölf - Häuser der ersten Stunde, deren Altvorderen einst *König Khadan von Vinsalt* die Stadtrechte abtrotzten, sind in der so genannten *Inneren Stube* des Stadtrates vertreten und wählen aus ihrer Mitte alle fünf Jahre den Stadtmeister. In der *Äußeren Stube* sind all jene vertreten, die im Jahr mehr als 2.000 Dukaten an Vermögen versteuern, derzeit sind das 38 Häuser. Dort kümmert man sich um Belange des Handels und des Zollwesens.

Gehandelt wird zu G. natürlich mit den Früchten des Meeres, aber auch und besonders mit Salz, Glas und Schiffen. also Waren von einigem Wert, die einer Hafenstadt nur zu gut anstehen. Segler und Matrosen aus vieler Herren Länder finden ihren Weg in die geschäftigen Häfen der Stadt - den Neuen und den Pilgerhafen - und schlagen eifrig ihre Waren um; was Wunder, dass Efferd und Phex vor allem die Verehrung der Gläubigen gilt (Weitere T: BOR, RAH, TRA, TSA). Ein weiterer wichtiger Hafen ist der vor der Stadt gelegene Kriegshafen, der Heimat für einen überwiegenden Teil der Flotte des Lieblichen Feldes ist.

Bemerkenswert ist weiterhin das berühmte Waffengesetz der Stadt, das den Besitz von Klingenwaffen weithin einschränkt (was dazu führt, dass es in G. recht ruhig zugeht), die himmelhohe König-Khadan-Halle, das Schinderwaat, in dem der Weltenrichter Efferd Verbrecher entweder ersäufen oder aber erretten kann, die illusionistische AKADEMIE DER ERSCHEINUNGEN und schließlich die Warenschau vom 8. zum 12. Rahja, auf der die kostbarsten und seltensten Waren feilgeboten werden.

Nach dem Kaiserlichen Census und Taxus zählte die Stadt 9020 Bürger und ist damit drittgrößte Stadt des Alten Reiches; von den Kämpen der Kaiserin sind in der Stadt 2.000 Matrosen und Seekrieger der Ksl. Bosparanischen Flotte sowie 120 Stadtgardisten, die sog. 'Zweililiengarde' stationiert.

Die Stadt Grangor

Grangor (II), -s; Grangorer; Grangorer; Hzm. des Vinsalter Königreiches. Unzertrennlich mit dem Hzm. G. ist das *Haus Garlischgrötz* verbunden, das seit nunmehr 1529 Jahren über die nördlichste Provinz des Lieblichen Feldes herrscht. Erst als Grafen, dann - nach der Unterwerfung des Landes unter die *Lex Imperia* 444 v.BF. - als Vögte, später wieder als Grafen und seit der Unabhängigkeit 751 BF. als Herzöge waren die Garlischgrötz Herren zwischen *Phecadi, Phecanowald, Gugella, Goldfelsen* und *Sewak.* Stets erfüllten sie diese Aufgabe zur vollen Zufriedenheit ihrer Vinsalter und Garether Könige und Kaiser, nur Kaiser Eslam hatte Grund sich zu erzürnen, als Graf Leomar Garlischgrötz - statt der üblichen Zehnttruhen - fünfzig Fässer mit verwestem Fisch nach Gareth schickte und sich damit der Sache der Aufständischen anschloss.

Allerdings war er einer der letzten Adligen, der sich zur Vinsalter Partei bekannte; die Grangorer Stadträte hatten dem Grafen Khadan von Vinsalt bereits ihre Unterstützung im Schwur von Baliiri verbrieft. So kam es, dass Graf Khadan - nunmehr König des Lieblichen Feldes - der Stadt G. die Rechte einer Freien Stadt verlieh, wohingegen sich der zögerliche Graf mit den umliegenden Ländereien und dem Herzogenamte begnügen musste. Der Herzogentitel konnte Leomar alleine deshalb nicht vorenthalten werden, da das Haus Garlischgrötz von Grangor neben den Häusern *Berlinghan von Methumis, Firdayon von Vinsalt* und *Marvinko vom Sikram* das einzige ist, das sich in bosparanische Tage zurückverfolgen lässt.

Dem Hzm. G. unterstehen heute die Grafschaften *Bomed* und *Phecadien,* die Krondomänen *Venga* und *Schradok* und die Baronien *Tikalen, Sewamund, Ruthor* und *Shumir.*

Zeittafel Grangor:

1875 v.H.	Gründung der Stadt G, unter Kaiser *Seneb-Horas* 1506 v.H. Belehnung des Hauses *Garlischgrötz* mit der Grafschaft G.
1437 v.H.	Die *Lex Imperia* erklärt die Grafschaft zur Vogtei innerhalb des kaiserlichen Hausgutes
1312 v.H.	Ein Wasserdrache vernichtet die Stadt mit Wasserfluten und Feuerodem
992 v.H.	Die Vogtei wird erneut zur Grafschaft
812 v.H.	Brand auf der Grangorer Insel Kopp zerstört viele Bürgerhäuser
618 v.H.	Ein Wasserdrache vernichtet die Stadt mit Wasserfluten und Feuerodem
506 v.H.	Erste Grangorer Warenschau findet statt
307 v.H.	Aufstand der hungernden Grangorer Bevölkerung gegen den Garether Kaiser, blutige Niederschlagung desselbigen am 27. Praios (Gedenktag)
248 v.H.	Die Bürger G.s verwehren die Steuer an Gareth - 500 Bürgerwerden daraufhin am 7. Travia (Gedenktag) in die Angbarer Silberminen verschleppt
214 v.H.	Ein Wasserdrache wird von der Bürgerwehr mit Fackeln und Schwertern erschlagen
239 v.H.	Gegen die jährliche Steuer von 15.000 Dukaten verleiht König Khadan die Rechte *einer Freien Stadt* an G.
238 v.H.	Die Grafen Garlischgrötz werden zu Herzögen
56 v.H.	Herzog Khadan Garlischgrötz besteigt den Thron
13 v.H.	Der Stadtmeister wird im Streit erschlagen
3 Hal	Cusimo Garlischgrötz wird Herzog
4Hal	Blutiges Nachspiel des Mordes von 13v.H. durch die Bettler von G.
12 Hal	Sagenhaftes Erscheinen der Göttin *Rahja* in den Kanälen von G.

Grangorer Hai; eine Abart der KARAVELLE; ein *Schiffstyp.*

Grangorinen, Grangorellen; zwei mit dem *Olporter Hering* verwandte Speisefischarten, die selten mehr als einen halben Spann in der Länge messen und zu Hauff im mittleren *Meer der Sieben Winde* gefangen werden.

Gratenfels (I); -es; Gratenfelser; Gratenfelser; Stadt mit 1.350 Einwohnern an der *Reichsstrafe III,* die *Havena* und *Elenvina* mit der Metropole *Gareth* verbindet und östlich von G. das *Koschgebirge* durchquert. Die Stadt liegt am Fuß des Westhanges des Gebirges, dessen schneebedeckte Gipfel von vielen Punkten der Stadt aus zu sehen sind. Als Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft beherrscht

der Landesherr von hier aus weite Teile des Herzogtums *Nordmarken*, im Süden bis zu den Ufern von *Großem Fluss und Galebra*, im Osten bis zum Fuß des Koschgebirges, der Norden grenzt an die südlichen Gebiete der Königreiche *Andergast* und *Nostria.*

Die beeindruckenden, mittlerweile aber weitgehend leerstehenden Festungsanlagen entstammen der Regierungszeit des Grafen *Greifax*, der hier seine gewaltige Söldnerarmee beherbergte. Der neue Landgraf *Alrik Custodias* von G. ist ein Mann der Vernunft und widmet sich wichtigeren Dingen als der Aufstellung großer Söldnerheere (G: 1 Kompanie Ksl. Nordmärkische Armbruster, 1 Banner Gfl. Gratenfelser Ehrengardisten). Die hohen Schulden, die der alte Graf hinterlassen hat, lasten schwer auf der Grafschaft, und so sind die Zölle hier stets ein wenig höher als in anderen Städten. Der Reisende wird alles etwas teurer erstehen und nachts schnell mal ein Bußgeld zahlen müssen, wenn die Wache der Meinung ist, "er störe die Nachtruhe der Stadt". Einzig die überaus günstige Verkehrslage hat die Stadt bislang vor dem Ruin bewahrt.

G. selbst bietet dem Reisenden kaum Sehenswürdigkeiten, sieht man von der heißen Quelle ab, deren schwefliges Wasser bei Alchimisten sehr beliebt ist, aber auch bei vielen Einwohnern als heilsam für Körper und Geist gilt. Mancher geht gar soweit, nicht nur darin zu baden, sondern das lauwarme "Duftwasser" mit zugehaltener Nase zu trinken, besonders Mutige tun dies auch ohne diese Erleichterung. Die Tempel der Stadt sind den Göttern *Praios. Rondra, Peraine, Ingerimm* und *Boron* geweiht.

Gratenfels (II), -es; Gratenfelser; Gratenfelser; Lgft. des mittelreichischen Hzm. NORDMARKEN; regiert durch Landgraf *Alrik Custodias von N.;* grenzt im Westen an das Kgr. *Albernia;* im Norden an *Andergast*, im Osten an das Fsm. *Kosch* und im Süden an die ebenfalls nordmärkische Gft. *Albenhus* und die *Stadtmark Elenvina. G.* gilt als reiche Provinz, da nicht nur Landwirtschaft und Holzeinschlag, sondern auch Bergbau und Flussschifferei viele Bewohner ernähren.

Graue Berge; annähernd kreisrundes Gebirgsmassiv im Nordwesten der Region THORWAL, dessen höchste Gipfel sich in mehr als 3.500 Schritt Höhe erheben. Das Innere der G.B. ist äußerst karg und für menschliche Besiedlung nicht geeignet (und deshalb auch weitgehend unerforscht); rundherum erheben sich dichte Nadelwälder.

Graue Magie, Graumagier; volkstümliche Bezeichnung für *Magier* und magische Aktivitäten, die allgemein dem Tätigkeitsfeld der GROSSEN GRAUEN GILDE DES GEISTES zugerechnet werden.

Graue Stäbe von Perricum; genauer Titel: *Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu Perricum;* ein während der *Magierkriege* gegründeter Magierorden, der sich der Verteidigung der *Magierakademien* gegen schwarzmagische Umtriebe, religiöse Verfolgung oder die Gier eines Provinzfürsten verschrieben hat, aber auch - was wenig beachtet wird - schon seit geraumer Zeit die berüchtigte *Gorische Wüste* von *Anchopal* aus unter Beobachtung hält. Unter den etwa 800 Mitgliedern befinden sich auch viele *Magiedilettanten* und Nichtmagier. Die Ordenstracht der G.S.P. besteht aus grauer Robe, rotem Skapulier und roter Kapuze; die wichtigsten Ordensburgen stehen bei *Anchopal, Neetha, Lowangen* und *Vallusa.*

Grauzahn; Festung und Stammburg der *Grafen von Notmark;* oberhalb der Stadt Notmark an einem Vorgebirge des *Ehernen Schwertes* gelegen.

Gravesh; eine verbreitete Gottheit der ORKS, unter deren Schutz vor allem die Erzschürfer, Eisengießer und Schmiede der Orks, ihr Werkzeug und ihre Werkstätten stehen, der aber auch von anderen *Drasdech* angerufen wird. Eine besondere Bedeutung kommt ihm vor allem bei KORGORAI zu, bei denen er fast gleichrangig neben BRAZORAGH verehrt wird.

Die Priester des G. sind die Träger allen handwerklichen Wissens einer Orksippe und demzufolge von beträchtlichem Einfluss auf die Entscheidungen des Häuptlings. Viel ihres Wissens ist in Ritualen und Liturgien kodifiziert, die - vom götzendienerischen Ballast befreit - erstaunliche Kunstfertigkeit erahnen lassen.

Nach verbreiteter (aber ausgesprochen ungern gehörter) Ansicht stammen diese Kenntnisse von den *Zwergen*, die einst im *Orkland* die Binge UMRAZIM errichteten, wie auch der Name G. (in anderen Formen auch *Grawosch, Hangrahesh* oder *Angrowasch)* nichts anderes als eine orkische Form des Namens ANGROSCH (des menschlichen INGERIMM) sein soll.

Ein Graveshpriester leitet einen Drasdesh an

Greif (I); ein pferdegroßes Mischwesen mit dein Kopf und den Schwingen eines Adlers und dem Leib eines Löwen. Die seltenen, mit rotgoldenem Fell und Flügeln versehenen Tiere gelten als heilige Tiere, ja Inkarnationen des *Praios.* Sie sind in der Tat immun gegen jegliche Zauberei.

Greif (II); der oberste reisende Herold des *Neuen Reiches* -- sein Name ist eigentlich Amtstitel und stammt vom Wappenbild des Kaisers - ist mit seiner tiefschwarzen Haut und dem dichten Kraushaar eine sehr ungewöhnliche Erscheinung in Aventurien - und sehr ungewöhnlich sind auch seine Fähigkeiten: Mit seiner befehlenden Stimme, die keinen Widerstand zulässt, und einer absoluten Immunität gegen Magie ist er offenkundig eng mit dem Sonnengott verbunden und besitzt die Kräfte, die sonst nur den *Boten des Lichtes* auszeichnen, ohne auch nur ein Geweihter des *Praios* zu sein. So viele Legenden ranken sich um diesen rätselhaften Menschen (?), dass er schon als alles mögliche bezeichnet wurde: als verwandelter *Greif (I),* als Gebürtiger eines anderen Weltteils oder einer anderen Welt, gar als Manifestation des *Ucuri.* Wer immer genaueres wissen könnte, schweigt darüber.

Greif (III); Sternbild im *Zwölfkreis.* Außer *Nordstern* und *Sajalana* beinhaltet es die hellsten Sterne des Himmels. Insgesamt besteht es aus zehn Sternen und ist dem Sonnengott *Praios* geweiht. Es erscheint im Peraine-Monat im Osten und verschwindet Mitte Herbst im Travia. Sein Höchststand leitet das neue Jahr ein. In der Astrologie steht der Greif für Gesetz und (gesellschaftliche) Ordnung.

Greifax Rechtsetzer von Xorlosch; (? - *719 v.H.);* ein HOCHKÖNIG der ZWERGE (888 v.H. - 826 v.H.), der mit den *Garether* Kaisern, namentlich mit Kaiser SIGHELM die *Lex Zwergia* aushandelte, die bis heute die Sonderstellung *der Angroschim* im Mittelreich gewährleistet.

Greifenfurt (I), -s; Greifenfurter; Greifenfurter; Hauptstadt der gleichnamigen Provinz des Mittelreichs. Nach der Vertreibung der Orks aus SALJETH erhält die Menschensiedlung, die daraufhin auf den Trümmern entsteht, den Namen G. Dies geschah aus Ehrfurcht vor *Praios* und dem Eingreifen seines Dieners, des Greifen *Scraan.* Nach diesen Ereignissen vor fast 1160 Jahren entwickelte sich G. zu einer Stadt, die im Jahr 19 Hal 3966 Einwohner zählt.

In G. beginnt die *Reichsstraße I* nach *Warunk,* die Stadt und Land vorzügliche Verkehrsanbindung bietet. Handel trieben die Greifenfurter bis vor kurzem mit dem ganzen Reich. So ist wohl in ganz Aventurien der *Greifenfurter Goldsirup* bekannt, ein süßliches Rübenmus, das sogar und insbesondere in der thorwalschen Küche Verwendung findet. Immer herrschte in der Stadt ein munteres Treiben. Bauern und auch Edelleute fanden alles, was ihr Herz begehrte, sei es ein Gewand aus den berühmten Schneidereien oder nur eine einfache Tracht, sei es ein Laib Brot oder ein üppiges Mahl. Und auch wenn der Glaube an die Obrigkeit und der Dienst für Stadt und Grafen die obersten Gebote in G. waren, so fehlt es dennoch nicht an Möglichkeiten, sich zu vergnügen und Kurzweil zu erleben. So fanden vom 1. bis 30. Tag des Monats Rahja *Hunderennen* in Greifenfurt statt. Mehrere Läufe, den ganzen Monat über lockten allerlei Besucher in die Stadt die hier ihr Glück im Spiel suchten, denn es wurden oft hohe Wetteinsätze geboten.

All dies änderte sich am 18. Rondra 19 Hal. An diesem Tag fiel die Stadt in die Hände der Orks. Der Ork-Marschall *Sadrak Whassoi* ernennt *Sharraz Garthai* zum Herrn der Stadt und des neu eroberten Gebietes *Finstermark.* Einige Einwohner, besonders die Priester werden versklavt oder dem Blutgötzen *Tairach* geopfert. Die Tempel von *Praios, Peraine, Rondra, Ingerimm* und *Rahja* werden geschändet, gebrandschatzt oder niedergerissen.

Erst Ende 20 Hal wird die Stadt wieder von den Orks erlöst. Nach den zahlreichen Kämpfen ist die Zahl der Einwohner auf 700 geschrumpft.

Alle Gebäude, deren sich die Orks nicht bemächtigen konnten, wurden von ihnen mit Axt und Feuerbrand zerstört, nur die Burg des Markgrafen und einige östliche Stadtteile sind verschont geblieben. Heute ist die Anzahl der Einwohner zwar wieder auf etwa 1.000 angestiegen, aber es wird noch lange Zeit dauern his die einstige Größe und Pracht wiederhergestellt sind (T: PRA, RON, TRA: G: 2 Schwadronen Ksl. Greifenfurter Grenzreiter. 1 Banner Mgfl. Greifenfurter Langschwerter. 3 Kompanien Ksl. Schwertträger).

Greifenfurt (II), -s; Greifenfurter; Greifenfurter; mittelreichische Mgft.; erstreckt sich über das Gebiet zwischen den Flüssen *Ange* und *Dergel* südöstlich des *Finsterkamms.* Im Nordosten grenzt sie an die Mgft. *Heldentrutz,* im Osten an das Hzm. *Weiden* und das Kgr. *Darpatien.* Die Südgrenze bildet das Kgr. *Garetien.* die Westgrenze das Fsm. *Kosch.* Den orkgeplagten Einwohnern des Landes hängt der Ruf des Hinterwäldlertums an, und sie können sich gerade selbst ernähren, Überschüsse werden nicht erzielt. Nennenswert ist neben der gleichnamigen Hauptstadt G. und dem kleinen Ort *Eslamsroden* lediglich das Dorf *Orkenwall,* das durch die verlorene Schlacht gegen die Orks am *24. Rondra 19 Hal* zu trauriger Berühmtheit gelangte. Unter der Domäne der Orks wird die Region zeitweise in FINSTERMARK umbenannt. Regiert wird die Markgrafschaft z.Zt. (22 Hal) von Prinzessin *Irmenella von Greifenfurt,* der Tochter des ehemaligen Mgf. *Shazar.*

Greifenpaß; zwischen *Angbar* und *Gratenfels* gelegener Pass in etwa 1.600 Schritt Höhe über das Kosch-Gebirge: bis auf drei Monate im Winter gut gangbar. Über den G. führt auch die *Reichsstraße 3.* Seinen Namen hat der G. von einem Gipfel in Gestalt eines hockenden *Greifen.*

Greifenzinne; einer der höchsten Berge der GOLDFELSEN; erreicht gut 2.400 Schritt Höhe.

Greifkatze; eine merkwürdige Art von kleinen Raubtieren, die wie die *Greife* des Sonnengottes *Praios* Merkmale von Vogel und Raubtier vereinen - doch bei ihnen mischt sich der jaguarfleckige Leib einer kleinen Katze mit dem goldbraun gefiederten Kopf, Beinen und Flügeln eines Jagdfalken. G. sind kaum länger als zwei Spann und dafür bekannt, dass man sie recht einfach zähmen und zur Jagd abrichten kann, auch wenn sie keine Haube annehmen und niemals einen Magiebegabten als Herren dulden; von genereller Aggressivität gegen Zauberer lassen sie jedoch auch nichts spüren.

Sie leben im tiefen Süden Aventuriens in freier Natur; vor allem im Gebiet um *Hôt-Alem.* Im dortigen Praiostempel sind die Tiere auch zahm zahlreich zu sehen, da sie - ganz weltlich - gute Ungeziefervertilger sind; doch auch der Adel liebt diese "Statussymbole", von denen in letzter Zeit auch immer wieder Einzelne oder Pärchen ins Mittelreich ausgeführt wurden - so hat etwa *Reichsbehüter Brin* letztlich ein Pärchen vom *Fürstprotektor* als Geschenk und Tribut erhalten.

Ob diese Tiere eine Laune der Natur, Verwandte der echten Greifen oder gar Geschöpfe des Praios (oder wie die *Harpyien* eines skrupellosen Schwarzmagiers) sind, ist keinem Menschen bekannt.

Grenzland; eine der Bezeichnungen für die FEENWELT; beruht auf der Tatsache, dass Übergänge in dieses Reich in der Tat am häufigsten an Grenzen (Höhleneingänge, Türschwellen. Zäune etc.) erfolgen.

Grenzzeit; Annahme, dass der Übergang in die FEENWELT zu bestimmten Zeiten, den so genannten G., besonders leicht fällt.

Greve; Bezeichnung für Beamte des Landesherrn, die in dieser Form nur im Fsm. *Kosch* anzutreffen sind. Im Gegensatz zu den *Vögten* sind die Greven nicht ortsgebunden und wandern ständig durch das Gebiet des Landesherren. Dergestalt stellen sie eine unberechenbare Kontrollmöglichkeit dar, da sie angehalten sind, ihres Amtes ohne Vorankündigung zu walten. Im Range stehen sie hingegen unter den Vögten und dienen lediglich zu deren Unterstützung.

Dabei sind es vor allem die Alm- und Zoll-G., die im Auftrag des Landesherren auf die Einhaltung der Landgesetze achten, hauptsächlich aber die beim Handel verwendeten Maße und Gewichte überwachen. Zu diesem Zwecke führen sie den G.-stecken mit, ein etwa 8 Spann messender fester Holzstab, an dessen einem Ende sich eine Stahlspitze befindet und der am anderen Ende gebogen ist. Am Stecken finden sich mehrere Einkerbungen und Markierungen, die dem G. bei der Ausübung seines Amtes dienlich sind.

Grimmfrostöde; zerklüftete Gebirgslandschaft in Nordostaventurien; ganzjährig und meist bis in die Täler mit Schnee und Eis bedeckt. Außer einigen *Frostwürmern, Firunsbären,* Flechten und *Firnelfen* existiert hier kein Leben - und manch einer würde die *Gorische Wüste* als angenehm gegenüber der tödlichen G. empfinden.

Im Süden geht die G. in einem lang gezogenen Sattel in die EISZINNEN über, in alle Himmelsrichtungen fließen Schmelzwasserbäche, die bald zu reißenden Gebirgsflüssen werden (von denen nur der östliche *Nuran Rudoc* einen Namen trägt. Im Inneren der G- soll es einige von Vulkanen erwärmte Täler geben.

Grishik; in der strengen Gesellschaftsordnung der ORKS die Kaste der Bauern, in der sich all jene finden, die sich nicht durch geschickte Finger, scharfen Verstand oder (vor allem) kriegerische Fähigkeiten auszeichnen; demzufolge gering angesehen, wenn auch sicherlich mehr als zwei Drittel aller Schwarzpelze dieser Kaste angehören.

Gris-, Grimwolf; die häufigste und typischste Art der aventurischen *Wölfe* graues Fell, knapp 1 Schritt Schulterhöhe: tritt vornehmlich in Rudeln auf.

Grolm, -s; Grolme; grolmisch; eines der seltsamsten Völker des weiten aventurischen Landes. Ihre Siedlungen liegen meist sehr versteckt in abgelegenen Tälern oder unterirdischen Kavernen. Diese Dörfer, in denen oft einige Dutzend G.-familien wohnen, werden von einem Häuptling, König oder Bürgermeister regiert. Mit den Menschen treten sie immer dann in Kontakt, wenn sie glauben, ein gutes Geschäft machen zu können. G. erreichen, wenn sie ausgewachsen sind, die Größe eines 6 Jahre altes Kindes. Ihre Köpfe mit den runzligen Gesichtern sind im Verhältnis zum Rest des Körpers übergroß, die übrigen Proportionen gleichen denen kleiner Jungen und Mädchen. Die Haut- und Haarfarbe eines G. kann zwischen leichenblass und dunkelbraun variieren.

Selten erreichen G. das dreißigste Lebensjahr, doch schon Fünfjährige können einen Händler zur Verzweiflung bringen, denn G. sind

schnell erwachsen und für ihre Geschäftstüchtigkeit bekannt. Ihre Geschäftstüchtigkeit, man könnte schon fast sagen, ihre Geldgier, hat ihnen auch den Namen *Feilscher* eingebracht. So heißt es in einem tobrischen Sinnspruch: "Mit jedermann kannst du Geschäfte machen, nur nicht mit einem Feilscher". Für einen G. *ist alles* käuflich, er scheut sich nicht davor, auch Sklaven zu kaufen und in sein Dorf zu entführen, selbst Götterstatuen und geweihte Gegenstände sind für ihn nur ein Handelsgut. Die G. nennen sich selber auch bisweilen *"Zehnteler"* wissen aber anscheinend selber nicht mehr, woher dieser Begriff stammt. Einige von ihnen beherrschen neben ihrer eigenen Sprache auch die der Menschen. Manchmal lernen G. sogar die menschliche Schrift, denn ihre eigene Sprache kommt ohne aus. Meist nutzen sie dann diese Kenntnis, um damit ihre Geschäftsbücher zu führen. Das *Grolmisch* ist für Menschen sehr schwer zu lernen und zu verstehen, es besteht zum Großteil aus Schnalzlauten.

Religion: Götter verehren die Grolme nicht. Hier halten sie es wie die *Elfen:* Wieso sollte man etwas verehren, das man nicht versteht? Den *Pakatai* jedoch bringen sie kleine Opfer. Diese Pakatai sind Geistwesen, vergleichbar den *H' Rangarim* der *Echsenmenschen* oder auch den *Nipakau* der *Moha.* So kann es geschehen, dass ein G. dem Pakatai seines Ackers als Ausgleich dafür, dass er ihm ein Jahr gute Ernte liefert, verspricht, ihn mit einem Erntefest zu ehren und den Acker dann nächstes Jahr nur zu einem Fünftel zu bepflanzen. Auf diese Art pflegen die G. selbst mit ihren Geistern Handel zu treiben und zu feilschen.

Verbreitung: G. leben in ganz Aventurien. Bekannt sind die *Orkland-G.,* die *Beilunker Feilscher,* die *Tiefhusener Wald-G.,* die *Finster-G.* aus *Weiden,* die G. der *Sclwarzen-* und *Roten Sichel,* die *Al'Anfaner Regen-G.,* die *Nebelauer Wald-G.* und die *Grotten-G.* im *Windhaggebirge.* Auch im *Amboß* gab es einst einen G.-stamm, doch er wurde nach einem Streit mit seinen zwergischen Nachbarn von diesen eingemauert und musste jämmerlich verhungern. Noch heute stößt man auf Gänge, in denen die ruhelosen Seelen der G. umherziehen.

Magie: Viele G. beherrschen arkane Kräfte. Sie können mittels ihrer magischen Fähigkeiten Gegenstände beeinflussen, z.B. diese unsichtbar machen, sie erhitzen oder beschweren. Neben diesen Abarten der Kampf- und Verwandlungsmagie, die jedoch nur auf Dinge und nicht auf Personen wirkt, sind G. noch in den Gebieten magische Heilung und Alchimie bewandert. Besonders letztere beherrschen sie hervorragend, für ihre Heiltränke wird viel Geld bezahlt. Sie trachten auch immer wieder nach der Herrschaft über den Geist fremder Lebewesen, einigen gelingt dies mittels magischer Artefakte, anderen durch ihre natürliche magische Begabung, den Meisten jedoch gelingt es nie. Besonders die Weidener G. und die des Orklandes vermögen es nicht, Gewalt über den Geist anderer Wesen zu erlangen. Ihren eigenen Körper können G. nicht beeinflussen und auch alle Arten der Bewegungs- und Beschwörungsmagie sind ihnen fremd. G. verstehen es, ihre Kräfte zu vervielfachen, indem sie sich zu einem arkanen Bund zusammenschließen; hierbei genügt es wenn sie einander an den Händen fassen.

Ein Grolm aus dem Orkland

Grolmisch; die von Menschen bislang nicht beherrschte (weil auch wenig untersuchte) Sprache der *Grolme.*

Gror; mit seinem Bruder *Rur* einer der maraskanischen Zwillingsgötter; siehe RUR UND GROR.

Groschen; eine in Wert und Gewicht dem mittelreichischen *Silbertaler* entsprechende Münze aus dem *Bornland* (siehe **WÄHRUNGEN**).

Große Graue Gilde des Geistes; Zusammenschluss der MAGIERAKADEMIEN und einzelner Magier, die sich der Idee des kosmischen Gleichgewichts verpflichtet fühlen; allgemein auch *Graumagier* genannt; größte der drei *Magiergilden;* gelten als philosophisch aufgeschlossen und pflegen auch Kontakt und Austausch mit *Elfen, Druiden* und Hexen. Letztliches Ziel ist - neben besagtem "Gleichgewicht" - die Ansammlung allen magischen Wissens in einer (ihrer) Hand. Die Graumagier sind ob ihrer bisweilen dem *Zwölfgötterkult* zuwiderlaufenden lehren in einigen Ländern Aventuriens nicht gut gelitten.

Große Lotterie; ein seltsam anmutender Brauch aus CHORHOP, bei dem im Rahmen eines Wettspiels die höchsten Staatsämter vergeben werden; eingeführt von Sarkisian ZEFORICA.

Große Mosse; Küstensumpfgebiet im *Bornland;* südwestlich von *Neersand,* südlich der Küstenstraße gelegen. An der Spitze der G.M. liegt die alte Stadt und Festung PILKAMM.

Große Olochtai; Gebirge in Nordwestaventurien: begrenzt das *Orkland* im Nordwesten und geht dann in den FIRUNSWALL über. Im Süden stößt es an die HJALDORBERGE, während in seiner Mitte die *Olochtai* wie ein Dorn ins Orkland hineinragt und die *Orkschädelsteppe* gen Norden begrenzt.

Die höchsten Gipfel erheben sich mit knapp 5.000 Schritt Höhe an der Stelle, an der Olochtai und G.O. zusammentreffen. Dort findet sich auch ein großer, unbenannter Gebirgssee, der den orkischen Bewohnern der G.O. als heilig gilt, während etwas weiter südlich der einzige gangbare Pass in etwa 2.000 Schritt Höhe über das Gebirge führt.

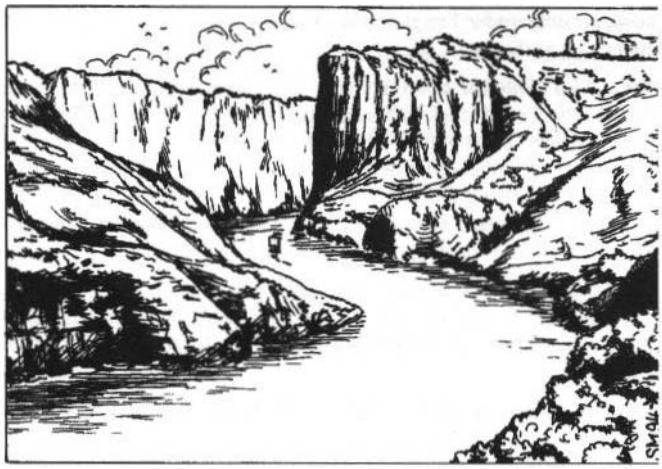
Die G.O. ist ein schroffes, unwegsames und abweisendes Gebiet, in das nur wenige Menschen bisher ihren Fuß gesetzt haben und dessen erschreckende Majestät sich wohl vornehmlich den OLOCHTAI, dem hier lebenden Orkstamm erschließt.

Großer Fluß; längster av. Fluss. Auf seinem Weg durch sechs mittelreichische Provinzen legt er eine Strecke von etwa 1.100 Meilen zurück, und ist damit vor dem *Yaquir* längster Strom des av. Kontinents. Er entsteht aus dem Zusammenfluss der in den nördlichen Koschbergen entspringenden ANGE und der aus dem Finsterkamm kommenden BREITE. Zunächst fließt er auf der Grenze zwischen *Kosch* und *Garetien* in südlicher Richtung, beschreibt dann um den *Angbarer See* herum einen östlichen Bogen, auf dem ihm von links die Wasser von *Raller* und *Rakula* zugeführt werden. Kurz darauf passiert der Fluss die Stadt *Ferdok* und damit den ersten bedeutenden Hafen auf seinem Weg zum *Meer der Sieben Winde.* Hier werden die Waren von Flussschiffen auf Wagenkolonnen via *Reichsstraße VI* gen Gareth und Hinterland umgeladen, wie im Gegenzug Güter zur Verschickung flussabwärts Richtung Havena verstaut.

Auch hinter Ferdok bleibt die Uferlandschaft von Feldern und Weiden bestimmt, jedoch rücken von Westen die *Koschberge* und von Süden das *Amboß-Gebirge* beständig näher. Nachdem der G.F. seinen Lauf nach Westen ändert, drängen von beiden Seiten nun häufiger Felsen heran und verengen das Flussbett an manchen Stellen gar auf

kaum mehr als zweifache Ruderbreite, so dass nur jeweils ein Schiff gefahrlos diese Nadelöhre passieren kann. Kaum verwunderlich, dass solche Felskanäle zu allen Zeiten bevorzugte Orte für Hinterhalte durch Flusspiraten darstellen.

Im weiteren Verlauf des Flusses verbirgt sich hinter manch unpassierbar erscheinender Klippe in Ufernähe ein gut getarntes Piratenversteck, exemplarisch sei hier die so genannte *Blutfelsenbucht* in den Ausläufern des Amboß genannt. Viele dieser Unterschlüpfe sind heutzutage bekannt, jedoch ist es nicht möglich, sie unablässig unter Kontrolle zu behalten, wie auch das Auge von Schiffswachen durch überbeanspruchte Aufmerksamkeit mitunter erlahmen kann.



Nadelöhr am Großen Fluss

Nächster wichtiger Hafen ist *Albenhus* am Fuße des *Eisenwaldes.* Hier befindet sich auch der wichtigste Efferd-Tempel des Binnenlandes, der *der Meisterin des Flusses Quelina von Salmfang* als Sitz dient. Dem Reisenden sei, neben der Möglichkeit der Götterverehrung, auch das sehenswerte Vergnügungsviertel auf der südlichen Flussseite anempfohlen. Wenn man die in der *Zwergenpforte* (die Enge zwischen Kosch und Eisenwald) gelegene Stadt verlässt, stößt man in rascher Folge zunächst auf den von links herbeieilenden *Ambocebra*, später auf die von rechts kommende *Galebra.* Die Koschberge nun endlich zurücklassend, schmiegt sich das Flussbett eng an den südlichen Eisenwald, um bald ein enges und tiefes Band zu schneiden, das die nördlich gelegenen Ingrakuppen vom Hauptgebirge trennt; von dort bringt der *Hardelbach* die Wasser der Zwergenmetropole *Xorlosch zu* Tal. Bevor sich der G.F. endgültig in flachere Gefilde begibt, gesellt sich von Süden der *Isen* hinzu. Seine letzte bedeutende Richtungsänderung gen Nordwesten vollzieht der Strom hinter *Elenvina.*

Hier, an seinem südlichen Scheitelpunkt, führen Handelswege nach Grangor, zu seiner Rechten wird die *Reichsstraße III* Begleiter bis *Kyndoch,* während die westlichen *Windhagberge* schon am späten Nachmittag ihre Schatten über den Fluss werfen. Jenseits der Felder und Obstbäume von Kyndoch führt der Weg durch lichte Auenwälder und feuchte Wiesen. Im albernischen *Abagund* berichten viele alte und tote Flussarme von der Launenhaftigkeit des mächtigen Stromes. Auch hier blüht die Flusspiraterie, in diesem Fall begünstigt durch ein Gewirr von Altarmen und Uferseen, die einem Ortskundigen bestmöglichen Unterschlupf gewähren. Weiter Flussab verzweigt sich der Große Fluss zu einem *Deka* mit zahllosen Armen, von denen nur der rechte Hauptarm weiter nach Havena führt. Zu Zeiten von Schneeschmelze oder starken Regenfällen ergießt sich das Wasser dermaßen weitläufig über die Ufer, dass es ohne Flusslotsen unmöglich wäre, der Fahrrinne gefahrlos zu folgen.

In *Havena* spannt sich zunächst die prachtvolle *Prinzessin-Emer-Brücke* über den Fluss, die mit nahezu zwanzig Schritt Durchfahrtshöhe selbst aufgetakelten Küstenschiffen die Passage erlaubt. Das Hafenhecken liegt jenseits der Zollbrücke in einem nördlichen Nebenarm. Der Hauptarm führt südlich der versunkenen Unterstadt zu seiner Mündung in das *Meer der Sieben Winde.* Jedoch auch hier ist größte Vorsicht geboten, denn täglich wechselnde Sandbänke in diesem - im wahrsten Sinne - fließenden Übergang vom Land zum Meer lassen auch erfahrenste Schiffer ohne die Hilfe der Seelotsen verzweifeln.

Der G.F. kann von Greifenfurt bis Havena mit flachen Last- und Ruderseglern befahren werden. Flussaufwärts führen an schwierigen Passagen zumeist Treidelpfade am Ufer entlang. Selbst größten Handelsschiffen ist seeseitig über den G.F. die Einfahrt in den Hafen von Havena möglich, der auch bei schwerstem Unwetter sichere Zuflucht gewährt.

Großer Schröter; eine aventurische, riesige Art des Hirschkäfers, die bis zu einem Schritt Länge erreicht: nur nördlich einer Linie Grangor-Zorgan heimisch; besitzt einen dicken, dunkelbraunen Chitinpanzer.

Großer Schwarm; eine magische Waffe, die während der *Skorpionkriege* von den *Magiermogulen* eingesetzt wurde: Ein gigantischer Schwarm magisch veränderter Heuschrecken, die mit ihren durchdringenden Mundwerkzeugen nicht nur sämtliche Grünpflanzen, sondern auch Holz. lebendes Fleisch und gar Mutterboden verschlangen. Der G.S. "erschuf“ auf diese Weise die *Gorische Steppe*, eine heute noch existierende Halbwüste zwischen *Anchopal* und dem *Mhanadi.* Einer verbreiteten Legende zufolge kreierte der gefürchtete *Borbarad* die nach ihm benannten Moskitos bei dem Versuch, den Magiermogulen nachzueifern und in seinem Versteck in der *Gorischen Wüste d*as Geheimnis des großen Schwarms neu zu entdecken.

Großer Zehnt; *almadanische* Bezeichnung für die Zehntabgaben an Halmfrüchten.

Großes Jahr; auch *Jahr des Tairach* genannt: ORKISCHE Zeitrechnung: entspricht 240 Mondmonaten, also etwa 18 1/3 Jahren (s. **ZEITRECHNUNG).**

Großes Volk, Großlinge; meist abwertend gemeinte Bezeichnung der *Feen* für die Rassen der Menschen, Elfen und Zwerge.

Großemir; Titel des Herrschers von MENGBILLA; beruht auf der Abspaltung des Großsultanats *Elem* vom *Diamantenen Sultanat* (1260 v.H., bis 1178 v.H.) - Mengbilla fällt als "Großemirat" in den Elemer Machtbereich.

Großfürst, Großfürstin; Titel eines *Fürsten/einer Fürstin* aus kaiserlicher oder königlicher Familie: die korrekte Anrede lautet Ew. *kaiserliche/königliche Durchlaucht.*

Großherzog, Großherzogin; Titel eines *Herzogs/einer Herzogin* aus kaiserlicher oder königlicher Familie; die korrekte Anrede lautet *Ew. kaiserliche/königliche Hoheit.*

Großinquisitor; der Vorsteher der Heiligen *Inquisition:* nur dem *Boten des Lichts* untergeben: nach dem Rücktritt des langjährigen G. *Dexter Nemrod* wird das Amt nunmehr von *Rapherian von Eslamshagen* bekleidet.

Großkönig; bisweilen von souveränen Monarchen zur Selbstüberhöhung eingeführter Adelstitel ohne historische Relevanz und Rechtfertigung.

Großköniglich Selemer Kuriere; ein Botendienst, der vor allem durch seine Langsamkeit bekannt ist und der nur in und um *Selem* operiert.

Großtintler; allgemeine Bezeichnung für Tintenfische und Kraken von mehr als einem halben Schritt Länge; auch für eine besondere, zur Tintenherstellung gefangene Art.

Growin, Sohn des Gorbosch; Graf der mittelreichischen Gft. FERDOK/KOSCH; ein Zwerg.

Grubenwurm; entferntester Verwandter der DRACHEN, am ehesten noch dem TATZELWURM ähnlich; besitzt weder FEUERATEM noch Intelligenz.

Gruftassel; ein asselartiges Tier, das eine Höhe von einem Schritt und eine Länge von 2 Schritt erreichen kann und vornehmlich in verlassenen Kellern und Krypten gefunden werden kann, wo es sich von Aas ernährt.

Grüne Ebene; Grasland in Nordaventurien; ausgedehnte Senke nördlich der *Roten Sichel*. Die Elfen nennen sie *Goblin-Wiese*, die Nivesen bezeichnen sie als *Karen-Gras*. Das weite Grasland wird nur hier und da von Nadelgehölzen und lichten Birkenwäldern unterbrochen. Die einzige Menschensiedlung ist um einen Travia-Tempel entstanden, der im Jahre 10 Hal errichtet wurde. Die nächstgelegenen Orte sind *Gerasim* im Norden, *Norburg* im Osten sowie *Donnerbach* und *Uhdenberg* südlich der Sichel. In der fruchtbaren Ebene lebten ursprünglich *Nivesen*, einige *Steppenelfen* und *Goblins*, die sich hier noch eine eigenständige Kultur bewahrt haben.

Grüne Schleimschlange; eine aasfressende, nordaventurische Sumpfpflanze.

Grünwal; mit fast 40 Schritt Länge die größte Art der aventurischen Wale. Der G. besitzt einen tiefgrünen, glatten Rücken und eine wesentlich hellere, stark gefurchte Unterseite. Das Tier, das bis zu 150 Quader Gewicht erreichen kann, ernährt sich ausschließlich von Plankton. Kleinkrebsen und ähnlichen Lebewesen.

Gulaghal; der *Tempel der Roten Jaguare von Gulaghal* im Südwesten des *Regengebirges* ist ein heiliger Ort der WALDMENSCHEN. Die Kalksteinpyramide von G., die sich über fünf Ebenen erstreckt, hat ihren Namen von den zwanzig rostroten, erzenen Jaguaren, die ihre Ecken bewachen. Die Wächter der Pyramide sind immer Angehörige der MOHA-Sippen. Zweimal jährlich werden die Wächter gewechselt, von jeder ausgewählten Sippe ein Mann. Naturgemäß wird der Krieger, der die Sippe für ein halbes Jahr vertreten darf, mittels eines Wettkampfes bestimmt. Auch ist es Tradition, einen gefangenen Feind mitzuführen, um ihn in G. zu opfern. Mit den auserwählten Wächtern ziehen alle Mohas, die im Kampf schwer verwundet oder vergiftet wurden oder an Krankheiten leiden, gemeinsam nach G. Dabei singen sie das berühmte Todeslied der Mohas, das auch alanfanischen Sklavenhaltern zuweilen zu Ohren kommt. Die meisten Waldmenschen kehren vollkommen geheilt zurück, andere jedoch sterben.

Tonko-Tapam, der Hüter des Tempels, ist so etwas wie der anerkannte Hochschamane der Waldmenschen. Es gibt ein allen Stämmen gemeinsames Tabu, das verbietet, Nichtwaldmenschen gegenüber über die Geheimnisse von G. zu sprechen. Dieses Tabu ist derart mächtig, dass schon mehrfach der Versuch selbst eines erzwungenen Verstoßes zum Tod geführt hat!

Gulden: Goldmünze aus Paavi im Wert von 5 *Silbertalern* (siehe **WÄHRUNGEN**).

Güldene Halle Unseres Herrn Praios; gigantisches Tempelbauprojekt auf der Insel JILSKAN: Praktisch seit der Vertreibung der *Priesterkaiser* bauen die exilierten Praiosanhänger an einem Tempel, der größer werden soll als der TEMPEL DER SONNE in *der Stadt des Lichts* - was jedoch ob der mangelnden Arbeitskräfte vielleicht in 500 Jahren einmal von Erfolg gekrönt sein wird.

Güldenfinger; mit etwa 2.450 Schritt Höhe einer der höchsten Gipfel der GOLDFELSEN.

Güldenland, -es; güldenländisch; Güldenländer; der sagenhafte Westkontinent hinter dem MEER DER SIEBEN WINDE, das Gelobte Land eines jeden Gelehrten und Kauffahrers: Glaubt man den Gerüchten, so müssten dort die Straßen mit Gold gepflastert und die Wände allesamt mit Zaubersprüchen beschriftet sein.

Denn das G. ist die rätselhafte Urheimat sehr vieler Aventurier: Das *Liebliche Feld* wurde zuerst von Güldenländern besiedelt, doch auch die *Thorwaler* stammten einst aus dein fernen Westen.

Nach allgemeinem Glauben herrscht im G. ein Ausmaß von Reichtum und Bildung, wie ihn man sich in Aventurien kaum vorstellen kann: Und wirklich haben die wenigen Kauffahrer, die je mit einer Schiffsladung Ware aus dem Westen zurückkehren, ihr Glück gemacht sei es, weil die Waren tatsächlich viel wert sind, sei es, dass schon der Name Güldenland jede Muschel zum wundersamen Objekt der Begierde werden lässt.

Der Handel ist allerdings sehr riskant: Zuerst einmal müssen viele aventurische Kostbarkeiten als Handelsgüter besorgt werden, was den Handel ganz in die Hand einiger reicher Handelshäuser gibt. Von zwanzig Kauffahrern kehrt vielleicht einer erfolgreich zurück - die übrigen fallen den Schrecken der See oder - öfter noch - Meutereien zum Opfer, sobald die Matrosen von ihrem Ziel hören; zumal sich ein mit kostbaren Waren beladenes Schiff im Süden Aventuriens gut losschlagen lässt. Wer aber wirklich erfolgreich hin- und wieder zurückgefunden hat, wird zum begehrten Experten, der bis zu einer Hälfte des Gewinns verlangen kann und natürlich wie ein Grab über den Weg und seine Widrigkeiten schweigt.

Diese Unsicherheiten über die geographische Lage haben einige einsichtige Gelehrte zu der Theorie gebracht, dass ein Seefahrer vermutlich jede Hochkultur hinter einem großen Ozean als "G." betrachten würde und dass wir es vermutlich mit mehr als einem Kontinent zu tun haben, der als G. bezeichnet wird.

Guldenländer; eine aromatische, süß-scharfe Gewürzmischung aus dem *Güldenland;* daher extrem teuer.

Güldenlandstrom; warme Meeresströmung, die das *Meer der Sieben Winde* von Südwest nach Nordost durchzieht und die Winter vor der *thorwalschen* Küste im Zaum hält.

Gulmond; ein vor allem im Svellttal vorkommender Strauch, aus dessen etwa handtellergroßen, fleischigen Blättern ein kraft- und ausdauersteigernder Tee gewonnen werden kann. Auch das Kauen der Blätter ist verbreitet.

Gurvan Praiobur I; (631 v.H. - 541 v.H.); nach seinem Mord an KATHAY PRAIOTIN XI. dessen Nachfolger und damit vierter der PRIESTERKAISER in den Jahren 579 v.H. bis 574 v.H. und 552 v.H. bis 541 v.H.; zeitweilig von seinem Mündel HELUS PRAIODAN I. ins alanfanische Exil getrieben, wo er die *Gurvanianischen Choräle* verfasste.

Gurvan Praiobur II.; (577 v.H. - 484 v.H.); letzter der PRIESTERKAISER; von *Rohal* nach JILASKAN exiliert.

Gurvanianische Choräle; von GURVAN PRAIOBUR I. während seines alanfanischen Exils gedichtete und komponierte Lobgesänge für *Praios* den Herrn; insgesamt mehr als 500, davon 365 für jeden einzelnen Tag des Jahres.

Gutes Volk; eine gebräuchliche Bezeichnung für das FEENvolk.

Gwen-Petryl-Steine; Steine, die aus sich heraus ein grünblaues bis orangefarbenes Licht abgeben. Da sie keine Wärme abstrahlen, werden sie in den Tempeln des Meeresgottes *Efferd* als Lichtquelle genutzt (daher auch die geläufigere Bezeichnung *Efferdfeuer).* Ein Stein von Faustgröße leuchtet etwa halb so hell wie eine Fackel, sein Schein währt jedoch ewig. Der Sage nach handelt es sich bei G.-P. um Bruchstücke der gleißenden Zitadelle von *Alveran*, die zur Erde fielen, als die Giganten gegen den Götterhimmel anrannten. Es soll zahllose kleine Splitter geben, die man vor allem am Meeresstrand finden kann. Größere Brocken von etwa Kopfgröße gelten als Eigentum des Meeresgottes und sollten daher einem Tempel übergeben werden.

Gwaryd; der ursprüngliche Name der *thorwalschen* Stadt WASKIR.

Gwiduhenna von Faldahon; (* 28 v.H.); nach dem Verschwinden Markgraf *Hagens* durch den *Reichskongress* 21 Hal ernannte Mgfin. von BEILUNK; Geweihte des *Praios* und daher durch ihre Vögtin *Jolinde von Springewall* regierend.

Golda; nach der Mythologie die älteste Tochter des ersten Menschenpaares und damit angeblich Schwester von UTHAR, MARHYNA und AVES; erste Herrscherin *Güldenlands.*

Gylduria ya Glasal; eine Heldin der av. Siedlerzeit (ca. 2.000 v.H.); angeblich eine güldenländische Magierin; Begleiterin von PRINZESSIN LAMEA. Siehe **HELDEN UND HELDENSAGEN**.

H

Haarige Gepürgsküh; eine fast nur noch in *Thorwal*, im *Bornland* und im nördlichen *Finsterkamm* anzutreffende, langhaarige Rinderrasse. H.G. gelten als sehr zäh und sind in der Lage, auch in schwierigem Terrain große Lasten zu schleppen.

Habicht; als ausgesprochen menschenscheu geltender, bis anderthalb Schritt spannender Raubvogel, der außer in Extremklimaten überall anzutreffen ist.

Hacksilber; in verschiedenen Ländern, namentlich im *Bornland* übliche Methode, Münzgeld nach dem Metallgewicht zu bewerten und damit eine Möglichkeit zu haben, verschiedene Währungen im wahrsten Sinne des Wortes in einen Topf zu werfen; siehe **WÄHRUNGEN**.

Hagal Redkai; *goblinische* Bezeichnung für das *nordalmadanische* Hochland, die CALDAIA.

Haie; die bekanntesten aventurischen H.-Arten sind der FLECKENHAI, der HAMMERHAI, der IFIRNS- oder *Weißhai*, der TIGER- oder *Riesenhai* und der STREIFENHAI.

Haipu; ein 1500 WALDMENSCHEN umfassender Stamm, der hauptsächlich die Ufer und Strände des ALTOUM-Archipels, besonders den Osten Altoums und die Insel *Souram* bewohnt. Sie sind großartige Taucher, und während der Sommermonate suchen sie die Küsten und Waldränder nach der seltenen KAJUBOknospe ab, die ihnen heilig ist. Bisweilen handeln sie mit Jade, die sie gegen allerlei Waren der Zivilisation eintauschen.

Hairan; tulamidischer Titel für ein Stammesoberhaupt. Die weibliche Fons lautet *Harani*.

Hakendolch; eine gabelförmige, dreizinkige Parierwaffe aus einem Rundstahl, der nur angespitzt, aber nicht angeschliffen wurde. Ein Widerhaken am Heft dient dazu, die Waffe des Gegners einzufangen und zu brechen.

Hakenspieß; eine Stangenwaffe mit langer Stahlspitze, von der eine Sichelklinge rückwärts gewandt vorspringt; weitere Spitzen sind nicht unüblich. Mit dem Sichelhaken kann der erfahrene Infanterist auch weiter entfernt stehende Gegner heran- oder Reiter vom Pferd holen, um ihnen mit der Spitze den Garaus zu machen.

Halbelf, -s; Nachkomme aus der geschlechtlichen Verbindung von weiblichen Elfen und männlichen Menschen, Siehe ELFEN.

Halbfinger; gebräuchliches av. Längenmaß; entspricht einem Zentimeter (s. **MASZE UND GEWICHTE**).

Halbgift; eine höchst eigenartige magisch-alchimistische Mixtur, die keinen dauernden Schaden zufügt, aber für die Wirkungszeit die körperlichen Fähigkeiten des Opfers zu halbieren scheint - mitunter auch die Größe...

Halbschwadron; militärische Einheit; von einem *Leutnant* geführte Unterabteilung einer SCHWADRON.

Halbspann, Halbschritt; wenig gebräuchliche av. Längenmaße (s. **MASZE UND GEWICHTE**).

Haldur-Horas; (653 v.BF. - 618 v.BF.); Sohn des letzten FRIEDENSKAISERS THUAN-HORAS. Wird bei dessen Tod im Jahr 619 v.BF. Kaiser auf dem Thron des *Alten Reiches*. Er beginnt seine Herrschaft ebenso umsichtig wie seine Vorgänger. Bei einer Reise durch seine Provinzen fällt jedoch sein Blick auf das sehr wohlhabende *Gareth*, dessen Glanz und Reichtum die Kaiserstadt *Bosparan* weit überstrahlt. Trotz der ihm zujubelnden Garether Bürgerschaft gibt sich der Kaiser empört und beschuldigt diese der Unterschlagung von Steuern. Zurück in Bosparan, verfügt er den *Gareth-Erlass*, durch den die Garether binnen einer Woche zu einer Zahlung von einer Million Golddukaten verpflichtet werden. Weiterhin soll die Steuerlast verdreifacht werden. Die Garether erkennen die Missgunst hinter den Worten H.s und erklären sich kurzerhand zur Freien Stadt. Der Kaiser veranlasst die Belagerung der Stadt, was den ersten *Garether Aufstand* nach 200 langen Tagen zum Erliegen bringt. Die zu zahlende Summe wird daraufhin auf zwei Millionen erhöht, zahlbar in zehn Raten, die nach jeweils drei Jahren fällig werden. Zwei Monate nach der Unterzeichnung des *Gareth-Vertrages* im Jahr 618 v.BF. wird H. von Unbekannten ermordet. Da man zu Bosparan von der Täterschaft der Garether überzeugt ist, beginnt Sohn und Thronfolger FRAN-HORAS aus Rache blutige Ernte zu halten.

Halle der Antimagie zu Kuslik; MAGIERAKADEMIE "grauer" Ausrichtung, die sich auf die ANTIMAGIE spezialisiert hat (11 Lehrmeister, 39 Schüler). Hinter dem pompösen Traditionsnamen (Accademia Contramagica Kuslikiensis - Kusliker Antimagie- und Hofzauberschule zur Abwehr magischen Übels durch Hesindens Kraft, gestiftet von

Eine Lektion in Dämonologie

Sr. Majestät König Khadan I. Firdayon) verbirgt sich eine Lehranstalt, auf der ein großer Teil der künftigen Hofmagier des *Lieblichen Feldes* ausgebildet wird. Die Akademie ist in einem eindrucksvollen Eckhaus im alten *Kuslik* direkt an der Seite des Praios-Tempels untergebracht, und aufgrund der göttergefälligen Auslegung der Magie besteht sogar eine gedeihliche Zusammenarbeit mit diesem Kult. Der wöchentliche Besuch des Gottesdienstes im Tempel ist für die Eleven der Akademie obligatorisch.

Aber nicht nur mit dem Praioskult, sondern mit den Kulten sämtlicher *Zwölfgötter* stehen die Kusliker Magier in guter Verbindung: Der *Hesinde*-Tempel unterstützt die Studien der Akademie sehr großzügig mit Leihgaben aus der umfangreichen Bibliothek wie auch mit einer festen monatlichen Geldsumme. Der Unterricht in den Bereichen der theoretischen Magie wird grundsätzlich von Brüdern und Schwestern des Hesinde-Ordens erteilt, während der Bereich der alten Sprachen und der Rechtskunde fest in den Händen der Praios-Priesterschaft liegt. So sind auch die Geweihten der beiden großen Kulte mit im großen Akademiemagistrat vertreten, der den jeweiligen Akademieleiter für die nächsten fünf Jahre beruft. Da diese Position mehr repräsentativ als funktionell ist, muss dieser nicht unbedingt magiebegabt sein, er sollte jedoch über gewisse theoretische Kenntnisse verfügen. Der Praiosgeweihte Praiodan Weißblatt versah die Position des Akademieleiters immerhin zehn Jahre lang, und es zählt mit zu seinen Verdiensten, dass die Schüler in Kuslik heute noch wertvolle Informationen zur Enttarnung und Beseitigung von schwarzmagischen Elementen erhalten. Neben der magischen Ausbildung gehört die Unterweisung in allen Bereichen des höfischen Lebens mit zum Lehrplan, und bereits die Eleven der H.A.K. sind gern gesehene Gäste auf den Bällen der Kusliker Gesellschaft.

Wer hier studieren möchte, sollte aus einem wohlhabenden Elternhaus stammen, denn die monatlichen Gebühren von 20 Dukaten decken nur die Kosten für den Aufenthalt in der Akademie, während sicherlich weitere 10 Dukaten für das standesgemäße Leben aufzubringen sind.

Halle der Erleuchtung; Name der Universalschule *zu Al'Anfa*..

Halle der Macht zu Lowangen; dem WEG DER LINKEN HAND folgende MAGIERAKADEMIE, die sich mit der BEHERRSCHUNGSZAUBEREI befasst (9 Lehrmeister, 25 Schüler). Die ursprünglich aus GREIFENFURT stammende Akademie (Traditionsname: Kaiser-Perval-Akademie der Kontrolle von Mensch und Getier in der Halle zu Lowangen) ist seit nunmehr 70 Jahren in *Lowangen* eingesessen. Sie ist völlig das geistige Kind des Oswyn *Puschinske*, des einstigen Hofmagus' Kaiser *Pervals*, der ihm in vielen Übeltaten zur Seite stand, wofür er schließlich bei Niederlegung seines Amtes mit einer Akademiegründung in seiner Greifenfurter Heimat belohnt wurde. Beim Tode des Kaisers setzten sich seine Feinde bei Hofe durch, und alle Magister und Scholaren mußten über Nacht das Mittelreich verlassen und nach Lowangen fliehen.

Die H.M.L. befindet sich heute in einem eher unscheinbaren, dreistöckigen Gebäude im Lowanger Stadtteil Bunte Flucht, der stark vom *Tsa*-Kult geprägt wird. Die Schule wurde früher in Lowangen nur geduldet, hat aber während der Belagerung durch die *Orks* der Stadt mit Kampfmagie kräftig zur Seite gestanden und wird heute als Mitglied des Lowanger Lebens akzeptiert. Durch die Belagerung hat sich auch der Lehrplan der Akademie stark verändert. Heute lernen die Eleven neben den klassischen Beherrschungszaubern besonders intensiv Kampfmagie wie auch die weltlichen Kampftalente. Leider leidet darunter die allgemeine Ausbildung, so dass die Absolventen erhebliche Defizite in diesen Bereichen aufweisen.

Mit dem Tod des inzwischen 103 Jahre alten Meister Oswyn wird nahezu täglich gerechnet, und jeder weiß, dass dann ein heftiger, vielleicht blutiger Richtungsstreit ausbrechen wird zwischen jenen, die zur "guten alten" schwarzen Beherrschungsmagie zurückkehren wollen und den Verfechtern einer Reform hin zu grauer Kampfmagie wie in der "Nachbarakademie" in *Andergast*.

Doch noch herrscht Oswyn Puschinske mit eiserner Hand und unterdrückt jeden Streit - und wenn das Gerücht stimmt, er habe einen Teil Elfenblut in den Adern, mag auch in zwanzig Jahren die Situation nach genauso sein.

Halle der Metamorphosen zu Kuslik; hoch angesehene "weißmagische" Lehranstalt für Zauberei, die sich mit der VERWANDLUNG VON LEBEWESEN befasst (5 Lehrmeister, 16 Schüler). Die H.M.K. ist eine traditionsreiche Akademie (Traditionsname: Halle der Metamorphosen und Transmutationen, wie sie Unserer Herrin Hesinde und den Meistern der Elemente wohlgefällig sind, gestiftet zu Kuslik von Seiner Weisen Magnifizenz Rohal I. vormals Accademia Magica Mutanta Forumque Metamorphoses Cusliciensis - Akademie der verändernden Magie und Halle der Metamorphosen zu Kuslik): Gegründet wurde sie auf Geheiß von Kaiserin *Asmodena-Horas* im Jahre 1813 v. Hal und gilt damit als die älteste MAGIERAKADEMIE der *güldenländischen* Siedler. Bis auf den heutigen Tag folgt man hier noch immer dem Grundsatz, junge Magiekundige im Sinne der Göttin *Hesinde* zu unterweisen.

Der Lehrplan hat sich in den letzten Jahrhunderten kaum geändert, so dass die Akademie als eine der konservativsten des gesamten Kontinents gilt. Dies führt nicht nur dazu, dass die Kusliker Kollegen in Magierkreisen belächelt werden, sondern auch zu einem ständigen Rückgang der Schülerzahl; Heute halten sich nur noch sechzehn Schüler in der für 80 Zöglinge ausgelegten H.M.K. auf. Während es früher sehr strenge Aufnahmeregulatorien gab, nimmt man heute fast jeden Schüler auf, wenn er einigermaßen den Zielen der Schule entspricht.

Die Akademie hat die monatlichen Studiengebühren aber auch bitter nötig, denn die finanzielle Unterstützung durch den Hesinde-Tempel reicht gerade aus, um das Gebäude vor dem Verfall zu retten. Die großen Räumlichkeiten erfordern aber dennoch eine erhebliche Anzahl von Hauspersonal, so dass auf die Magier und die Eleven noch einmal rund neunzig Dienstleute, Köche und Wachen kommen.

Der auf Lebenszeit berufene Akademieleiter muss stets sehr der Hesinde ergeben sein, und die Ausbildung beinhaltet neben den magischen Künsten auch eine ausführliche Unterweisung im Dienst an der Göttin. Die Akademie arbeitet eng mit dem Hesinde-Tempel zusammen und hat dadurch ebenfalls Zugriff auf die dortige Bibliothek, eine überaus notwendige Vereinbarung, seit die eigene große Bibliothek bei der Zerstörung der Akademie beim Untergang BOSPARANS ein Raub der Flammen wurde.

Halle der Weisheit; der *Hesinde-Tempel* zu Kuslik; Haupttempel des aventurischen Hesinde-Kultes und Sitz der MAGISTERIN DER MAGISTER; vor allem durch die riesige Bibliothek - die größte Aventuriens - bekannt.

Halle des Lebens zu Norburg; eine auf die HEILZAUBEREI spezialisierte MAGIERAKADEMIE, die dem WEG DER RECHTEN HAND folgt (ca. 10 Lehrmeister, 42 Schüler). Die in einem der wenigen Steinhäuser NORBURGS untergebrachte H.L.N. (Traditionsname: Schule der Heilung und Genesung von Körper und Geist in der Halle des Lebens zu Norburg) beschäftigt sich neben der magischen Heilung auch mit der "normalen" Heilkunde - und dadurch ist die Halle des Lebens auch über die Grenzen des *Bornlandes* bekannt. Die Akademie genießt nicht nur in Magierkreisen einen ausgezeichneten Ruf, sondern gilt neben der ANATOMISCHEN AKADEMIE ZU VINSALT als eine der besten Forschungseinrichtungen im Bereich der Heilkunde. So verwundert es kaum, dass sich hier neben den *Magiern* auch stets einige Geweihte der *Peraine*, *Tsa* und einige Schwestern und Brüder der *Noioniten* aufhalten.

Im Gegensatz zu Vinsalt sind hier Forschungen an Verstorbenen absolut verpönt: Der Geist der Schule ist so stark auf das Leben ausgerichtet, dass man hier häufig *Elfen* und sogar *Hexen* antreffen kann. Wer hier studieren will, sollte eine gehörige Achtung vor dem Leben haben, denn es kommt durchaus vor, dass Absolventen, die sich gegen die Lehren der Akademie vergehen, von der Adeptenrolle getilgt werden. Neben der Heilkunde erhalten die Eleven hier eine profunde Ausbildung in den Bereichen der Gifte, wobei die magischen Heilmethoden zwar durchaus ihren Platz haben, aber die Magie nur als *eine* Möglichkeit zur Heilung betrachtet wird.

Der Akademieleiter wird von einem Gremium aus den an der H.L.N. Lehrenden vorgeschlagen und gilt solange als Proband. bis etwa drei Monate später die offizielle Bestätigung vom Oberhaupt des COLLEGIUM CANONICUM erfolgt. Die Berufung erfolgt auf Lebenszeit und kann nur bei groben Verstößen gegen die Ordensgrundlagen

zurückgenommen werden.

Halle des Quecksilbers zu Festum; mit der VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM befasste, graue MAGIERAKADEMIE. (16 Lehrmeister, 65 Schüler). Kaum eine andere Akademie Aventuriens gilt als so gelehrt und hesindefromm und doch so tolerant wie die "Academia Magica Transformatorica Festuniensis, neugestiftet Hesinde zu Preis und Ehr im Zeichen des ewig wandelbaren Quecksilbers". So ist die Schule im Festumer Hesindendorf ein gut eingefügter Teil dieses Stadtteils der Bildung - zu den umliegenden Alchimistenlaboren, Künstler- und Literatenzirkeln und Philosophieschulen besteht eine herzliche Beziehung, und viel Wissen und Inspiration wird bei den öffentlichen Debatten ausgetauscht.

So gelten die Absolventen der H.Q.F. auch als bemerkenswert weltoffen und weltgewandt - dennoch sind sie oft fest davon überzeugt, dass alle Probleme mit dem Verstand und Diskussionen zu lösen sind und lehnen Kampfmagie oder gar körperliche Gewalt als primitiv und unter ihrer Würde als Gelehrte entschieden ab.

Die Akademie ist bekannt für ihre Expeditionen, die zu magischen Phänomenen in ganz Aventurien ausgesandt werden, doch zugleich sind die einzelnen Magier gefürchtet als Expeditionsleiter - denn mit ihren körperlichen Fähigkeiten und den Wildniserfahrungen hapert es noch stärker als bei den meisten anderen Akademikern. Aus diesem Grunde besteht an der Akademie gar eine eigene kleine Abteilung von wildnisgewandten Laien, die sich ganz mit der Organisation solcher Fahrten beschäftigt - und so manche dieser Mitarbeiter sind noch Veteranen der legendären Fahrten, die einst vom Akademieleiter *Rakorium* zur Erforschung altechsischer Geheimnisse unternommen wurden.

Die H.Q.F. ist völlig selbständig, lebt aber in starkem Maße von den Zuwendungen der Festumer Kaufmannschaft, die es sich quasi als Statussymbol leistet, eine völlig "unproduktive", aber weithin berühmte Akademie zu haben.

Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana; dem WEG DER RECHTEN HAND folgende MAGIERAKADEMIE mit dem Schwerpunkt KAMPFZAUBEREI (24 Lehrmeister. ca. 70 Schüler. Die Akademie zu Bethana sieht ebenso wie die beiden anderen Kampfakademien (SCHWERT UND STAB UND BEILUNK, KAMPFSEMINAR ANDERGAST) ihre Hauptbestimmung darin, Kampfzauberer für das Reich (in diesem Falle natürlich für das neubosparanische) auszubilden. Sie unterscheidet sich von den beiden anderen Kampfakademien allerdings bereits dadurch, dass die Schüler als Magier mit Kampffähigkeiten und nicht als magische Krieger ausgebildet werden - und so wird auch sehr viel Wert auf Ausbildung in allen wissenschaftlichen Dingen und die Forschung gelegt. Bestimmte Forschungsgebiete sind allerdings immer noch unter strengen Bann gestellt, denn einst halfen die hier zu findenden Bücher dem Magier *Tharsonius von Bethana* (besser bekannt als BORBARAD), den wahrhaft dämonischen Kampfzauber "Höllenpein zerreiße dich!" zu entwickeln.

Von "Wehrheimer Drill" ist in den ein ganzes Stadtviertel umfassenden Gebäuden nichts zu spüren, wenn auch die zukünftigen Magier eine profunde Ausbildung in magischem und nichtmagischem Kampf erhalten - so werden sie zur Körperertüchtigung selbst im Meditationstanz und exotischen Kampftechniken ausgebildet. An Zugangsvoraussetzungen wird neben magischer Begabung ein aufrichtiger und ehrenhafter Charakter erwartet, wie er *Praios* und *Rondra* wohlgefällig ist.

Halle des Windes zu Olport; eine der ältesten aventurischen MAGIERAKADEMIEN, die der "grauen" Ausrichtung folgt und sich vornehmlich mit der VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM beschäftigt (7 Lehrmeister, 29 Schüler). Die H.W.O. entstand im Jahre 2242 v.H., als ein *Firnelf* in einem Föhrenhain auf den Klippen begann, drei *Hjaldinger* in die Magie des Windes, des Wassers und des Eises einzuführen. Im Laufe der Jahrhunderte verschmolzen Elemente der thorwalschen und firnelfischen Kultur mit der aventurischen Magiertradition und dem *Efferd*-Kult zu einer neuartigen kulturellen Einheit, die von der Schiffsgemeinschaft der H.W.O., der *Runajasko*, getragen wird. Jeder Schüler lernt die Geschichte der Akademie auswendig und erhält so neben der Stärkung seines Gedächtnisses Einblick in deren Tradition. Neben der Ausbildung der Magier befasst sich die Runajasko auch mit der Schulung der Skalden und dem Unterricht in Navigation, Schiffbau und Astronomie. Die Runajasko liegt auf einer sturmumtosten Klippe oberhalb der Stadt. Sie beherbergt neben der eigentlichen Magierschule eine Art Seefahrtsschule, Werkstätten, ein Schiffsmuseum, Scheunen, Badehäuser und die Wohnungen aller Mitglieder der Akademie, ihrer Verwandten. Freunde und Besucher. Mitgliedschaft in der Runajasko beruht teils auf Verwandtschaft, teils auf ritueller Aufnahme. Da alle Mitglieder der Akademie an allen Teilen des Lebens und Arbeitens teilnehmen (die Akademie ist, wie jede thorwalsche Ottajasko, stolz auf ihre Unabhängigkeit), sind die Abgänger wesentlich stärker auf das "weltliche" Leben und ihre Rolle in der thorwalschen Gemeinschaft vorbereitet - allerdings auf Kosten einer magietheoretischen Ausbildung. Die magische Ausbildung in *Olport* stellt eine in Aventurien einmalige Mischung aus firnelfschem und gildenmagischem Wissen dar, zumal drei der sieben Lehrer Firnelfen sind.

Halmar; (529 v.BF. - 481 v.BF.); putscht sich als Nachfolger OLRUKS II. im Jahr 490 v.BF. erfolgreich auf den Thron des *Alten Reiches.* Aber auch der Reichsgeneral und passionierte Jäger vermag den DUNKLEN ZEITEN keine Wende aufzuzwingen. Vielmehr sieht er sich 482 v.BF. BENDER DEM EINÄUGIGEN gegenüber, der sich zum "Kaiser aller Länder" erklärt. 481 wird so zum Zweikaiserjahr mit den konkurrierenden Hauptstädten *Bosparan* und *Belhanka.* Schließlich unterliegt er dem Heer Benders bei der *Schlacht am Sikram.* Ihren Tod finden beide im selben Jahr durch Meuchelmörder, die ihr Nachfolger, Admiral DOZMAN, gedungen hat.

Halmar-Antilopen; mit dem Reh verwandte und etwa gleich große Tierart mit fahlgelbem bis weißem Fell, die in erster Linie in der *Orkschädelsteppe* und der *Großen Öde* angetroffen werden kann; vornehmlich wegen ihres langen, gedrehten Gehörns gejagt.

Hammer und Amboss; Sternzeichen des *Zwölfkreises;* das einzige, das aus zwei Teilen besteht und kein Tier beschreibt. Die 10 rötlichen Sterne sind *Ingerimm* geweiht und gelten, mit Ausnahme bei den Zwergen, als neutrales Sternbild, das für Beständigkeit und Gegenständlichkeit steht. Zwischen Tsa und Rondra sind Hammer und Amboss am Himmel gut erkennbar.

Hammerschlag; auch: *IngerimmsHammerschlag;* ein zwergischer Schnaps, der sowohl durch seine Süße als auch seine Hochprozentigkeit auffällt; wird vornehmlich von den *Brilliantzwergen* gebrannt.

Hammerfaust; thorwalsche *Ottajasko,* deren Name sich auf *Torgal Hammerfaust* zurückleitet, der mit seiner Flotte von fünf Drachenschiffen einen wesentlichen Anteil am für Brabak glücklichen Ausgang der SEESCHLACHT VON CHARYPSO hatte; übergegangen in die Familie H. VON VINAY.

Hammerfaust von Vinay; eine einflussreiche BRABAKER Familie mit Sitz in der *Audienzia;* beruht auf der Landschenkung an die HAMMERFAUST-Ottajasko nach der siegreichen *Seeschlacht von Charypso.*

Hammerhai; ein wegen seines breiten Kopfes so genannter Hai von 2 bis 3 Schritt Länge, der allgemein als wenig angriffslustig gilt und in allen aventurischen Meeren angetroffen werden kann.

Hanaestil; eine *Gehörnte Dämonin,* die meist als verführerische Frau in Träumen erscheint; wird zum Gefolge der mächtigen SHAZMAN-YAT gerechnet.

Hängender Gletscher; ein dem Wintergott *Firun* heiliger Ort in der *Schwarzen Sichel;* ein kurzer, an seinem Steilabbruch weit überhängender Gletscher.

Harani; weibliche Form von HAIRAN; Stammesoberhaupt einer tulamidischen Sippe.

Haranija; "Land der Herrinnen"; angeblich der alte Name ARANIENS; siehe auch BENI ORONI, ORON.

HEILKUNDE

Die Medizin Aventuriens ist eine Mischung aus klassischer Heilkunst, einem gehörigen Anteil Aberglauben und göttlichem Wirken. Schuld an dieser Mixtur sind die drei groben Richtungen, in die man die Heilkunde unterteilen kann: die klassische weltliche Medizin der Medici, Okulisten, Bader und leider auch der Scharlatane und Quacksalber; die mit *Magie* gewirkte Heilkunde, bei der vor allem die elfische Magie Großes vollbringt und letztendlich das zuweilen wundersame Wirken der Geweihtenschaft der *Peraine*, die aber auch der weltlichen Medizin zugewandt ist.

Doch trotz aller Wunder und Zauberei, die oftmals innerhalb weniger Stunden, ja, zuweilen binnen eines Augenblicks, offene Wunden schließt, hohes Fieber senkt oder Gifte neutralisiert, bleibt dem einfachen Aventurier kaum Besseres als die Kunst der gewöhnlichen Heiler, Quacksalber und Medici, deren Großteil mehr recht als schlecht sein Handwerk versteht. Dieses "heilende Volk" bleibt nie lange am selben Ort; allzuschnell erlischt die Wirkung der "wundersamen Tinktur wider das erbärmlich Jucken und die Keuche". Die oftmals fragwürdige Qualität der erteilten Ratschläge und ausgeführten Handgriffe, die der Patient teuer bezahlen muss, zwingt diese "Kundigen" geradezu, ständig nach neuen Wirkungsorten zu suchen, wollen sie nicht am Pranger oder am Galgen enden. Vielerorts gelten strenge Gesetze, die Quacksalberei, Scharlatanerie und Giftmischerei unter Strafe stellen.

Doch nicht alle Heiler und Medici sind Betrüger, Taugenichtse oder Nichtskönner; man trifft sehr wohl vielerorts auf einen Mann des Wissens, der sein Handwerk versteht. Allerdings stehen diese Medici zumeist in den Diensten eines Landesherren oder haben sich in einer größeren Stadt niedergelassen. Die fahrenden Heiler, denen man trauen kann, entstammen fast ausnahmslos den Reihen der Geweihtenschaft der Peraine, sind Absolventen der Akademien zu *Vinsalt* und *Norburg* oder sie kommen aus dem Süden Aventuriens. Des Weiteren existiert vor allem im Norden Aventuriens die *Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius*, ein "weißmagischer" Orden reisender Heiler.

Der Süden mit den Metropolen *Khunchom, Al'Anfa, Brabak* und *Mherwed* blickt auf eine jahrhundertealte Tradition der Heilkunst zurück, die ihre Manifestation in den Heilerschulen Al'Anfas und Brabaks findet. Prachtstück aller weltlichen Medizinschulen ist die *Chámib al Etba*, die Schule des offenen Leibes, die der *Halle der Erleuchtung* zu Al'Anfa angeschlossen ist. Hier praktizieren berühmte Wundärzte, Anatomen und Okulisten und geben ihr Wissen an die Studenten weiter. Wie auch an der *Akademie zu Vinsalt* und anderen Orten wird hier an Leichen Forschung im Sinne der Medizin betrieben, auch wenn dies in vielen Bevölkerungsschichten ein ungutes Gefühl auslöst. *"Leiber sind wie offene Bücher, man schlagt sie auf und liest darin..." (Salpikon Savertin, Akademie zu Mirham).*

Den magischen Studien der Heilung widmen sich vor allem die *Halle des Lebens zu Norburg* und die *Anatomische Akademie zu Vinsalt*, deren Absolventen nicht nur das astrale Heilen verstehen, sondern ebenso über ein exzellentes Wissen auf dem Gebiet der anatomisch verträglichen Chirurgie verfügen.

Ab und an findet man auch ein altes Weiblein oder eine junge Frau, die mehr von Kräuterkunde versteht als alle Quacksalber Aventuriens. Nebenbei führen diese oftmals das Dasein einer Hebamme. Leider ist es so, dass vielerorts diese Frauen mit Misstrauen betrachtet, als Hexen verschrien und der Ketzerei beschuldigt werden. Neidische Zeitgenossen, vielfach gar der Hass der "ordentlichen Heilerzunft", setzen Gerüchte über unheilige Riten, Flüche und allerlei Aberglauben in die Welt, um Rache an den kundigen Frauen zu nehmen, die nichts vom Schröpfen und Aderlassen halten oder einfach um die eigene Haut zu retten, wenn die Inquisition ihre Fühler ausstreckt. Hat ein Patient Ungemach durch einen Scharlatan erlitten und geht, aus Schaden klug geworden, zu so einer Frau, so kann sie oftmals nicht mehr retten, was ein Taugenichts bereits verdarb. Im Zorn wird dann schnell aus der gerade noch kundigen Heilerin eine "alte Hex". Aus diesem Grund ist leicht ersichtlich, dass viele dieser zumeist unschuldigen kundigen Frauen ein Einsiedlerdasein führen und ihr Wissen oft mit ihrem Tode verloren geht.

Großes Wissen ist auch in den Überlieferungen der *Mohas*, der *Nivesen* und der *Norbarden zu* finden, die weitaus mehr der Natur verbunden sind als die meisten anderen Kulturen Aventuriens. Hier wird das Wissen über Generationen weitergegeben, ohne ein einziges Mal niedergeschrieben worden zu sein. Die Mohas beispielsweise sind wahre Meister in der Anwendung von Pflanzen und Tiergiften, die nicht immer zum Töten Verwendung finden, sondern vielfach vor dem Tode bewahren können. Selbst die *Thorwaler* tragen ihren Teil zur modernen Medizin Aventuriens bei, sind sie doch die Erfinder des Schwitzbades und in gewissem Sinne der Hygiene, die erst seit kurzem Einzug in die Lehren der Medizin gehalten hat.

Von den *Elfen* und *Zwergen* gilt es ebenso zu berichten; bei einem Elfen weiß man jedoch nie, ob er die Heilung durch Magie oder das alte Wissen seiner Ahnen bewirkt hat - zu fremdartig ist das Volk der Wälder und Auen für die Menschen, als dass man dies genauer sagen könnte. Manche Seuche oder Krankheit lässt das Volk der Elfen anscheinend völlig unberührt, während sie anderen Leiden weit schneller erliegen als Mensch und Zwerg.

"[...] *Das Kindbettfieber scheint den Elfen gänzlich unbekannt, ebenso all die Altersleiden und so manches Gift und der Star, vom Wundfieber genesen sie alsbald. Doch verwundert man sich, sieht man den prächt'gen Alben darben am Schlachtenfieber und Wechselfieber [...] Und so trägt bei ihnen vielfach die Musik der Heilung bei, wird am Bett des Kranken gesungen, er gewiegt und zart gestreichelt..."* (Geheimnisse des Lebens, Akademie zu Vinsalt, 350 v.H.)

Der Elfen Medizin endet also nicht mit der Verabreichung der Arznei, sie errichtet ein "Haus des Wohlbefindens" um den Kranken, um den Einklang von Leib und Seele wiederherzustellen.

Das zwergische Wesen der Medizin ist stark mit den Elementen, den Essenzen *Sumus* verbunden. Höchstens in den Kreisen der Zwergendruiden finden zuweilen magische Rituale der Heilung statt, doch stets ohne Zeugen, so dass man hierauf keine Heilkunde des Zwergenvolkes aufbauen könnte. Bekannt ist allerdings, dass in *Xorlosch* die *Hallen der Heilung* existieren, wo sich die Zwerge behandeln lassen. Zumeist aber handelt es sich um Verletzungen, die fast ausschließlich unter den Begriff Wundmedizin fallen. Wie Elfen sind Zwerge dem Menschen oft an Widerstandskraft weit überlegen, doch sind auch sie zuweilen arg bedrängt vom Leid. *"Ein ganzer Haufen der Tafeln, welche ich hier sehe, spricht übers Leid des Haarausfalls, das Erblinden oder die Taubheit..."* (Aus dem Bericht des Hesindegeweihten Marhet Kander, 157 v. H.).

Neben den versteckten Kräutergärten der Zwerge spielen Edelsteine und Metalle eine wichtige Rolle. So werden Tinkturen und Salben aus Quecksilber, Salzen und gar Metallspänen gemischt, deren Wirkung am Menschen erprobt oftmals tödlich endet, dem kleinen Volk aber zur Genesung gereicht. Vielfach wird die Kraft der Esse auch an Leib und Seele erprobt. Nahezu jede Salbe enthält verschiedene Aschen, ob frisch erkaltet oder noch warm, stets und allerorten findet sich dergleichen. Selbst der Schlamm der Flüsse soll im Wasser erhitzt die Glieder strecken und wärmen, so dass die Gelenke wieder geschmeidig werden. Wen verwundert's, selbst im Reich der Edelsteine findet so mancher Zwerg sein Heil;

"[...] *So vertreibet der Hyazinth Schwermut und Leid, der Smaragd unkeusche Gelüste, so dass er zerbricht, trägt man ihn, wenn man beim Weibe weilt [...] Der Amethyst, fürwahr ein edler Stein, zieht schlechte Säfte aus dein Leibe, hindert Völle und Wassersucht..."* (Der Garten der Tiefe, Steintafeln etwa 3.000 v. H.).

Als Hochburgen der aventurischen Medizin kann man zweifelsohne die *Chámib al Etba* in Al'Anfa, die *Halle des Lebens zu Norburg*, die *Anatomische Akademie zu Vinsalt* und die *Perainetempel zu Zorgan, Ouvenmas* und *Anchopnl* zählen, ebenso die *Ordenshäuser der Anconiten zu Albenhus, Salza, Baburin und Donnerbach.*

Die wichtigsten Werke der Medizin, Anatomie und verwandter Wissenschaften sind: *Geheimnisse des Lebens* (Anatomie, Chirurgie, Heilmagie, Kräuterkunde), *Wunderbare Heilungen ohne*

Wunder (Krankheiten, Vergiftungen, Elfenmagie), *Folianth der Kreutherkunde* (Pflanzen, Kräuter), *Menschen und Nichtmenschen* (Anatomie; bedingt empfehlenswert), *Praios' größtes Geschenk - Intelligenz* (Seelenheilkunde), *Der Garten der Tiefe* (Zwergische Schriften), *Liber Purificatum* (Hygiene, Krankheiten).

Gesellschaft und Kultur: Im Süden sind Ärzte und Medici angesehene Leute, deren Status dem eines reichen Kaufmanns gleicht und diesen oftmals gar übersteigt. In *Festum* und dem *Bornland* dagegen sind Angehörige der heilenden Zunft, von wenigen Ausnahmen abgesehen, in den angesehenen Vierteln als Bürger eher unerwünscht. Ein Zahnbrecher, Okulist oder Bader gilt kaum mehr als ein Henker oder Gerber; nichtsdestotrotz beansprucht man seine Dienste. In *Brabak, Khunchom* und *Al'Anfa* wiederum leben ihresgleichen inmitten der reichen Stadtbewohner als fester Bestandteil der hohen Gesellschaft. Selbst *Gareth* und *Vinsalt* verfügen über eine ausreichende Zahl Medici, deren Dienste von den Privilegierten gerne in Anspruch genommen werden. Diese Unterschiede gründen sich zum Teil auch darin, dass die Ärzte des Südens Gelehrte und erst in zweiter Hinsicht "Handwerker" sind. Im *Lieblichen Feld* und vor allem im Süden ist die Medizin eine Wissenschaft, während sie im rauen Bornland wohl eher ein Geschäft und ein "Handwerk wie jedes andere auch" ist.

Kulturellen Einfluss hat die moderne Medizin vor allem in einem vollbracht: In der Einrichtung der öffentlichen Bäder, die nun vielerorts nach thorwalschem Vorbild neu errichtet werden, nachdem sie lange Zeit in Vergessenheit geraten waren (man bedenke die Vielzahl von Thermen im alten Bosparanischen Reich). Manche sehen in ihnen die größte Konkurrenz für die Tempel der *Rahja*, andere betrachten sie als Hort der Reinigung und der Zwiesprache. Der Aspekt der Sauberkeit ist also salonfähig geworden, was aber nicht darüber hinwegtäuschen kann, dass nicht jedes Badehaus so sauber ist, wie es sein sollte. Das Wort Hygiene und die damit verbundenen Regeln werden in diesem Zusammenhang eigentlich nur von den Koryphäen der Medizin erwähnt und ansonsten bestenfalls unbewusst angewandt.

Daneben sollen die vor allem im Bornland und Mittelreich erlassenen "Siechen- und Seuchen-Gesetze" Erwähnung finden. In nicht unbeträchtlichem Maße haben auch sie Einfluss auf die Gesellschaft. Aussätzige und Krüppel, Geschlagene und Hinfällige werden oft ihren Familien entzogen und vor die Stadtmauern verbannt, wenn sie nicht von den barmherzigen THERBUNITEN oder MARBIDEN und den Geweihten der *Peraine* aufgelesen und in deren Einrichtungen versorgt werden. Diese bedauernswerten Geschöpfe leben vom Betteln und der Gnade der Bevölkerung, bis sie eines elenden Todes sterben. Die Gesetze wurden einstmals erlassen, um einer Verbreitung dieser Krankheiten entgegenzuwirken, doch mittlerweile dienen sie meist nur noch dem Zweck, das Straßenbild innerhalb der Stadtmauern nicht mit diesen Elendsgestalten zu verschandeln. Mancherorts ist nahezu jeder Handgriff, jede Tat dieser bedauernswerten Geschöpfe festgelegt, sowie er zu sein hat.

"Verbodde sey dem Siech sey Hartwerk auszuübbe, verbodde auch die Stadt zu *betrede, zu kaufe und verkaufe. Nit wasche darf er* sich wo *fließend Wasser is, den Brunne nit benütze. Sich kenntlich mache* muss *er mit Schellt, und Obachtruf aus dem Wind gehe muss er, wenn der Gesunde kommt..."*

Stand der Medizin: Die Grundlagen der Medizin liefert die Lehre von der Anatomie, die als Beruf wohl zu den verrufensten überhaupt gezählt werden kann. Das öffnen von Leichen zur Begutachtung des Inneren von Menschen, Elfen oder Zwergen ist in manchen Landstrichen bei Todesstrafe verboten und wird vor allem in der einfachen Bevölkerung abergläubisch verfolgt und verachtet. Der Bote des Lichts äußerte sich einmal in einer Predigt:

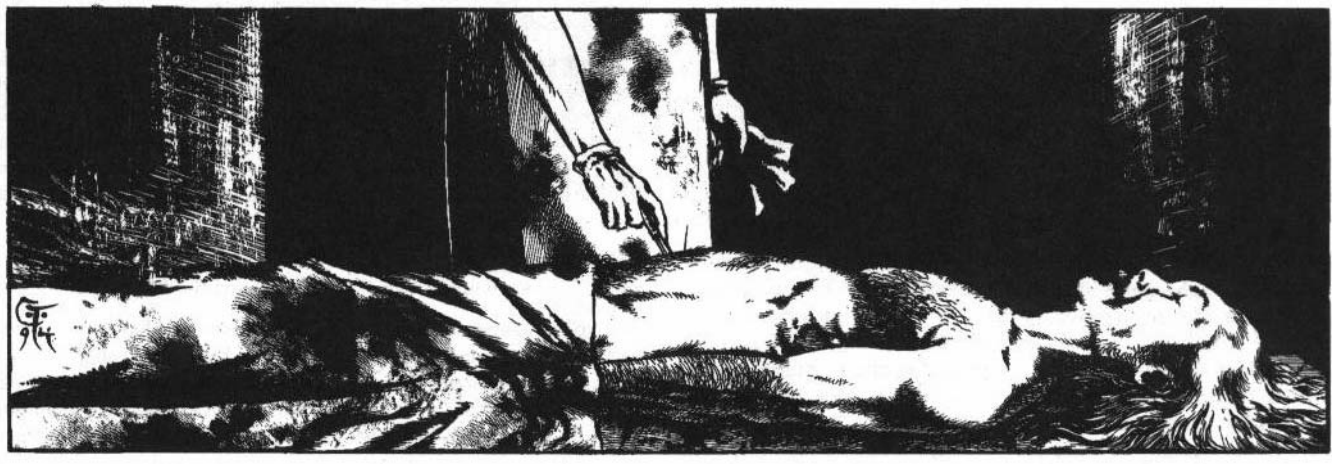
"Die Schändung des Leibes, um Licht in das Innerste des Menschen zu *bringen, ist ohne Zweifel nicht* von *den Göttern gewollt, denn sonst wäre der Mensch gläsern geschaffen...."*

Das Leichenschauen ist jedoch für Absolventen besserer Akademien und Heilerschulen ein unabdingbarer Bestandteil der Ausbildung und wird vor allem in *Brabak, Al'Anfa* und Vinsalt intensiv praktiziert.

Anästhesie: Viele Eingriffe, Behandlungen und Radikal-Kuren sind mit nicht unbeträchtlichen Schmerzen für den Patienten verbunden, und so hat sich im Laufe der Jahrhunderte die Kunst des Schmerzstillens entwickelt. So wird in einigen Gegenden das lähmende Gift der *Disdychonda* in geringer Dosierung angewendet und zur Ruhigstellung von Gliedmaßen eingesetzt. *Ilmenblatt* dient der Beruhigung des Patienten, *Thonnys* (gewöhnlich zur astralen Meditation verwendet) bewirkt in hohen Dosen beim Menschen eine nicht unbeträchtliche Bewusstseinstrübung und eine damit einhergehende Schmerzunempfindlichkeit. Daneben wird vor allem *Vragieswurzel* als Rauschmittel verwendet, die aber nicht ganz ungefährlich ist. Des Weiteren finden natürlich Hypnose und entsprechende Zauber ihre Anwendung, von den *Premer Feuer*-Orgien thorwalscher Schiffsärzte aber soll hier besser nicht berichtet werden.

Wundmedizin und Chirurgie: Aufbauend auf dem Wissen über die innere Beschaffenheit des Menschen führen Physici und Wundärzte ihre Kunst aus: der Starstich, das Steinschneiden, Wundbehandlungen oder gar die Trepanation erfordern allerdings ein Höchstmaß an Können und gut ausgebildete Helfer. Oftmals handelt es sich hier um Spezialisten, die bisweilen nur ein einziges Leiden behandeln, sich ansonsten aber auf kaum etwas anderes verstehen. Demgegenüber steht die Philosophie der tulamidischen Schulen und der elfischen Medizin, deren Schüler den Menschen und seine Krankheit im Ganzen und im Einklang mit dem Umfeld des Kranken betrachten. Allerdings wird ein Wundarzt auf dem Schlachtfeld wohl kaum darüber nachdenken, ob der verletzte Hauptmann dort wohl falsch ernährt ist oder der Pfeil in seinem Schenkel gar von Unstimmigkeiten mit seiner Umgebung herrührt.

Eine Besonderheit, die sich ausschließlich bei den Mohas findet, ist das Schließen kleinerer offener Wunden mit der *Oppajeh-Ameise.* Diese Tiere werden auf die Wunde gelegt, wo sie sich sofort verbeißen und die Wundränder zusammenziehen. Daraufhin werden sie mit einem Saft beträufelt, der einerseits die Tiere lähmt und andererseits das Schmerzempfinden des Patienten mindert.



Die Sauberkeit der so entstehenden Narben lässt die Riege der aventurischen Chirurgen oftmals staunen, doch haben nur ganz wenige Nicht-Mohas jemals eine solche Behandlung erlebt.

Seuchen und Siechen: Die Geißeln der Völker, wie die *Zorganpocken*, der *Blutige Rotz* und die *Blaue Keuche*, verlaufen auch im Aventurien unserer Tage noch meist tödlich. Erst durch strikte Einhaltung gewisser Präventivmaßnahmen ist es gelungen, die Seuchen zumindest einzudämmen oder örtlich zu begrenzen. Vor allem die Pestilenzhäuser des Perainekults und die Isolierung von Kranken in ihren eigenen Häusern haben einen großen Beitrag hierzu geleistet. Kommen die Krankheiten allerdings zum Ausbruch, so ist die Heilkunst zumeist am Ende ihrer Weisheit. Oftmals verweigern gar die Ärzte und Heilkundigen aus Angst vor Ansteckung eine Behandlung der Kranken. Beim jetzigen Stand kann die aventurische Medizin nach Ausbruch der Krankheit nur den Kampf des Kranken mit der Krankheit unterstützen, diese aber selten heilen. Die üblichen Mittel erstrecken sich auf fiebersenkende Arzneien, Schröpfen und allerlei relativ wirkungslose Hausmittel. Wieder einmal sind hier meist nur die Heiler der Peraine und einige begabte Magi erfolgreich.

Überhaupt wäre das Betreiben der vielen Siechenhäuser nicht ohne die Hilfe unzähliger freiwilliger Helfer möglich, die oftmals einst selbst dort gesund gepflegt wurden, gar eine Seuche überlebten oder aus reiner Mildtätigkeit den *Therbuniten* und Geweihten zur Hand gehen. Der Unterhalt der Häuser wird meist durch Spenden, aber auch durch die Honorare der reichen Patienten bewerkstelligt.

Kräuterkunde und Herbarien: Die Kräuterkunde bildet wohl den größten und bekanntesten Anteil an der aventurischen Medizin. Selbst die Medizin der Elfen basiert häufig auf der Anwendung und unterstützenden Wirkung verschiedenster Pflanzensäfte. Oft entsteht gar der Eindruck, ihre Heilmagie basiere nur darauf, die Zubereitung der Ingredienzien auf magische Weise und vielfach beschleunigt vonstatten gehen zu lassen.

Eng verbunden mit der Kräuterkunde sind aber auch die Kräuterweiblein und - wieder einmal - die Geweihtenschaft der Peraine, deren Tempel in ihrer Umgebung oft große Kräutergärten unterhalten, aus denen, je nach Jahreszeit, die wichtigsten und zuweilen auch seltenen Kräuter und Wurzeln entnommen werden können. Die Herbarien der Apotheker sind voller Anleitungen und Rezepte für die Herstellung verschiedenster Säfte, Salben und allerlei Gebräue, allerdings ist es oftmals schwer, die entsprechenden Ingredienzien zu beschaffen.

Hygiene und Sauberkeit: Oftmals unterschätzt und lange unbeachtet blieben die Lehren, die noch aus dem alten Bosparan stammten und erst heute wieder angewandt werden. Dort schrieb man bereits über das Kindbettfieber:

"Und wenn alles soweit ist, wasche man seine Hände in Wein oder Essig, nehme nur saubere Tücher und erhitztes Wasser, damit der Mutter nicht ein bitteres Ende bevorsteht..."

Viele Frauen sterben auch heute noch trotz einer komplikationslosen Geburt am Kindbettfieber, weil sie ihre Kinder in dreckigen Hütten zur Welt bringen und niemand auf die Sauberkeit achtet. *Wundfieber* und *Brand*, *Gesichtsstarre* und andere Infektionen raffen jährlich viele Tausende dahin, die eigentlich hätten gerettet werden können. Leider achtet man allzu häufig nicht auf die Säuberung der Wunden, verbindet nicht oder nimmt gar schmutzige Lappen, um eine Blutung zu stillen. Wirksame Maßnahmen zur Reinhaltung von Wunden und Instrumenten werden im *Liber Purificatum* detailliert beschrieben und erläutert. Hier soll nur kurz das Ausbrennen brandiger Wunden mit erhitzten Eisen, die Verwendung von Essig, Wein oder Öl zum Auswaschen derselben sowie der Gebrauch gewisser Kräuter erwähnt werden, deren Wirkung entzündungshemmend ist.

In vielen Städten existiert keine Kanalisation; Fäkalien und Abfälle werden oft einfach auf die Straße gekippt, wo es dann entsprechend "zum Himmel stinkt". Rattenplagen und schlimmere Dinge sind die Folge. Nicht umsonst gehen die Seuchen zunächst immer von den Armenvierteln aus, wo die Zustände am schlimmsten sind. Der Zusammenhang zwischen dem Dreck und bestimmten Seuchen, so den Zorganpocken, ist weitgehend unbekannt und würde auch nicht weiterhelfen, denn welcher Stadtherr gibt schon Geld für eine Kanalisation aus. Eine der wenigen Ausnahmen ist die Stadt *Rommilys*, die auch über bemerkenswert wenige Vorfälle von Seuchen zu berichten weiß.

Seelenheilkunde: Einer der jüngsten Zweige der Medizin ist mit Sicherheit die Seelenheilkunde, deren Ursprünge im Boron-Kult liegen. Besonders der Orden der NOIONITEN, deren Hauptkloster in der Nähe von Selem liegt, nimmt sich derer an, "die arm sind und verwirrt im Geist", wie es in den Ordensregeln heißt. In den Klöstern widmet man sich den Besessenen, den Melancholischen, Lebensuntüchtigen und versuchten Selbstmördern, all jenen also, deren Seelenfrieden gestört oder verwirrt ist.

Die Methoden der Heilung sind oftmals auf das wundersame Wirken der Borongeweihten und den Exorzismus geübter Magier oder Praiosgeweihter beschränkt. Häufig werden tobende Patienten nur ruhiggestellt, ohne die Ursachen der Anfälle näher ergründen zu können, finden dem Wahn Erlegene Vergessen durch Schlaf. Mancherorts sind die Kloster reine Verwahranstalten, deren Brüder und Schwestern so hoffnungslos überlastet sind, dass kaum noch Raum bleibt, sich der Kranken anzunehmen.

Die Marbiden, ein weiterer *Boronorden*, hingegen beschäftigen sich ausschließlich mit den Sterbenden, denen sie ihren letzten Weg erleichtern.

Harben, -s; Harbener; Harbener; Garnisonsstadt und *Markgrafensitz* des Mgf. von WINDHAG an der av. Westküste. Als im Jahre 291 v.H. eine gewaltige Flutwelle fast ganz *Havena* vernichtete, ging auch ein Großteil der Westflotte des Mittelreiches verloren. Als man sich entschloss, einen neuen Standort für die Flotte zu suchen, fiel die Wahl auf die kleine Stadt H. am Westhang der *Windhagberge.* Schon damals Hauptstadt der Gft. Windhag, stieg ihre Bedeutung in den nächsten Jahren. und als das *Liebliche Feld* im Jahre 241 v.H. seine Unabhängigkeit errang und der Flotte weitere Häfen verloren gingen, wurde in H. die neue Westflotte des Reiches konzentriert.

Südlich des Fischereihafens ist inzwischen ein schwer befestigter Kriegshafen mit einem eigenen Rondratempel (Weitere T: FIR, PRA) entstanden. Bis vor kurzem bestand die Harbener Flotte aus vier *Triremen*, zehn *Biremen*, vier *Karavellen*, einer *Schivone* und der Viermaster *Karracke* "Prinzessin", dem Flaggschiff Markgraf-Admiral *Sanins.* Im Jahre 17 Hal kamen noch je drei Biremen und Karavellen hinzu, die bis dahin auf den ZYKLOPENINSELN stationiert waren.

H. ist terrassenförmig in die Windhagberge gebaut. Durch die geschützte Lage - ihre einzige Verbindung zum Land ist ein stark befestigter Pass durch die Berge - gilt sie als uneinnehmbar (G: 1 Banner Fsl. Albernische Elitegardisten, 2 Banner Mgtl. Windhager Axtschwinger, 20 Harbener Seegardisten, 900 Matrosen und Seekrieger der Ksl. Westflotte). Die meisten Bewohner der Stadt (EW: 1.520) leben von der Fischerei, der Versorgung der Flotte und vereinzelt auch von den Kreidebrüchen im Windhaggebirge.

Hardelbach; entspringt in den *Ingrakuppen* im nördlichen *Eisenwald.* Er fließt später in den Talkessel - den er einst mit Wasser füllte - von *Xorlosch* und verlässt ihn dann südwärts in mitreißenden Stromschnellen durch ANGROSCHS AXTHIEB. Durch tiefe Schluchten bahnt er sich den Weg weiter hinab, bis er, nun ruhiger fließend, rechtsseitig in den *Großen Fluß* mündet.

Harfe; aus sieben, teils rötlichen Lichtpunkten am *Südhimmel* bestehendes Sternzeichen, mitunter auch als *Schriftrolle* identifiziert. Als Zeichen für Inspiration, Studium und Überzeugung findet die Harfe oder Schriftrolle in der Astrologie ihre Deutung. Für einen Umlauf', dessen höchster Punkt 1.000 Meilen südlich von Altoum liegt, benötigt das Sternbild fast genau zwei Jahre.

Harika (von Bethana); (* 33 v.H.); eigentlich *H. ni Coalgha, Edle von Bethana;* genannt "Die rote Harika"; *albernische* Seefahrerin und Entdeckerin in Diensten *des Lieblichen Feldes;* seit 21 Hal Admiralin der Südmeerflotte des *Horasreiches.*

Die Festungsstadt Harben

Harnischgürtler; auch: *Harnischträger;* ein nur auf *Maraskan* vorkommendes, bodenlebendes Nagetier von etwa drei Spann Länge, das auf dem Rücken einen geschlossenen, glatten Hornpanzer und auf der Bauchunterseite mehrere Hornringe aufweist: kann sich in Gefahr ganz in seinen Panzer zurückziehen. Der schildkrötenähnliche Kopf weist einen roten Hahnenkamm auf.

Harordak; *orkische* Bezeichnung für eine Unter-Kaste der ORKWACHT, die pro Stamm aus jeweils 2 *Orks* besteht; Die H. sind die eigentlichen Herrscher des Stammes; der Häuptling und *Brazoraghpriester* sowie der Schamane und *Tairachpriester*.

Harotrud; Fluss in Westaventurien; entspringt in mehreren kleinen Quellflüssen in den *Eternen* und wendet sich, nachdem er das Hügelland *Chababiens* verlassen hat, geradewegs nach Westnordwest, um etwa 120 Meilen später bei *Drôl* ins Meer der Sieben Winde zu münden. Die vielen kleinen Seen im Marschland südlich des H. zeugen davon, dass der Fluss einst wohl zwanzig bis dreißig Meilen weiter südlich verlief, dort wo sich heute das LOCH HARODRÔL erstreckt.

Hartsteen; Grafschaft im Nordosten des mittelreichischen Königreiches *Garetien*, zwischen den Flüssen *Olku* und *Natter* gelegen.

Harpyie; fliegendes Mischwesen aus Geier und Mensch, von dem bislang nur weibliche Exemplare gesichtet wurden; gelten allgemein als Opfer eines schwarzmagischen Chimären-Experiments. Ungeklärt ist die Fortpflanzung der H. (die man in vielen av. Gebirgszügen antreffen kann), da weder männliche Exemplare noch extrem hohe Lebensdauer beobachtet wurden und ihre gesamtaventurische Anzahl sicherlich vierstellig ist. H. sind selten bei klarem Verstand.

Hasrabal ben Yakuban; (Geburtsjahr unbekannt); der für seine Intrigen bekannte *Sultan* von *Gorien*, dem es durch Erpressung, Bestechung und Zauberei gelang, sein Sultanat relativ unabhängig vom nahen *Kalifen zu Mherwed* (und auch von *aranischer* Einflussnahme) zu halten: residiert in der Palast- und Festungsstadt AL'AHABAT am Rande der *Gorischen Wüste;* gilt als profunder Kenner der *Illusionsmagie* und der *Beherrschung* und stellt sich selbst gern als Nachfahr der *Magiermogule vom Gadang* dar.

Haugriff; das silberne Horn, mit dem *Firun* zur WILDEN JAGD bläst; auch *Biundtarda*, Heulen des Nordwinds genannt.

Haumesser; Sammelbezeichnung für allerlei Gerätschaften, die eine breite, einschneidige Klinge vorweisen können und dem Beseitigen von Geländehindernissen dienen: Vor allem im schier undurchdringlichen Lianen-, Blumen- und Schlingpflanzengewirr des südlichen Regenwaldes, aber auch im dichten Unterholz nördlicherer Wälder leisten solche "Waffen" gute Dienste.

Hauptmann; ein militärischer Rang in den Armeen des *Mittel-* und des *Horasreiches;* kommandierender Offizier eines BANNERS (bei Fußtruppen) oder einer SCHWADRON (bei der Reiterei).

Hausschweine; die verbreitetste Art ist - neben dem SELEMFERKEL - das sog. BUNTE H.; siehe dort.

Havena, -s; havenisch; Havener; (ausgesprochen mit langem e) bedeutende Hafenstadt des *Mittelreiches* an der Westküste. Die 22.000 Einwohner-Metropole am nördlichsten der fünf Hauptarme des *Großen Flusses* wurde im Jahr 1869 v.H. von Teilnehmern an einer Expedition des Admirals *Sanin* gegründet. Die prosperierende Stadt erfuhr in jungen Jahren lediglich durch den Großen Aufstand der Orks von 1699 v.H. einen zeitlich begrenzten Rückschlag. Im Jahr 1611 v.H. verlegte Fürst *Etel Bragold* seinen Sitz von *Honingen* dorthin und H. wurde zur Hauptstadt der Provinz ALBERNIA. Das einschneidendste Ereignis in den Chroniken der Stadt trug sich gut 1.300 Jahre später zu: Kaum ein Jahr nach der Unabhängigkeitserklärung vom Mittelreich durch Fürst *Toras Bennain* suchte nach einem Meeresbeben eine riesige Flutwelle die Stadt heim. Efferds Zorn vernichtete 291 v.H. auf einen Schlag halb H. Daraufhin wurde nie wieder die Blüte zurückliegender Tage erreicht; der Handel mit dem Güldenland fiel exklusiv an das Liebliche Feld, auch einstige Einwohnerzahlen von mehr als 50.000 gehören bis zum heutigen Tag der Geschichte an. Einmalig für mittelreichische Verhältnisse ist das 397 v.H. ausgesprochene havenische Magieverbot. Erst im Jahr 12 Hal wurden die Vorschriften wieder gelockert und erlauben die Anwendung magischer Fähigkeiten, so sie keine Gefahr für den Einzelnen oder die Allgemeinheit bedeuten.

Das heutige H. lässt sich grob in Altstadt - die das Beben überdauert habenden Stadtteile - und die Neustadt unterteilen. Die Häuser der Altstadt sind klein und eng, beherbergen jedoch die meisten Havener. Im südwestlichen Ortsteil *Fischerort* mit seinem riesigen Binnenhafen befindet sich der große Fischmarkt, der durch die hohen Fangerträge der ansässigen Fischer nahezu vollständig den Fischbedarf der Stadt sichert.

Auf der *Krakeninsel* leben die traditionsreichsten Familien der Stadt, und hier haben älteste Verordnungen (aus dem Jahr 756 v.H.!) selbst das große Beben überdauert. Auch heute noch kleiden sich viele Bewohner des biederen und gepflegten Stadtteils noch nach Vorväter-sitte und sprechen einen bosparanisch anmutenden Dialekt.

Im Norden der Stadt schließt sich das vielgestalte *Marschen* an. Leben um den Rahjatempel wohlhabende Patrizier, so dokumentieren weiter südlich älteste Häuser und auch Ruinen die unmittelbare Nachbarschaft zum verrufenen Orkendorf. Neuerlich gebietet jedoch der Zuzug von besser situierten Handwerkern und Krämern weiterem Verfall zumindest Einhalt. Weiter östlich zieht die Nähe zum Fürstenpalast in jüngerer Zeit sogar reiche Familien an.

Lumpengehüllte Gestalten, Ratten und schiefe Häuser sind das Markenzeichen des in Hafennähe liegenden Ortsteils *Orkendorf*. Nur wenige Gardisten verirren sich in die Gassen mit den bis zu viergeschossigen Bauten und dem lichtscheuen Gesindel. Dennoch haben sich hier auch ein paar wenige ehrbare Handelsleute niedergelassen, die dabei jedoch gut beraten sind, sich ihres Friedens mittels Schutzgeldzahlungen zu versichern.

Stets auf fröhliche Zecher sollte man in den verwinkelten, hohen Schluchten von *Nalleshof* vorbereitet sein, denn hier befindet sich der größte Teil des Seehafens, und so ist die Spezialisierung auf durchreisende Seeleute kein Zufall. Den unmittelbaren Hafenbereich dominieren Lagerhäuser und Fuhrhöfe. Obwohl in enger Nachbarschaft zum Orkendorf gelegen, geht es hier ungemein freundlicher zu.

Fast losgelöst von der Stadt und bereits in das nahezu unbetretbare Marschland eingebettet liegt der *Südhafen*. Werften, Lagerhäuser und Lastkräne prägen das Erscheinungsbild. Hier liegt auch die Herkunftsstätte des berühmten Havenabieres, und der Duft von Hopfen, Malz und Maische liegt aufdringlich in der Luft. Der Bennaindamm, der das Hafenbecken abschließt, bildet die Grenze gegen die Kreaturen der Unterstadt, und nach Einbruch der Dunkelheit wagen es viele Bürger der Stadt nicht einmal, auf ihm den Weg nach Fischerort anzutreten.

Der Tempel des Totengottes liegt auf der, der Stadt vorgelagerten

Havena

Boroninsel, auf der sich auch das Gebeinfeld findet.

So eng die Gassen der Altstadt, so großzügig und prachtvoll präsentieren sich die nach dem Beben erbauten Straßen und Häuser der Neustadt. Im nordöstlich gelegenen Oberfluren gruppieren sich die Häuser der Wohlhabenden mit ihren verspielten Fassaden, großen Fenstern und ausgedehnten, gepflegten Gärten rund um den Fürsten- (jetzt Königs-) Palast. In diesem Ortsteil patrouillieren auch die meisten Stadtgardisten, zumal zahlreiche öffentliche Gebäude und Einrichtungen hier angesiedelt sind, seien es Stadtpark, Immanstadion, Wachsfigurenkabinett sowie Stadthaus und Garnison, ebenfalls findet der Reisende die teuersten und besten Gasthäuser in diesem Viertel.

Das südlich angrenzende *Unterfluren* beherbergt eine zumindest einigermaßen wohlhabende Bürgerschaft. Viel Sehenswertes hat der kleinbürgerlich anmutende Stadtteil zwar nicht zu bieten, jedoch warten die meisten Hotels und Kneipen hier mit überdurchschnittlicher Qualität zu günstigen Preisen auf, was sie zum begehrten Ziel vieler durchreisender Händler macht. Die Prinzessin-Emer-Brücke, die südlich den Großen Fluß überspannt, hat einige Handwerker inspiriert, wie auch immer gefertigte Abbilder an Reisende zu veräußern, die sich angesichts der beeindruckenden Konstruktion des Bauwerkes gerne zum Kauf eines solchen Andenkens überreden lassen.

Südlich des Großen Flusses schließt sich letztendlich die *Feldmark* an. Einstmals ein selbständiges Dorf, haben sich hier im Laufe der Jahre auch Handwerksbetriebe wie Färbereien und Lohgerbereien angesiedelt. Dennoch ist der ländliche Charakter bis zum heutigen Tage erhalten geblieben.

Dem Seehafen der Stadt haben die Küstenstädte des Lieblichen Feldes deutlich den Rang abgelaufen. Mancher Liegeplatz bleibt leer, denn die wohlhabenden Pfeffersäcke wickeln ihre Geschäfte jeweils dort ab, wo Zölle und Gebühren am niedrigsten sind, und dies trifft eher auf Grangor oder Kuslik zu. Dennoch darf sich der Hafen seiner Sicherheit rühmen, denn der Teil nahe dem Bennaindamm bietet Schiffen auch im schlimmstem Wetter Schutz. Die nahebei stationierten Seekrieger sichern das Hafengebiet, aber auch die Verhinderung der Flusspiraterie zahlt zu ihren Aufgaben. Der eigentliche Kriegshafen mit Teilen der mittelreichischen Westflotte liegt auf einer der Mündung des Großen Flusses vorgelagerten Insel. Höchsten Respekt wird jeder Schiffsführer den Lotsen - seien sie für Meer oder Fluss zuständig - entgegenbringen, denn ohne sie würde jede Fahrt auf einer der zahllosen Sandbänke enden.

Geheimnisumwittert ist die überflutete Unterstadt im Westen. Dort locken jahrhundertealte Schatze and schrecken gefährliche Kreaturen. Ebenso haben Schmuggler and Ganoven Unterschlupf in den Ruinen gefunden. Auch viele fremdartige Wasserwesen zählen zu den Bewohnern des versunkenen H.

In H. gibt *es* Tempel aller *Zwölfgötter* außer *Firun;* an Garnisonen kann die Stadt die 4 Banner der Ksl. Beilunker Seegardisten, 5 Banner Kgl. Havenischen Langschwerter, 1 Banner Havener Seekrieger, 1 Schwadron Kgl. Abilachter Reiterei and 30 Stadtgardisten aufweisen, dazu noch die Abgänger der Kriegerschule "Rondras Ehre".

Havena-Fanfare; in Havena verlegtes Periodikum von 1 bis 4 Seiten Umfang; die Postille ist (als Amtsblatt) die wohl älteste Zeitung Aventuriens.

H'Chuchas; ursprüngliche, "heilige" Schrift des *Rssahh,* der Sprache vieler ECHSENWESEN; Vorgänger des *Chuchas* (auch *Yash'Hualay-Glyphen* oder *Proto-Zelemya* genannt) and der heute gültigen echsischen Schrift *Chrmk* (s. **SPRACHEN**).

Hedsch; eine Münze des südaventurischen Königreichs *Trahelien;* in Gewicht and Wert einem SILBERTALER entsprechend (siehe **WÄHRUNGEN**).

Heilige Halle; dem Gott ANGROSCH geweihter Haupttempel eines *Zwergenvolkes;* ein zwergischer Stamm oder eine Sippe gelten erst dann als eigenes Volk, wenn sie eine eigene H.H. errichtet haben; meist in ausgedehnten Kavernen angelegt and je nach Religiosität des Volkes ausgestattet and geschmückt.

Heiliger Drachenorden zur Vertiefung allen Wissens unserer Gottlichen Herrin Hesinde; siehe DRACONITER.

Heiliger Hain der Peraine; ein Wunder der Göttin PERAINE, das noch heute in ANCHOPAL zu sehen ist; In der Nacht vom 26. auf den 27. Peraine des Jahres 223 BF. schuf die Göttin hier einen grünenden and blühenden Schutzwall gegen die vordringende *Gorische Wüste,* der die Stadt nach Süden hin abschließt. Der H.H.P. ist neben dem *Zorganer* Haupttempel der wichtigste Wallfahrtsort des Kultes (mit Feiertag am 27. Peraine).

Heiliger Orden Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor; siehe THEATERORDEN.

Heiliger Orden zur Wahrung alter Schriften and Taten zu Ehren Unserer Frauwen and Göttin Rondra zu Rhodenstein; siehe ORDEN DER WAHRUNG.

***Heiliger Stein* des Ingerimm;** in *Angbar* aufbewahrter heiliger Talisman and wichtigstes Artefakt des INGERIMMkultes; ein quaderschwerer Brocken aus einem magischen Metall, der so von göttlicher Kraft durchdrungen ist, dass in seiner naheren Umgebung jegliches Leben and alle Bauwerke vor den Auswirkungen von Erdbeben and Vulkanausbrüchen geschützt sind.

Heilkräuter: im Gegensatz zu Würzkräutern, alle zur Wund- oder Krankheitsheilung verwendeten Gewächse, aber auch solche, die das Wohlbefinden von Gesunden steigern (Rauschmittel), schließlich auch alle Kräuter, denen magische Wirkung nachgesagt wird; namentlich ALRAUNE, ARGANWURZEL, ATANAX, ATMON, BELMART, CARLOG, CHONCHINIS, DONF, EGELSCHRECK, FINAGE, GULMOND, HIRADWURZ, HORUSCHE, ILMENBLATT, JORUGA, KAIRAN, KAJUBO, LULANIE, MENCHAL, MIBELROHR, NOTHILF, OLGINWURZ, PESTSPORENPILZ, QUINJA, RAUSCHGURKE, ROTER DRACHENSCHLUND, ROTE PFEILBLÜTE, SANSARO, TARNELE, THONNYS, TRASCHBART, ULMENWÜRGER, VIERBLATT, VRAGIESWURZEL, WASSERRAUSCH, WIRSELKRAUT, XORDAI, YAGANNUSS, ZWÖLFBLATT.

Heilkunde; den Stand der aventurischen Medizin finden Sie im Artikel Heilkunde auf den Seiten 125 bis 127 beschrieben.

Heilmagie, Heilzauberei; *Magica Curativa;* nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines der Spezialgebiete der (akademischen) Magie.

HELDEN UND HELDENSAGEN

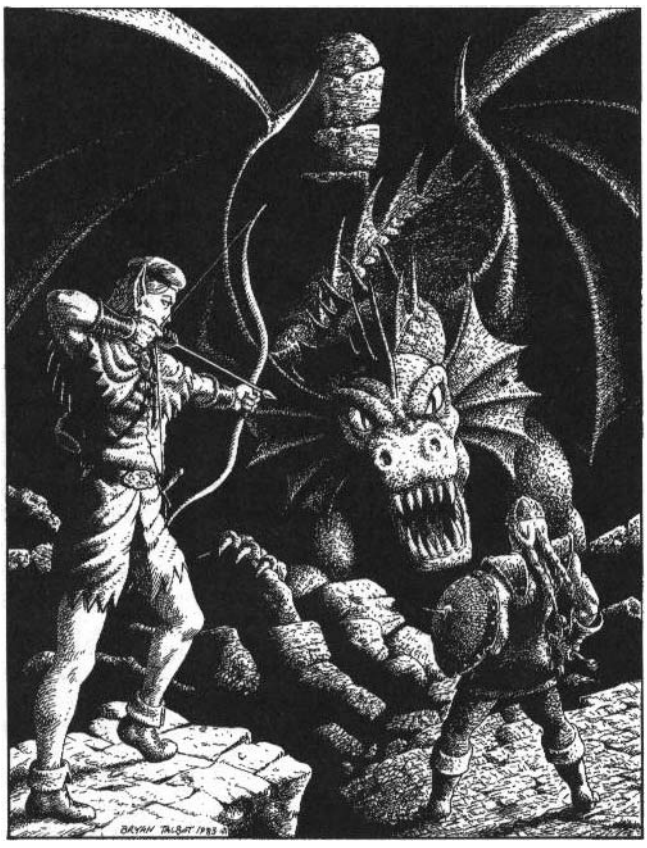
An langen Winterabenden, wenn es keine Arbeit auf den Feldern gibt and das Vieh in den Stallen versorgt ist, sitzen die Bauern oft am Kaminfeuer zusammen, and die Alten erzahlen die Legenden, die seit langer Zeit von Mund zu Mund überliefert werden. Auch die umherziehenden Barden berichten von den Ruhmestaten der Helden and Heldinnen vergangener Zeiten.

Einige wenige eifern sogar diesen Heroen nach and ziehen, animiert durch solche Erzählungen, aus, um Heldentaten zu vollbringen. Nur den wenigsten von ihnen gelingt es, zu Ruhm and Ansehen zu gelangen und in den Erzählungen des Volkes noch nach ihrem Tode weiterzuleben.

Eine der ältesten Sagen, die man sich erzahlt, ist die von **Geron dem Einhändigen,** dem ersten Träger des heiligen Schwertes *Siebenstreich.* Von Havena bis Beilunk, von Thorwal his Brabak besingt man ihn und seine Taten. Geron, der vor mehr als 2000 Jahren lebte, empfing das von *Praios* geschaffene Schwert Siebenstreich aus den Händen *Rondras* and zog durch Aventurien, wo er sieben große Heldentaten vollbrachte. Nach ihm trugen noch viele Helden das Schwert, bis es schließlich im sechsten Jahrhundert vor Bosparans Fall eingeschmolzen wurde, weil es keinen würdigen Träger mehr gab. Aus dem Metall des Schwertes formte man sieben magische Kelche, die in sicheren Verstecken aufbewahrt werden. Aber eines nicht so fernen Tages wird es wohl wieder einen Helden geben, der die sieben Teile des Schwertes zusammenträgt, damit es wieder neu erstehen kann.

Andere Sagen erzählen von Prinzessin **Lamea,** die zur gleichen Zeit wie Geron lebte and 69 Gefahren überstehen musste, bevor sie ihren verschollenen Liebsten wieder fand. Hierbei wurde sie von **Gylduria ya Glasal** begleitet, von der es heißt, sie wäre die erste güldenländische Magierin gewesen, die aventurischen Boden betrat.

Die meisten Helden and Heldinnen stehen im Dienst einer Gottheit oder haben ihr zumindest ihr Leben gewidmet, so auch **Thalionmel,** die im Jahre 226 v.H. ihr Leben opferte, um ihre Heimatstadt *Neetha* vor den heranstürmenden Horden novadischer Wüstenkrieger unter der Führung des *Tugruk Pascha zu* retten. Heute ist Thalionmel eine Heilige des Rondra-Kultes; am 4. *Peraine* reisen viele Pilger zur *Thalionmelfurt,* um ihrer zu gedenken.



Die „klassische" Heldentat: Kampf gegen den Drachen

Im Jahr 1853 v.H. forderte **Leomar von Baburin** die Göttin *Rondra* zum Wagenrennen heraus; Rondra gewann, schenkte ihm jedoch ihren eigenen Wagen, den *Donnersturm.* Leomar, ebenfalls ein Träger des Schwertes *Siebenstreich,* zog darauf als Streiter für Rondra durch Aventurien. Wahrend der Friedenskaiserzeit, inzwischen zum Schirmherr der Kriegertugenden geworden, legte er sich zum wachenden Schlaf.

Ebenfalls ein Held aus den frühen Tagen des *Alten Reiches* ist Graf **Hlûthar von Nordmarken,** ein weiterer Träger des legendären Schwertes *Siebenstreich.* Er fiel im Jahre 1561 v.H., als er in der ersten *Dämonenschlacht* mit einem Heer den Bürgern *Gareths* zur Hilfe eilen wollte. Beinahe ging in dieser Schlacht auch Siebenstreich verloren, doch wundersamer weise wurde es auf dem Schlachtfeld übersehen und schließlich von einer Geweihten des *Boron* in Sicherheit gebracht.

Bei den RUR-UND-GROR-Glaubigen auf MARASKAN werden **Corula and Colurna,** die beiden *Schwertschwestern,* verehrt; sie liegen in der *Maraskankette* in ewigem Schlaf and beschützen die Insel während der *Tage des Namenlosen* vor bösen Einflüssen.

Eine Heldin, die jeder *Thorwaler* kennt, ist **Jurga Tjalfsdotter**. Sie führte einst das Volk aus seiner alten güldenländischen Heimat HJALDINGARD nach Aventurien. Das *Jurgalied* erzahlt noch heute in 104 Strophen davon, and obwohl diese Tat schon mehr als 2.600 Jahre her ist, so kennt doch jeder rechte Thorwaler alle Strophen auswendig.

Ein Held, der eher regionale Bekanntheit erlangt hat, ist der *Almadaner* **Caralus der Löwe,** der vor 1.900 Jahren die Magierin *Fanalolie* herausforderte and den Dämonenmeister *Alg'Orton* erschlug.

Ebenfalls weniger bekannt ist der Komtur des *Theaterordens,* **Festo von Aldyra,** der einen *Drachen* tötete and *Festum* gründete.

Oft sind es die Krieger, die sich als Helden hervortun, seltener Magier oder Gelehrte. Trotzdem kennt jedes kleine Kind die Geschichten um **Rohal** and wie er das Land vom Joch der *Priesterkaiser* befreite.

Auch **Raschtul** war mehr als ein einfacher Schwertkampfer; er führte vor 3.000 Jahren das Volk der Tulamiden aus dem *Raschtulswall* and bekämpfte *Marus, Leviatanim* and andere kriegerische *Echsenwesen.* Auch sein Sohn **Bastrabun,** der sein Werk fortsetzte and Bastrabuns Bann erbaute, wird wegen seiner Heldentaten gerühmt.

Nur im *Bornland u*nd in Magierkreisen bekannt ist der Magier **Urnislaw von Uspiaunen,** der das Bornland während der MAGIERKRIEGE vor Verwüstungen schützte and den RIESEN MILZENIS an eine Quelle im *Bornwald* bannte.

Außer diesen Helden, die teils schon mehrere tausend Jahre tot sind, gibt es auch viele Lebende, deren Taten erzahlt werden und die wohl einst in den Überlieferungen der Volker weiterleben werden.

So berichtet man von **Cuanu Ui Bennain,** dem albernischen König, and seinem Freund **Raidri Conchobair,** der schon zu Lebzeiten die Bezeichnung *"Schwertkönig"* trägt – ein Ehrenname, den er sich durch die vollkommene Beherrschung seiner beiden Schwerter verdient hat.

Selbst *Reichsbehüter* **Brin von Gareth,** der seinen Männern in so mancher Schlacht gegen die *Orks* voranritt, wird von seinen Kriegern in ihren Erzahlungen bedacht. Neben den wackeren Kriegern und Kriegerinnen, den Streitern für das Gute, werden besonders bei den Thorwalern auch die Taten der Abenteurer besungen.

Zuletzt sei noch die Fahrt des **Phileasson Foggwulf** erwähnt, der mit seinen Gefährten in 80 Wochen Aventurien durchwanderte und dabei so manche Entdeckung machte und mit seinen Gefährten viele Heldentaten bestritt.

Heitere Göttin; der häufigste Beiname der Liebesgöttin RAHJA (im westlichen oder Belhankaner Kult).

Hektabael, Mz: Hektabeli; *Niedere Dämonen* aus dem Gefolge BELZHORASHS, die als Krankheit von einem Opfer Besitz ergreifen.

Hela-Horas; (45 v.BF - 22. Ron. 0 BF.); genannt die "Schöne Kaiserin". Fünfte and Letzte der KUSLIKER KAISER, Tochter and Thronfolgerin von MURAK-HORAS, der 17 v.BF. verstarb. Sie war eine der wenigen Frauen auf dem bosparanischen Thron and verwaltete ihr Amt mit sicherem Gespür. Es war ihr Verdienst, dass das *Alte Reich* 160 Jahre nach den Dunklen Zeiten zu alter Größe and Macht zurückfand. Ihre grenzenlosen Erfolge schienen auf einen Pakt mit den *Zwölfgöttern* hinzuweisen, und so wagte es niemand aus der Priesterschaft, ihrem Vorhaben, sich 1 v.BF zur Göttin ausrufen zu lassen, zu widersprechen.

Nachdem H. eine Delegation der Garether Bürgerschaft aus niederen Machtgelüsten öffentlich verbrennen ließ, schien aber "ihr Kredit verspielt". Kaum drei Tage später suchte eine verheerende Überschwemmung das *Liebliche Feld* heim, was die Garether als Zeichen deuteten, einen Feldzug gen Bosparan fuhren zu können.

Bei dem bis dato unbedeutenden Dorf *Brig-Lo* kam *es* schließlich zur Konfrontation, die die Garether alsbald für sich zu entscheiden schienen. Dann begann jedoch die Schöne Kaiserin dunkle Zauber zu wirken and Gestalten aus der Finsternis and Verdammnis zu Hilfe zu rufen, wie es einst ihr Urahn *Fran-Horas* tat. Doch auch dies vermochte das Schicksal, das sie selbst gegen sich heraufbeschworen hatte, nicht mehr zu wenden, denn die Götter selbst traten - in der später zweite DÄMONENSCHLACHT genannten Auseinandersetzung - gegen sie ins Feld. Kaum zwei Wochen später fand sie zu Bosparan den Tod. Das Alte Reich war untergegangen and es sollte 700 Jahre dauern, bis es sich von diesem Schlag erholte.

Helasgabel; ein mächtiger Doppelgipfel im REGENGEBIRGE**,** beide Spitzen sind etwa 6.300 Schritt hoch and damit wahrscheinlich die höchsten Erhebungen des Regengebirges.

Held; aus neun Sternen bestehendes Sternbild des *Alveraniaren* und *Rondra*-Herolds MYTHRAEL *am Nordhimmel.* Es geht im Frühjahr über dem Ehernen Schwert auf and steht zu Neujahr genau über dem Raschtulswall. Nach mittelländischer Deutung stellt es einen Krieger mit erhobenem Schwert dar, der je nach Nationalität mit Leomar, Raul, Hlûthar oder einem anderen legendären Helden identifiziert wird. Die Nivesen sehen in dem Sternbild jedoch einen Bogenschützen, die Mohas gar eine Dattelpalme. Für die Astrologie steht der Held für Opfermut and Heldentum. Gemeinsam mit dem Sternzeichen *Drache* hat der Held eine besondere Bedeutung für die tulamidische Sterndeuterei.

Helden; mehr zu berühmten aventurischen Helden and den Sagen, die sie umgeben, finden Sie unter **HELDEN UND HELDENSAGEN** auf Seite 124.

Heldentrutz, -tz'; Heldentrutzer; Heldentrutzer; *Markgrafschaft* in der Nordwestecke des *Mittelreichs.* Das dem *Reichsbehüter Brin von Gareth* das Wohl seines Reiches stets am Herzen gelegen ist, zeigt die Mark H.: Zwischen *Finsterkamm* and *Finsterbach* gelegen, schützt sie die gebeutelten *Weidener* and *Greifenfurter* vor den Plünderungen and Brandschatzungen der Schwarzpelze.

Gleichwohl ist die Mark kein Lehnsland wie andere Provinzen des Reiches; Noch immer windet sie sich in den geifernden Klauen einiger Orkhäuptlinge und –schamanen, die nicht nur mit dem Dämonenmeister – so heißt es – im Bunde sind, sondern auch untereinander verfeindet wie Pest und Heilkraut. So haben sich die rechtschaffenen Bauern und Waldläufer in die weiten Wälder und unwegsamen Gebirgsklüfte zurückgezogen, um sich der Besatzer so gut wie möglich zu erwehren.

Die Markgräfin *Walpurga von Weiden* – Prinzessin des Herzogtums und *Schildmeisterin* des *Ordens vom Donner* – residiert denn auch nicht in der Stadt *Nordhag* (der einzigen größeren Ansiedlung der Mark), sondern gemeinsam mit ihrer Muhme, der Gräfin *Walderia von Bärwalde,* und ihren Ordensrittfrauen und -mannen auf der Burg *Olats Wall* am Neunaugensee. Von dort aus unternimmt die Markgräfin wehenden Banners tagein, tagaus Ritte in die Weite der Mark – ihre Ritter im Gefolge, eine kläffende Meute voran.

Zeittafel Heldentrutz:

18. Hes. 21 Hal	Reiches beschließen, die westlich gelegenen Baronen der weidenschen Grafschaft Bärwalde zu einer Markgrafschaft H. zusammen zu fassen und Prinzesin-Marschallin Walpurga von Weiden zum Lehen zu geben.
15. Fir. 21 Hal	Markgräfin Walpurga zieht mit einem Haufen des Ordens vom Donner auf Burg Olats Wall ein.
19. Rah. 21 Hal	Markgräfin Walpurga trifft auf einige Orkhorden im Weiler Reichsend und schlägt dieselben vernichtend
28. Ron. 22 Hal	Einige Ritter vom Donnerorden geraten in einen Hinterhalt und verlieren ihr Leben
2. Ron. 23 Hal	Markgräfin Walpurga schickt geheime Gesandte ins orkisch besetzte Gebiet, um einen Aufstand der unterworfenen Bauern in die Wege zu leiten
5. Ron. 23 Hal	Reichsbehüter Brin von Gareth ruft das Reichsheer nach Baliho; um die Mark H. endgültig zu befreien – ein großer Heerwurm zieht über Rhodenstein und Finsterkamm gegen Nordhag.

Heliodan; aus dem altgüldenländischen: "Geschenk der Sonne"; der Amtsname des BOTEN DES LICHTS.

Hellah; nach den Legenden der Novadis die erste Frau RASTULLAHS. Den Überlieferungen nach war sie eine sehr mächtige Herrscherin und Zauberin in den Ländern des Westens, bis Rastullah sie durch seine Diener Sonne, Sturm, Feuer und Wasser fangen ließ, um sie zu seiner Dienerin zu machen und für ihre Taten zu strafen. Für die Novadis ist H. die grimmige Überbringerin von Unglück.

Deutlich werden hierbei Parallelen zu Kaiserin *Hela-Horas* und ihrem Untergang in der *Zweiten Dämonenschlacht* durch das Eingreifen von *Praios* (Sonne), *Rondra* (Sturm), *Ingerimm* (Feuer) und *Efferd* (Wasser), so dass von einem deutlichen Einfluss historischer Ereignisse auf die Sagen der Novadis ausgegangen werden kann.

Hellebarde; der Inbegriff der Gardistenwaffe; eine Kombination von Stangenwaffe und Axt; An der Spitze eines anderthalb Schritt langen Stabes sitzt eine Beilklinge, der gegenüber eine lange Spitze hervorragt. Mit dieser ebenso wirkungsvollen wie einschüchternden Waffe sind weite Rundumschlage ebenso möglich wie gezielte Hiebe. Mit einer zweiten, nach vorn hinausragenden Speerspitze wird aus der Hellebarde die wohl effektivste Waffe für einzelne Gardisten überhaupt, auch wenn es natürlich viel Übung erfordert, sie gut handhaben zu lernen.

Hellebardiere; in modernen Armeen übliche Einheit (meist als BANNER, seltener als BATAILLON), deren Hauptbewaffnung von *Hellebarden, Glefen, Hakenspießen* oder *Partisanen* gebildet wird und die als Seitenwaffe meist ein *Schwert* führen. Im Gegensatz zu PIKENIEREN nicht nur im Formations-, sondern auch im Einzelkampf ausgebildet und erfahren.

Hellsicht, Hellseherei; *Magica Clarobservantia;* nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines der *Spezialgebiete* der (akademischen) Magie; beschäftigt sich zum einen mit dem Erkennen und der Analyse von Zauberei, zum anderen mit allerlei seherischen Phänomenen wie Gedankenlesen oder dem Aufspüren von Lebewesen.

Helm; Phase des MADAMALS (des aventurischen Mondes); abnehmender Mond.

Helus Praiodan I.; (612(?) v.H. – 552 v.H.); in den Jahren 574 v.H. bis 552 v.H. fünfter der PRIESTERKAISER; bekannt für seine Bautätigkeiten und die dafür erforderliche enorme Steuerlast.

Hemandu; etwa vier Meilen östlich der Stadt *Jergan* auf *Maraskan* gelegenes Dorf, in dem sich in einer Festung der Stammsitz des *‚Ordens des Tempels zu Jergan'* befindet. Im Jahre 6 v.H. fand hier die Entscheidungsschlacht zwischen den Heeren des Königs *Frumold* von Maraskan und Kaiser *Retos* – die so genannte *Schlacht von Jergan* – statt, die als Folge die Angliederung Maraskans an das Neue Reich hatte.

Herdin (von Tuzak zu Maraskan); (*40 v.H.); Mitglied des alten maraskanischen Königshauses und seit 2 Hal Kaiserlicher Vogt im Fürstenrang sowie Herrscher über MARASKAN; nicht nur bei seinen Gegnern (den unzähligen maraskanischen Freischärlergruppen) als Tyrann berüchtigt.

Hermetica Destructiva; alte Bezeichnung für die KAMPFZAUBEREI, vor allem im Sinne elementarer Zerstörungskräfte.

Herr der Neun Tödlichen Streiche; einer der unzähligen Beinamen des Halbgottes KOR.

Herren der Erde; Gruppe der zwergischen GEODEN, die ihre Fähigkeiten nicht als Gabe Sumus, sondern als Lohn vieler Entbehrungen und ausgedehnter Studien der Natur wertet. Denkende Wesen stehen in ihrem Weltbild in stetem Gegensatz. zur "geistlosen" Tier- und Pflanzenwelt, die geführt und gelenkt werden muss.

Wohl deshalb üben sie sich auch recht eifrig in der Kunst der Beherrschung anderer Geschöpfe und auch weniger begabter Zwerge und Menschen – letztlich mag sich hier wieder eine Spur der Herrschsucht und Gier zeigen, die schon so viele *Angroschim* verdorben hat.

Unter diesen H.d.E. sind dann auch verschlagene, finstere Gesellen, die zwar zum Gluck nicht allzu zahlreich, aber doch nicht zuletzt für den bemerkenswert schlechten Ruf der gesamten Druidengemeinschaft verantwortlich sind – und manchen ist es gar möglich, die Kraft für ihre Zauber und Rituale völlig aus der Lebenskraft der Erde und ihrer Bewohner zu rauben und diese verdorren zu lassen.

Doch wenn auch nur sehr wenige so bösartig sind, tragen auch die meisten anderen H.d.E. eine Aura der Finsternis um sich, und unter ihnen sind vor allem jene, die den Verlust des Bruders (s. ZWERGE) nie richtig überwunden, sondern nur in Hass umgeformt haben.

Der Tradition der H.d.E. folgen auch jene Magiekundigen unter den Menschen, die als DRUIDEN bekannt sind.

Herrenechsen; wörtliche Übersetzung des tulamidischen Begriffs LEVIATANIM.

Herzog, Herzogin; vom thorwalschen *harjatuga* hergeleiteter Adelstitel; ehemals Herr über eine Randprovinz des Reiches, heute nach allgemeiner Deutung höchster Rang unter den *Provinzherren* des Mittelreichs; auch (mit jeweils unterschiedlichen Würden) im *Vinsalrer Königreich*, im *Bornland* und als souveräner Herrschertitel existent. Die korrekte Anrede für einen H. lautet *Euer Hoheit.*

Herzog-Wahrer; unter den *Priesterkaisern* ein WAHRER DER ORDNUNG im HERzocsrang, also cin direkter Untergebener des Kaisers.

Heshinja; fünfte Frau RASTULLAHS, die einst wissensreiche Magierin war und nun als Ratgeberin des Gottes dient. Sie gilt als Überbringerin von Weisheit und neuer Kunde. H. ist unzweifelhaft die novadische Entsprechung der Göttin *Hesinde,* zumal überliefert ist, sie lebe zusammen mit ihrer zahmen Schlange im Palaste Rastullahs und nenne unzählige Schriftrollen über das Wesen der Welt ihr Eigen.

Heshthot; ein *Niederer Dämon* aus dem Gefolge des BLAKHARAZ; gilt mit seiner Erscheinung als kuttenumhüllte, undurchdringliche Finsternis mit rot glühenden Augen und den Waffen Schwert und Peitsche als das Urbild des av. Dämons; wird vor allem für Kämpfe beschworen.

Hesinde (I), -s; eine der ZWÖLFGÖTTER; Göttin der Magie, des Wissens und der Künste; wird vor allem in den zivilisierten Gegenden Aventuriens verehrt, besonders aber im *Lieblichen Feld.* Ihr heiliges Tier ist die *Schlange.* Sie selber wird häufig als barbrüstige Frau im Gewand einer Gelehrten dargestellt, die beschwörend eine Schlange zum Himmel reicht. H. sieht es gerne, wenn Wissen gesammelt und verbreitet oder etwas neues, kunstvolles geschaffen wird. Ihre gelbgrün berobten Geweihten ziehen in fremde Länder, um zu forschen und das erworbene Wissen niederzuschreiben. So ist denn auch die Bibliothek des H.-tempels in *Kuslik* mit Tausenden von Büchern, Pergamenten und Schriftrollen die größte ganz Aventuriens. Auch viele Artefakte, teils magischer Art, werden in H.s Tempeln verwahrt.

H. ist eine der ältesten Götter Aventuriens; schon bei den ACHAZ verehrte man H. unter dem Namen *H'Szint* (echsisch: *Heilige Schlange),* dort ist sie jedoch mehr die Verkörperung des Wandelbaren, die große Veränderin.

Als Kinder H.s gelten NANDUS, MADA und XELEDON, als ihr wichtigster ALVERANIAR der HOHE DRACHE NACLADOR. Dem Dienst an H. verschrieben haben sich der *Heilige Drachenorden* (DRACONITER), die SCHWESTERNSCHAFT DER MADA und verschiedene kleine Sekten und Glaubensgemeinden.

Hesinde (II); der sechste Monat im av. Jahreslauf und somit dem irdischen Dezember entsprechend.

Hesindigo; (*moh.: Guuran)* eine auf den Waldinseln vorkommende Pflanze, die den gleichnamigen dunkelblauen Farbstoff liefert.

Heskatet; eine (vermutlich vielfach gehörnte) *Dämonin* unbekannter Macht; gilt als Feindin mächtiger Zauberer.

Hetfrau, Hetmann; thorwalscher Sippen-, Otta- oder Dorfvorstand, s. HETLEUTE.

Hetfrau/Hetmann der Hetleute; aus den Reihen der *Hetleute* (selten direkt aus den Schiffsgemeinschaften) vom Hjalding auf Lebenszeit eingesetzte/r oberste/r Herrscher/in über die THORWALER und in dieser Funktion etwa dem *bornländischen Adelsmarschall* entsprechend. Momentaner H.d.H. ist *Tronde Torbensson.*

Hetleute; die von einer *Thorwalschen Ottajasko* (Schiffsgemeinschaft) oder von einer ländlichen Siedlung bestimmten Anführer, denen als Kapitäne auf See das Recht über Leben and Tod gegeben ist und die ansonsten als Sprecher ihrer Gemeinschaft auf dem *Hjalding* and als Verhandlungspartner für andere Sippen auftreten. Die H. werden gewöhnlich auf Lebenszeit gewählt, haben erhebliche Macht, können aber von ihrer Ottajasko durchaus abgesetzt werden.

Hexe, Hexer; av. Zauberkundige. Die *Töchter Satuarias,* wie sie sich selbst nennen, gewinnen ihre Kraft aus der Natur, doch nicht aus deren Grundlage, den Elementen, sondern aus der Magie, die die lebenden Geschöpfe durchzieht. Anders auch als etwa die *Druiden*

Zwei Vertreterinnen der „Satuarischen Zunft“

sehen sie keinen Gegensatz zwischen den denkenden Wesen und den Kräften der Natur, sondern leben ganz im Einklang mit und als Teil der Natur basierend auf der Überzeugung, dass jeder Mensch eine leidenschaftliche, "animalische" Seite besitzt, die zu verleugnen nur Kummer and Elend bringt.

Anders als etwa die *Magier* betrachten die meisten H. ihre Magie keineswegs als wesentlichsten oder entscheidenden Teil ihrer Persönlichkeit – die Fähigkeit, Zauber zu wirken, stellt ein Merkmal neben anderen dar, deren wichtigste einfach die ist, jeden Moment der Existenz voll auszukosten and mit ganzem Herzen zu erfahren.

So wird die Zauberkunst der H. nicht nur *intuitive* oder *weibliche,* sondern auch *animalische* Magie genannt – denn sie besitzen ein sehr hohes intuitives Verständnis der Magie and formen ihre Zauber ganz spontan aus der Situation heraus, ganz so, wie es auch hochmagische Naturgeschöpfe wie Drachen, Feen and Einhörner tun.

Als besonderes Verbindungsglied zur Kraft der lebendigen Natur besitzen fast alle H. einen VERTRAUTEN – ein kleines Tier als Gefährte and zugleich Sinnbild derjenigen tierischen Eigenschaften, mit denen sich die H. besonders identifizieren: So viele Tiere es gibt, so viele "Arten" von Hexen gibt es auch.

Von boshaften Schädigerinnen von Vieh and Feldern erzahlen die aventurischen Legenden ebenso wie von bildschönen Verführerinnen oder auch von gütigen alten Kräutermütterchen. Manche H. leben allein, andere in kleineren Hexengemeinschaften, aber auch sehr viele in der herkömmlichen Gesellschaft, falls sie einen Platz für ihre Ungezügeltheit finden – so gibt es auch H., die als gefeierte Künstlerinnen oder auch Kurtisanen leben.

Alle H. einer Region aber treffen sich zu den großen, halbjährlichen *Hexenfesten,* auf denen leidenschaftlich gefeiert and rauschhaft getanzt wird and wo man auch die legendäre Flugsalbe braut, die den Besen, Stäben and Türen für ein halbes Jahr die Gabe des Fliegens verleiht.

Die Gemeinschaft der H. ist zum einen in zwölf, angeblich dreizehn, ZIRKEL, gegliedert, die teilweise nur regionale Festgesellschaften darstellen, aber auch einflussreiche Gemeinschaften sein können. Von noch größerer Bedeutung sind daneben die SCHWESTERNSCHAFTEN, die H. ähnlicher Weltanschauungen vereinen and jeweils ein charakteristisches Symbol- oder Seelentier haben, das auch oft den Mitschwestern als Vertrauter verbunden ist.

Hexenfeste; zweimal jährlich (meist in der Nacht vor den Tag- und Nachtgleichen, also am 30. Eft. and 30. Phe.) stattfindende Treffen aller HEXEN eines *Zirkels,* also der Hexen einer bestimmten Region. Die H. werden nicht nur zum Brauen von *Flugsalbe,* sondern vor allem zum Austausch von Erfahrungen and Geheimwissen sowie rauschhaftem Beisammensein genutzt.

Hexenkatz; eine große Katzenart mit schwarzem bis blauschwarzem Fell and tiefgrünen Augen, die in der Tat häufig von *Hexen* als VERTRAUTE gewählt wird.

Hexenverfolgungen; geläufige Bezeichnung für mehrere Wellen von Verfolgungen aller *Hexen* and *Druiden* (bisweilen sogar vieler *Gildenmagier),* meist unter dem Vorwurf der *Dämonologie* und *Schwarzmagie.* Bekannt sind die *Bosparanische H.* nach der Eroberung des *Lieblichen Feldes* (um 990 v.H.), mehrere H. inter den Priesterkaisern (die fast zur Ausrottung der Hexenschaft geführt hätten und bei denen gleichzeitig auch Jagd auf "häretische" *Rondra-, Tsa-* und *Hesindegeweihte* gemacht wurde) and schließlich die sog. *Maraskanischen H.,* die jedoch vornehmlich gegen den *Rur-und-Gror-Glauben* der Insulaner gerichtet waren.

Alle H. wurden entweder von der *Praioskirche* angeordnet oder von ihr gebilligt, and in allen spielte der *Orden der Göttlichen Kraft* and später die Heilige INQUISITION eine tragende Rolle.

Hilberian Praiofold III. Lumerian; eigentlich: *Hilberian Grimm von Greifenstein und von Großen Fluß:* (*32 v.H.): Bastardsohn des *nordmärkischen* Herzogs Hartuwal; angesehener Geweihter des PRAIOS und Nuntius der Praioskirche an verschiedenen Fürstenhöfen; zog im Jahre 20 Hal ins Orkland and sprach dort mit den GREIFEN; wirkte in der Folge mehrere mächtige Wunder and ließ sich schließlich in *Elenvina* zum Boten des Lichts ausrufen, was sogleich eine Spaltung der Praioskirche zur Folge hatte. H. gilt als überaus gläubig and vertritt vehement den Anspruch auf das *derische wie auch das alveranische Szepter.*

Hilval; aus dem *Orkland* hinabströmender, linksseitiger Zufluss des SVELLT; mündet etwa auf halber Strecke zwischen *Tiefhusen* und *Tjolrnar;* wegen vieler Stromschnellen nicht schiffbar.

Hilvalskopf; mit etwa 2.300 Schritt höchster Gipfel der BLUTZINNEN; häufig auch als Bezeichnung für den gesamten Nordteil dieses Gebirges, ein überaus schroffes Hochgebirgsgelände mit etwa 50 Meilen Durchmesser.

Himmelsrichtungen; die meisten Aventurier haben von den Thorwalern die Himmelsrichtungen Norden *(thorwalsch: norda),* Süden *(sijdan),* Westen *(wesda)* and Osten *(ostion)* übernommen. Sie tauchen als zuordnende Vorsilbe in Ortsnamen auf wie z.B. in *Norddrakenburg, Nordhag* oder in Bezeichnungen für Gegenstande wie dem *Südweiser.* Ebenso gebräuchlich ist die Verwendung der vier Gottesnamen Firun (Norden), Praios (Suden), Rahja (Osten) and Efferd (Westen), wobei die ersten beiden weitaus gebräuchlicher sind als die letzten. Das Volk der *Achaz* kennt noch zwei weitere Himmelsrichtungen: *Chobn* and *T'n,* die man nur als *Darüber* (oder auch Himmel) and *Unten* (oder Boden) übersetzen kann.

Himmelswolfe; in der nivesischen Mythologie die ersten Bewohner des Himmels and der Erde; göttliche Wesen mit der Macht über Wetter, Land and Leben; im heutigen Glauben der NIVESEN (und auch bei vielen Anhängern der *Zwölfgötter)* hohe Diener des Wintergottes *Firun.* Namentlich bekannte H. Sind *Gorfang, Liska, Reißgram, Rotschweif* and viele andere; siehe auch die nivesische Deutung des MADA-Mythos.

Hippogriff; angeblich aus missratenen Greifeneiern entstandene Mischwesen aus Adler and Pferd and damit in der Tat einem Greifen recht ähnlich sehend; gelten trotz ihrer Größe (nämlich der eines ausgewachsenen Svellttalers) als gewandte Flieger and geschickte Jäger. Angeblich nur in den *Salanlandersteinen* and der *Rosen Sichel* anzutreffen.

Hirai; längster Fluss auf der Insel MARASKAN; entspringt an den Westhängen der *Maraskankette* und fließt stetig nord(ost)wärts, um *bei Jergan* ins *Perlenmeer* zu münden. Die H. ist auf einer Langen Strecke zumindest mit Flößen befahrbar, wenn sich auch wegen eines Wasserfalls die Stadt Jergan nicht direkt anlaufen lässt.

Hiradwurz; eine am Nordrand der *Khomwüste,* in *Aranien* und *Mhanadistan* verbreitete Heilpflanze, deren lange weiße Wurzel gegen den Schaden vieler Schlangengifte wirkt.

Hitzemond; zwergischer Name des Monats RONDRA (s. **ZEITRECHNUNG**).

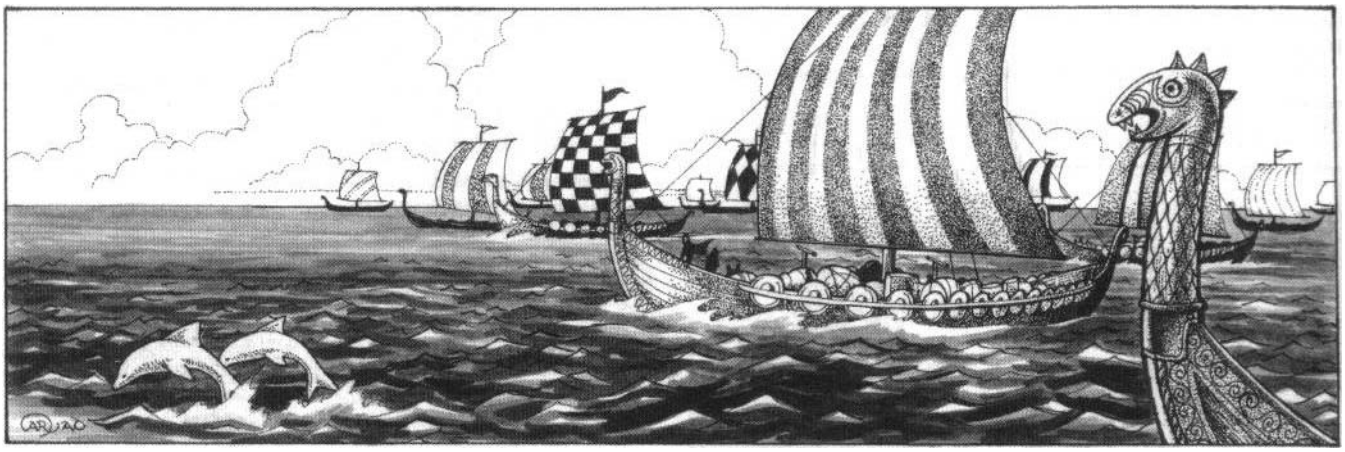
Hjalding; zweimal jährlich tagende Versammlung der *thorwalschen Hetleute, Jarle,* Sippenvorstände and Dorfältesten, bei der Recht gesprochen, Land verteilt und der *Hetmann der Hetleute* beraten wird. Das H. hat das Recht, die obersten Hetleute wegen erwiesener Unfähigkeit abzusetzen (auch wenn dies bislang selten vorgekommen ist).

Hjaldingard; das halbgeschichtliche, halbmythologische Herkunftsland der HJALDINGER, das angeblich im Nordosten des *Güldenlandes* liegt und vor etwa 2.700 Jahren von einem nordwärts drängenden Reich unterworfen wurde, was den Auszug der Hjaldinger über das *Meer der Sieben Winde* zur Folge hatte.

Hjaldinger; die aus HJALDINGARD stammenden Vorfahren der heutigen THORWALER, die - geschätzt 2.000 Kopf stark - vor etwa 2.700 Jahren mit 40 Schiffen über das *Meer der Sieben Winde* flohen and an der Stelle des heutigen *Olport* anlandeten.

Hjaldinggolf; kleine, geschützte Bucht am *Meer der Sieben Winde* zwischen dem *Waskirer Land* und den südlichen *Olportsteinen;* im Winter dank des warmen GÜLDENLANDSTROMS weitgehend eisfrei. Wichtigste Hafen am H. Sind *Muryt* and *Overthorn.*

Hjaldorberge; bis auf 4.000 Schritt erhebt sich diese Bergkette, die



Der Auszug der Hjaldinger aus dem Güldenland

Thorwal in eine nördliche and südliche Hälfte teilt. Sie schiebt sich bis weit auf die große Landzunge im Meer der Sieben Winde hinaus, welche ihrerseits den *Hjaldingolf* im Norden and den *Golf von Prem* im Süden formt. Den Fuß der Berge säumen dichte Nadelwälder, die Gipfel recken sich auf ewig eisverkrustet in die Höhe. Bei gutem Wetter bietet sich dem Betrachter ein fast idyllisch anmutendes Bild, wären da nicht *Harpyie,* Raubvogel oder sogar Greif; die majestätisch über die schattigen Schluchten kreisen. Nur an zwei Stellen schlängeln sich schmale Straßen über den überlebensfeindlichen Bergrücken.

Hjalmefjord; angeblich der Name einer *thorwalschen* Siedlung an der Mündung des *Kvill* in *Ifirns Ozean,* just an jener Stelle, an der sich heute die Stadt RIVA erhebt.

Hjalske; Schnapsbrennerei aus Prem, die das berühmte PREMER FEUER (H.s Rotbrand) brennt.

Hjedan, -s; hjedansch; Hjedaner; kleines Städtchen (EW: 510) am Oberlauf des NADER in der Mitte der GROSSEN OLOCHTAI; vor mehr als zwei Jahrtausenden von einer Gruppe *Firun*-Gläubiger aus *Olport* gegründet, die der Ansicht waren, ihr Volk sei bei *Efferd* in Ungnade gefallen. Da Firun das Element des Efferd in sein eigenes verwandeln könne, sei es demzufolge richtig, eine möglichst weit vom Meer entfernte, dem Firun gefällige Siedlung zu gründen. Entsprechend ist der fensterlose, aus schwarzen Holzbohlen errichtete Firun-Tempel das beherrschende Gebäude der Stadt (Weiterer T: TRA). Gemäß den Auflagen des Firun-Kults sicht man die Einwohner selten lachen and häufig jagen, wobei die Jagdbeute wieder zu großen Teilen dem Wintergott geopfert wird.

Wegen der großen Nähe zu orkischem Herrschaftsgebiet sind die Einwohner aber nicht nur in der Jagd, sondern auch in anderen Formen des Waffeneinsatzes geschult (G: 20 Krieger der Faenwulfsson-Otta).

Hlûthar Graf von Nordmarken; ein Held und Heiliger des *Rondra*-Kultes; letzter Träger des legendären Schwertes SIEBENSTREICH; fiel in der *ersten Dämonenschlacht.* Siehe **HELDEN UND HELDENSAGEN.**

Der Besitzer von *Hlûthars Siegel* galt bis in die jüngste Zeit als legitimer Eigentümer der Grafenwürde zu Gratenfels. Dieses Gebaren wurde erst nach den ränkischen Umtrieben des *Answin von Rabenmund* aufgegeben.

Hochadel; im Gegensatz zum *Land-* oder *Flachadel* sämtliche *Adli*gen vom *Baron* an aufwärts (siehe ADEL).

Hochelfen; myth. Volk der Vorzeit, Nachfolger der *Lichtelfen;* siehe ELFEN, FEEN.

Hochgeboren; die korrekte Anrede für eine/n BARON/BARONIN, FREIFRAU/FREIHERRN oder REICHSFREIHERRN/REICHSFREIHERRIN (Im *Lieblichen Feld* auch für LANDHERREN/LANDHERINNEN) lautet *Euer H.*

Hochkönig; von der gesamten *Zwergenheit* ernannter Oberherrscher in Notzeiten, der, je nach Art der Krise, die Aufgabe hat, die Stämme zu einen, ein Heer zu führen oder als Verhandlungspartner mit anderen Völkern aufzutreten. Das Amt des H. ist nur eine zeitweilige Würde und keinesfalls erblich. Die bisherigen H. der Zwerge waren XAGUL, ANGBAROSCH VOM KOSCH, SWERKA VOM AMBOSS, RAMOXOSCH III VON LORGOLOSCH, GREIFAX RECHTSETZER VON XORLOSCH, AMBROS VOM KOSCH.

Hochwohlgeboren; die korrekte Anrede für eine/n GRAFEN/GRÄFIN, einen LANDGRAFEN/LANDGRÄFIN oder MARKVERWESER/MARKVERWESERIN (in *Aranien:* auch für REUTHER/REUTHERIN) lautet *Euer H.*

Hoheit; die korrekte Anrede für eine/n HERZOG/HERZOGIN lautet *Euer* H. *Großherzogen* steht die Anrede *Euer Kaiserliche/Königliche H.* zu, den Kindern des Kaisers *Euer Kaiserliche H.,* Königskindern *Euer Königliche H.*

Hohe Drachen; die sechs mächtigeren der ALTEN DRACHEN, die nach der GIGANTENSCHLACHT in die Reihen der Götter aufgenommen wurden and die kosmische Ordnung der Welt bewachen. Ihre Namen sind *Darador, Branibor, Yalsicor, Naclador, Menacor und Famerlor;* sie sollen teilweise mit bestimmten Göttern in enger Beziehung stehen - doch den Sterblichen Aventuriens ist nur sehr wenig über diese unvorstellbar machtvollen Wesen bekannt.

Hohe Eternen; Gebirge in Westaventurien. Etwa auf der Hohe von *Methumis* schließt sich an die *Goldfelsen* das Gebirge der H.E. an, dessen von ewigem Eis bedeckte Gipfel sich schroff and unnahbar zwischen der Savanne *Chababiens* and der glühenden Wüste *Khom* zu einer Höhe von über 4.000 Schritt auftürmen - der *Djer Chuzach* oberhalb der Quellen des Chabab mag sogar mehr als 5.000 Schritt messen. Ungewöhnlicher Herr über diese wilde Landschaft ist der *Kaiserdrache Shafir,* genannt *der Prächtige.* Als kaiserlichem Vogt der *Kronmark Khomwacht* obliegt ihm von seinem Hort im Norden der H.E. aus die Bewachung der wichtigsten Passstraße in die Wüste Khom, der sog. *Kabashpforte.*

Ein im ganzen Lieblichen Feld and darüber hinaus hochgeschätztes Baumaterial ist der hier abgebaute *Eternenmarmor.* Sein strahlendes Weiß and sein zartes Rosa finden sich im Palast des Erzherzogs von *Neetha* bis zu den Freitreppen von Schloss *Baliiri* and darüber hinaus in fast jedem Rahjatempel des Alten Reiches.

Hohe Risso; der Priester- and Druidenstand der Risso.

Hoher Mawdli; erster Glaubensgelehrter am Hofe des KALIFEN; wichtigster Verkünder und Exeget von Rastullahs Willen; höchster Beamter des KALIFATS und Vorsteher der *Mherweder* Rechtsschule.

Hohes Volk; ein bisweilen gehörter Name für die Völker der ELFEN.

Höhlenbär; in Nord- and Mittelaventurien heimische Bärenart, die aufgerichtet 3 Schritt Größe misst; tragen ein graues, dichtes Fell und verlassen ihre unterirdische Wohnstatt nur selten.

Höhlendrache; ein nicht flugfähiger Vertreter der Familie der DRACHEN; besitzt einen FEUERATEM; magiebegabt, sehr standorttreu.

Höhlenpanther; relativ kleine, in ganz Aventurien vorkommende Raubkatzenart mit schmutziggrauem Fell and borstiger Mähne. H. sind an ihren dunklen Lebensraum gewohnt and können selbst in nahezu völliger Finsternis noch etwas sehen; sie jagen meist in Pärchen.

Höhlenspinne; bis zu 1,5 Schritt Rumpfdurchmesser aufweisende Riesenspinnenart, die in ganz. Aventurien in Höhlen and Felsspalten angetroffen werden kann; besitzt enorm große Beißwerkzeuge and ein starkes Lähmungsgift. Aus letzterem wird durch Destination ARAX gewonnen.

Hohlfinger; ein av. Raummaß; siehe FLUX, **MASZE UND GEWICHTE.**

Hohlspann; ein av. Raummaß; siehe URN**, MASZE UND GEWICHTE.**

Hohlwelttheorie; vom av. Wissenschaftler and Freiherrn *Hadumar von Wiesen-Ostreich* vertretene Variante der Theorie von der Kugelform der Welt DERE. Nach dieser liegen Aventurien und die anderen Kontinente auf der Außenseite einer Hohlkugel, die auch im Inneren bewohnt ist und dort das geheimnisvolle Reich *Tharun* beherbergt.

Holberker; rätselhafte Mischrasse aus *Elfen* und *Orks;* angeblich um das Jahr 360 v.H. von der Magierin Nahema geschaffen oder ermöglicht; leben ausschließlich in der Stadt OHORT im Norden des *Orklandes.*

Holde; *die Holden* ist eine bisweilen verwendete Bezeichnung für die höchsten FEENwesen.

Holk; ein moderner Schiffstyp; die Weiterentwicklung der KOGGE; Mit größerem Laderaum and geschlosseneren Linien sind sie sowohl als Handels- wie als Kriegschiff gut geeignet. H. werden fast nur im *Bornland* und in *Riva* gebaut and stellen praktisch das nördliche Gegenstück zur KARRACKE dar, sind allerdings beweglicher - nicht zuletzt dank ihrer drei Masten.

Höllenkraut; eine südav. Schlingpflanze, aus deren inneren Fasern das leichte Gift WURARA gewonnen werden kann.

Holzfälleraxt; ein sehr schweres Beil, mit dem sich gut Bäume fällen und zerteilen lassen. Wahrend eine solche Axt in Andergast etwa zum Allgemeingut und mancherorts gar zur örtlichen Festtracht gehört, ist sie im Mittelreich nur bei Holzfällern und Waldknechten zu finden und sogar im waldreichen Bornland nur mit besonderer Genehmigung des Landherrn erlaubt - denn zu wirksam ist ihre breite and kräftige Schneide auch gegen Menschenleiber.

Honak; einflussreiche Familie aus AL'ANFA; stellt dort den theokrat. Herrscher.

Mit **Bal H.** (108 v.H. bis 12 v.H.) betrat im Jahre 76 v.H. ein ernster und stets beherrschter Mann die Stadt AL'ANFA. Schnell fanden seine Ideen Anklang bei der Geweihtenschaft des *Boron.* and bereits 73 v.H wurde der charismatische Führer zum *Patriarchen,* dem obersten Boron-Geweihten des AL'ANFANER RITUS, gewählt. Durch Ausrufung des Kriegsrechts im Jahr 49 v.14. stattete er sich mit vollkommener Regierungsgewalt aus, galt fürderhin als unerbittlicher Herrscher, der keinen Widerspruch duldet. Im hohen Alter nahm er eine tulamidische Prinzessin zur Gemahlin, die jedoch bei der Geburt seines Sohnes *Tar* verstarb.

Dieser trat im Jahre 12 v.H. die Nachfolge seines Vaters als Patriarch an. **Tar H.** (41 v.H. his 25. Rah. 16 Hal) regierte mit noch größerer Strenge als sein Vater, ständig bemüht, die Macht Al'Anfas auszudehnen, zuletzt sogar in einem Feldzug gegen das *Kalifat.* In *Mherwed* jedoch wurde er von der Magierin NAHEMA getötet. Tar Honak zeugte einen Sohn, Amir, dessen Mutter *Hevane* der einflussreichen Sklavenhändlerfamilie *Karinor* entstammt.

Amir H. (*6 v.H., Patriarch seit 22 Hal, etwas aus der Art geschlagen, von großer Schönheit und ausgesprochen lebenslustig, führt im Gegensatz zu seinen Vorvätern ein ausschweifendes Leben. Im Glauben übertrifft er diese jedoch, und wenn er nach Macht and Einfluss für Al'Anfa strebt, so tut er dies, um seinem Gott Boron zu dienen und nicht aus persönlichem Machtstreben. Amir reiste in jungen Jahren viel durch Aventurien, in den Salamandersteinen lernte er seine spätere Gemahlin, die Elfe Saga Mondlicht kennen, was zum Streit mit seinem Vater führte. Aus der Verbindung mit Saga entstammen die Kinder *Amira* and *Karim.* Die Ehe wurde später aufgelöst, und Saga kehrte mit dem Knaben Karim zu den ihren zurück.

Tochter **Amira** (*14 Hal) bleibt bei ihrem Vater and soll dereinst dessen Nachfolge antreten, was jedoch für Widerstand bei der Boron-Geweihtenschaft sorgt, doch Amir versucht auch hier, seinen Kopf durchzusetzen. Amira besitzt bereits heute den unbeugsamen Willen und die geheimnisvolle Aura ihres Ahnen Bal H. Amir hat neben den Kindern mit seiner zweiten Ehefrau *Vitiane,* Schwester des Al'Anfanischen *Großexecutors Irschan Perval,* noch zwei uneheliche Töchter mit anderen Frauen.

Honingen, -s; Honinger; Honinger; *Grafenstadt* mit 2.610 Einwohnern an *der Reichsstraße III;* wichtigster Ort im albernischen Hinterland and zugleich Residenzstadt der Landgrafschaft H. (G: 1 Banner Ksl. Albernische Pikeniere, 1 Schwadron Ksl. Abilachter Reiterei, 75 Lgtl. Honinger Gardisten, 25 Stadtgardisten). Bis zum Jahr 1611 v.H. war H. sogar Hauptstadt des heutigen Königreiches *Albernia.*

Als eine der ältesten Siedlungen der Region geht die Stadtgründung jedoch nicht auf wagemutige Pioniere, denn vielmehr auf eine Gruppe von Aussätzigen zurück, die aus dem südlich gelegenen Abilacht an die südlichen Tommelwaldungen vertrieben wurde; nur der Obhut der Peraine-Geweihten *Teria Ni Ulghain* anvertraut, schienen die letzten Tage bald gezählt, doch kurz bevor die Hoffnung schwand, fand Teria ein Tiegelchen mit Honig - gesandt von ihrer Göttin - nahe ihrem Herd. Unter das Essen gemischt, vollbrachte die süße Speise wahre Wunder, und noch vor dem Abend war ein jeder geheilt.

Die Kunde davon verbreitete sich rasch, zudem war der Boden hier fruchtbarer als anderswo, und das Dorf wurde bald zur Stadt - der Name erklärt sich selbst. Bis heute bleibt Peraine den Honingern wichtige Göttin, nach der Heiligen Teria wurde der Platz benannt, an dem der Perainetempel - zugleich Aufbewahrungsort für den *Heiligen Honinger Tiegel - zu* finden ist (weitere T: HES, PRA. TSA, BOR. PHE, TRA). Hoher Feiertag ist das Saatfest am 1. Tag der Peraine, und alle vier Jahre findet hier im Wechsel mit *Norburg, Bethana* und *Zorgan* vom 7.-10. des Monats das große Bardentreffen statt. In jenen Wochen platzt die Stadt aus allen Nahten.

Auch der Göttin *Rahja* werden große Sympathien zuteil. Mangels eines Tempels ist mit der Rahjaallee zumindest eine Straße nach ihr benannt. Anfang Phex findet der bei der Obrigkeit nicht ganz unumstrittene 'Zug der gefesselten Rahja' statt, bei der eine junge, unbekleidete Honingerin in die Gestalt der Göttin schlüpft. Zuguterletzt gibt es hier mit den 'Sieben Tulamidischen Nächten' ein Bordell der Luxusklasse, dessen weißer Marmorbau in einem gepflegten Park die Besucher beim Betreten des Gebäudes in eine entrückende tulamidische Atmosphäre versetzt.

Zentrale Orte sind die Markthallen and der Viehmarkt; fast täglich sind sie Treffpunkt für auswärtige Kaufleute and die Bauern der Umgebung. Die Tierhaltung legt den Grundstock für den Reichtum der Region; Zuchtvieh wird verkauft, die Metzger am Viehmarkt schlachten - empfohlen sei die Honinger Knackwurst -, der Rest dient zu Leder- oder Pergamentherstellung, dem Ziehen von Kerzen und der Seifensiederei. Berühmt ist die Papiermacherei Karjelin, die das bekannte Honinger Bütten fertigt.

Außerhalb des Nordtores findet der Besucher mit dem *Immanstadion* der "Honinger Wölfe" das letzte 'Heiligtum' des Ortes. Von den Holztribünen hat man gute Sicht auf das fruchtbare Land und Schloss Galahan. Die Residenz im Yaquirtaler Stil ist Schauplatz für manch festlichen Ball und beherbergt die beachtliche gräfliche Kunstsammlung. Doch auch auf dem Turnierplatz macht *Gräfin Franka Salva Galahan* eine gute Figur. Praiostags schließlich hält die Gräfin Gericht in den Markthallen.

Honingen (II); Lgft. im Osten des mittelreichischen Königreiches ALBERNIA; grenzt im Westen an *Bredenhag,* im Norden an *Winhall,* im Osten und Süden an die zum Herzogtum *Nordmarken* zählenden Gft. *Gratenfels* und *Isenhag.* Regiert wird die Lgft. von der gleichnamigen Stadt aus, an dessen Ortsrand die umsichtige *Landgräfin*

Franko Salva Galahan im Schloss ihrer Familie residiert. Die Lgft., die sich wiederum in neun Baronien unterteilt, wird deutlich von der Landwirtschaft, insbesondere von der Rinderzucht, geprägt. Eine gewichtige Rolle für den Wohlstand im albernischen Hinterland spielt der Handel, wobei der *Reichsstraße IIII,* aber auch der Nähe zum *Großen Fluß* und zum *Tommel* große Bedeutung beizubemessen sind.

Horas (I); Göttersohn. So wie PRAIOS (der Greif) UCURI (den Falken) geschaffen hat, um in den himmlischen Sphären sein alleinwahres Wort zu verkünden, so gebar UCURI H., den Adler und Rechtsetzer; geworden allein deshalb, um den Sterblichen – dem Volk der Zwölfe – Ordnung und Herrschaft zu bringen. H. wurde der erste Kaiser ('Gesandter Praios zu den Sterblichen') und BOTE DES LICHTES ('Gesandter der Sterblichen zu Praios') Aventuriens (2485–1943 v.H.). Vielerlei Sagen und Legenden künden von H. Wirken, so wehrte er eine Flut allein ob der Macht seines Wortes ab und schuf die 'Hunderttürmige Stadt *Bosparan* eben dort, wo *Geron der Einhändige* einen verwunschenen Wald – den Bosparan – eigenhändig gefällt hatte.

H. war und ist der Gott des Alten, des (seit 17 Hal) Neuen Bosparanischen Reiches (jetzt: *Horasreiches)* und zuvor des Lieblichen Feldes, so heißt der Praiostag im Alten Reich *Horastag;* nicht Garethi wird gesprochen, sondern *Horathi*.

H. kleine Kirche –Tempel finden sich in Vinsalt, Neetha, Oberfels und Horasia – wird geführt vom *Gebieter der Vier Unverzehrten Siegel,* der gut und gerne fünf Dutzend Geweihten im ganzen Reiche vorsteht. Dem Gebieter der Siegel mehr oder minder gehorsam ist auch der einflussreiche *Orden vom Heiligen Blute,* dem gar der *Staatserzherzog von Neetha,,* Prinz *Timor Firdayon,* angehört. Das Wappen der H.-Kirche zeigt einen grünen Adler vor silbernem Schild, das Reichswappen des Lieblichen Feldes einen grünen Adler vor Gold.

Horas (II); Kaisertitel des *Alten und Neuen Bosparanischen Reiches.* Als Zeichen praiosgewollter Macht pflegten die Kaiser der Alten Bosparanischen Reiches, die ja zugleich auch *Boten des Lichtes* waren, den Namen des ersten, göttergesandten Kaisers fortzuführen und ihrem eigenen Namen anzufügen, etwa: *Belen-Horas.* Zuweilen ging damit einher, dass die Kaiser selbst sich zu Göttern erheben ließen *(Seneb-* und HELA-HORAS, zuletzt *Hal von Gareth).* Dem H.-Namen ist sagenhaft das Kaiserheil zueigen, das – von den Göttern gegeben – dem Kaiser nicht nur Weisheit, sondern auch Unverwundbarkeit gewährt, ihm die Wundermacht offenbart, Dämonen, Geister und Seuchen auszutreiben, und das Recht gibt, Adlige (in diesem Sinne: von den Göttern Ausgezeichnete) zu erkennen und zu erheben. Königin AMENE von Vinsalt - die 1010 Jahre nach dem Fall *Bosparans* und dem Ende Hela-Horas' den Titel erstmals wieder annahm – will damit gleichwohl eher ihr Recht ausdrücken, sich Kaiserin zu heißen, als auf den halbgöttlichen Ursprung des Hauses *Firdayon* verweisen.

Horas (III); hellster der acht *Wandelsterne* (Planeten), wenngleich er nur von mittlerer Größe ist. In der Astrologie ist er Symbol für Glück, Zufriedenheit und Harmonie.

Horas' Erscheinen; gemäß den *Horas-Apokryphen* am 7. Praios 2.485 v.H. erfolgte Fleischwerdung von *Praios'* Willen; in der darauf basierenden Jahreszählung entspricht das Jahr 2.485 v.H. dem Jahr 1 Horas.

Horas-Apokryphen; um 1.880 v.H. im *Lieblichen Feld* verfasste (oder zusammengetragene) Sagen und Legenden um das Wirken des Gottkaisers HORAS.

Horas-Kaiser, H.-Titel; siehe HORAS (II).

Horastag; im *Lieblichen Feld* neu eingeführte Bezeichnung für den vierten Tag der Woche, den *Praiostag;* allgemein ein Feiertag (s. **ZEITRECHNUNG**).

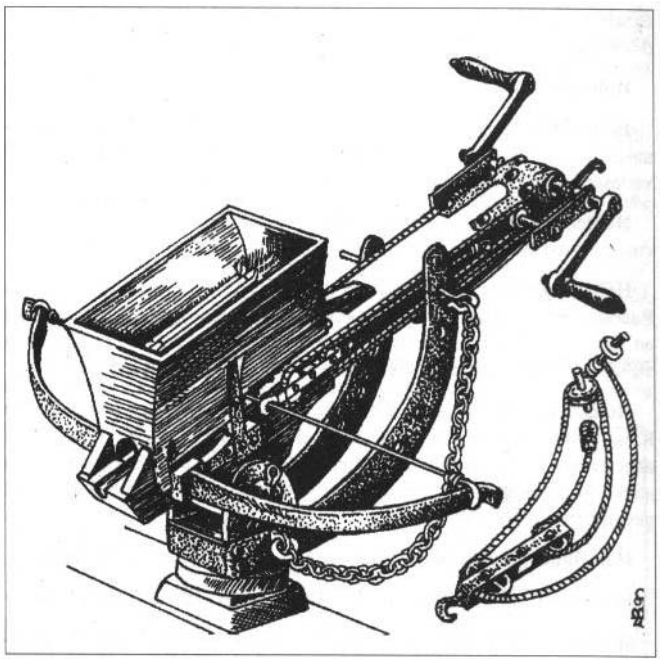
Horasstadt; geläufige Bezeichnung für die Stadt BOSPARAN, neuerdings auch für VINSALT.

Horathi; neu geschaffener Kunstbegriff für den im *Lieblichen Feld* gesprochenen Dialekt des *Garethi.* (S. **SPRACHEN**).

Horndrache; ein entfernter Verwandter der DRACHEN. Das flugfähige Ungetüm besitzt keinen FEUERATEM, kann aber Opfer auf seinem langen Horn aufspießen. Eine ähnliche Kreatur ist der FELSDRACHE.

Hornechse; an der Schulter zwei Schritt Höhe messendes und vier Schritt langes, Pflanzen fressendes Ungetüm. Das auffälligste Merkmal der H. ist der gehörnte "Kragen", der ansatzlos in eine dreifach gehörnte Kopfplatte übergeht. Die braun geschuppten Tiere leben in der Nähe von *Selem* und am *Loch Harodrol;* sie gelten allgemein als Symboltier des unaufhaltsamen SATINAV.

Hornisse; ein leichtes *Schiffsgeschütz;* eine mit einer Kurbel gespannte und nachgeladene *Armbrust,* die in einem aufgesetzten Magazin bis zu 60 Bolzen fassen kann, von denen sie his zu 6 pro Minute verschießt; wird meist zur Abwehr von Enterversuchen eingesetzt.



Hornisse

Horoskop; siehe STERNKUNDE.

Horusche; ein südav., vornehmlich maraskanisches Rankgewächs, dessen haselnussgroßen Früchte kräftesteigernd wirken.

Hospitaliter von Joborn; eine noch junge Ordensgemeinschaft, die aus den Wächtern des *Joborner* Tempels – einem gemeinsamen Wehrtempel der *Travia* und der *Peraine* – hervorgegangen ist und der sich dem Schutz all jener Kulte verschrieben hat, die weder über ritterliche Anhänger noch sonstige weltliche Macht verfügen. Die H.v.J. verteidigen die Hervbergen, Spitäler und Häuser dieser Gemeinschaften gegen Übergriffe wilder Kriegshorden. Der Orden ist zurzeit vor allem im Nordwesten Aventuriens aktiv und versucht tapfere Krieger anzuwerben, die er gefährdeten *Travia-. Efferd-, Tsa-* und *Perainetempeln* als Beschützer zur Verfügung stellen kann.

Hôt-Alem, -s; Hôt-Alemer; Hôt-Alemer; Stadt und Kleinfürstentum in Südaventurien; an der Mündung des TIROB ins *Südmeer* gelegen. "Sonnenstadt" nennen die Bürger H.s ihre Heimat, und das nicht nur, weil das malerisch gelegene Städtchen (EW: 1.780) der südlichste Ort des aventurischen Festlandes ist: So besitzt H. nicht nur einen der wenigen Tempel des *Praios* in der Region, sondern ist auch die südlichste mittelreichische Besitzung – ein Hort von Ruhe und Frieden, aber auch von Adelsdünkel und Blasiertheit im unruhigen Süden.

H. wurde im Jahre 1334 v.H. von Siedlern aus *Brabak* gegründet, um jene Stadt nach Osten hin auszudehnen und abzusichern – angeblich auf den Ruinen einer älteren Stadt der *Tulamiden,* deren Name (der wiederum "Neu- ELEN" bedeuten soll) verballhornt übernommen worden sei.

Vor allem in der harten Anfangszeit, in der vielfach magische Gefahren des ungezähmten Umlandes besiegt werden mussten, gewann der Praioskult stark an Anhängern und ist heute noch eine der

wichtigsten Glaubensrichtungen in der Stadt. Die strategisch günstige Lage H.s ließ die Stadt recht häufig ihren Besitzer wechseln – keiner der Stadtstaaten des Südens hat nicht schon einmal die Sonnenstadt besessen (G: 1 Kompanie Fürstliche Stadtgarde, 2 Kompanien der Söldner "Löwen von Thalusa", 100 Soldaten des Kaiserlichen Elite-Seeregiments "Muränen-garde").

Zurzeit herrscht über die Stadt allerdings eine Macht, die die der regionalen Potentaten weit überragt: Seit dem vergeblichen Versuch *Traheliens*, die Stadt zu erobern, hat sich H, unter die Schutzherrschaft des *Neuen Reiches* begeben. Der Beraterstab des regierenden *Fürstprotektors* setzt sich daher auch zu einem großen Teil aus Adligen des neuen Reiches zusammen, die aus verschiedenen Gründen ein Leben im Süden bevorzugen ehrgeizige Höflinge ebenso wie altgediente Kolonialbeamte oder verdächtige ANSWINISTEN.

Das Stadtbild ist bunt zusammengewürfelt, da durch die zahlreichen Angriffe große Teile der Stadt zerstört wurden. Neue Gebäude werden zumeist in Anlehnung an den Garether Baustil errichtet — so ist auch der Palast des Fürsten eine Miniaturausgabe des Kaiserpalastes. Überhaupt versucht man hier nach Möglichkeit, den Lebensstil des Mittelreiches zu imitieren: Die Vornehmen treffen sich zu Turnieren, es gibt Hofbälle, Jagdgesellschaften, und man orientiert sich nach Möglichkeit an der aktuellen Garether Mode. An zentraler Stelle in der Stadt befindet sich auch der Praiostempel, der dem Großen Sonnentempel von *Bosparan* nachempfunden wurde und lange Zeit einem Wahrer der Ordnung als Residenz diente (Weitere T: EFF, BOR, RON).

Der Markt der Stadt ist angesichts ihrer abgelegenen Position und geringen Größe außergewöhnlich gut bestückt, da die meisten Handelsschiffe bei der Passage zwischen den beiden Meeren H. anzulaufen pflegen, um sich mit Wasser und Proviant einzudecken. Dieser Zwischenhandel ist es, der (neben den erheblichen Summen, die durch die Adligen in die Stadt kommen) den relativen Wohlstand der Sonnenstadt sichert.

Eine besondere Tierart lebt im Umland H.s, die gewiss auch ihren Teil zur Verbreitung des Praioskultes beigetragen hat: Die possierlichen und zugleich wehrhaften GREIFKATZEN.

H'Rabaal, -s; h'rabaalisch; H'Rabaaler; Stadt in Südaventurien (EW: 950 in der Stadt, davon 10% *Waldmenschen* und *5% Achaz*, weitere 1500 Achaz und 200 *Ziliten* in den Sümpfen; G: 20 Milizionäre, 5 königlich Brabaker Gardisten; T: HES/H'Szint, TSA/Zsahh, Chr' *Ssir' Ssr, Kha).*

In einem Tal in den südlichen Ausläufern des *Regengebirges* liegt H., eine der ältesten Städte Aventuriens — sie entstand vor mehr als 5.400 Jahren. Damals war sie das religiöse Zentrum der im Süden lebenden *Echsenwesen.* So bedeutet denn auch der echsische Name einfach "Heilige Stadt". Der jahrtausendelange Kampf gegen den unaufhaltsamen Dschungel hat die Stadt geprägt; der Urwald überwuchert jeden Flecken, der nicht ständig davor bewahrt wird. Die Landwirtschaft ist nur durch Brandrodung möglich, die das Umland einer ständigen Veränderung aussetzt.

Eigentlich besteht H. aus drei Teilen: den relativ neuen Bauten der Menschen — zum Großteil Glücksritter, Händler, Plantagenbesitzer und Sklaven —, dem Tempelkomplex der Echsen und den Hütten der Achaz und Ziliten im Sumpf vor der Stadt. Der Stamm der *Napewanha*, die an den Quellen von *Mysob* und *Jalob* und im Sumpfland südöstlich von H. leben, meidet die Stadt, die für ihn tabu ist.

Die *Charazzar*, die einst die Könige von H. stellten, zählen heute zu den einflussreichsten Familien der Stadt und des ganzen *Brabaker* Reiches. Ihr Oberhaupt, der fast neunzigjährige Azzaph Charazzar, lässt sich auf seinem Gut und in der Stadt sogar noch immer als König titulieren.

Ein Handelsobjekt, das bei den Echsenwesen eingetauscht wird, ist *Iryanleder*, jenes feuerfeste und zähe Leder, bei dem es sich um im Sumpf gesäuerte Häute von Echsen handelt. Von *Arganwurz* über *Disdychondablätter*, *Höllenkraut* und verschiedenen Lotosarten bis zu den Grundlagen diverser Rahjaika kann man in H. alles erwerben, was der Regenwald zu bieten hat. Auch das Geschäft mit diesen Waren liegt zu einem großen Teil in den Händen der Charazzar.

H'Ranga, -s; *echsische* Bezeichnung für *Gottheit* oder *Heiliges Wesen.* Viel ist in av. Werken schon über den Gott oder die Göttin H. geschrieben worden. So unklar wie das Geschlecht ist auch sein eigenes Wesen. Man munkelt von blutigen Menschenopfern und finsteren Ritualen. Andere berichten von Wiederbelebten und ewig lebenden Priestern.

Allein demjenigen, der das Echsische versteht, enthüllt sich der wahre Kern all dieser Geschichten; heißt H. doch nichts anderes als *heiliges/hohes Wesen.* Wenn man sich dies vor Augen führt, so versteht man die vielen widersprüchlichen Angaben.

Einige blutige Kulte sind von Menschen zu "Ehren" H.s gegründet worden, unwissend, was dieser Name eigentlich aussagt. So verstecken sich hinter diesem Oberbegriff genauso oft alte blutige Echsengötter, so der Schlinger *Kr'Thon'Chh*, die Seeschlange *Charyb'Yzz* wie auch die lebenschaffende TsA. *Charyb'Yzz* ist es auch, die Pate gestanden hat für den HRANNGAR der *Thorwaler*.

H'Rangarim; echsisch für *Heilige Wesen;* bezeichnet eine unklare Art und Anzahl von Geisterwesen der echsischen Mythologie. Siehe Religion der ECHSENMENSCHEN.

Hranngar, -s; angeblich eine große Seeschlange; mythologischer Gegner des von den *Thorwalern* verehrten Gottwals SWAFNIR. Der Name wurde vermutlich vom H'RANGA der ACHAZ entlehnt.

H'Rezxem; wörtl. *Heiliges Tal der Tempel;* religiöses Zentrum der ECHSENMENSCHEN vom *Loch Harodrol;* in einem Talkessel auf dem Berg CHAP MATA TAPAM im nördlichen *Regenwald* gelegen.

H'Rtsi; die *Allesgebärende;* ein anderer (und nicht mehr gebräuchlicher) Name für ZSAHH, eine Gottheit der ECHSENMENSCHEN.

Hruruzat; ursprünglich ein Lehnwort aus dem echsischen (H'Ruru-Zat); bedeutet "Nackter Tod"; eine waffenlose Kampftechnik, die von den WALDMENSCHEN benutzt wird.

H'Szint; die *Alleswandlerin;* eine *Gottheit* der ECHSENMENSCHEN und grob der *zwölfgöttlichen* HESINDE entsprechend.

Hügel der Vier; den Göttern *Praios*, *Rondra*, *Efferd* und *Ingerimm* geweihter Hügel bei BRIG-LO. Hier begehen am 30. Rondra alljährlich Pilger den Jahrestag der DÄMONENSCHLACHT aus dem Jahr 993 v.H.

Hügelzwerg, -s, -e, -isch; an Zahl das drittgrößte Zwergenvolk — doch zugleich eines, das in vieler Hinsicht von den üblichen Vorstellungen über Zwerge abweicht und den Menschen ziemlich nahe steht — denn statt tief unter dem Fels leben sie lieber in Hügelhäusern halb über, halb unter der Erde und pflegen guten Kontakt zu menschlichen Nachbarn.

Verbreitung: Die allermeisten H. leben in der Umgehung von ANGBAR; daneben gibt es allerdings noch kleine Siedlungen in *Garetien*, *Darpatien* und sogar am *Perlenmeer* – all diesen Gruppen ist aber gemeinsam, dass sie eigentlich nur ausgedehnte Sippen sind.

Lebensweise: Die Lebensbedingungen der H. sind so gut, dass sie ihren Wohlstand aus Handwerk und Handel vor allem einem großen Ziel widmen können: ein angenehmes und behagliches Leben zu führen. Dazu zählen sie vor allem gute, sowohl reichliche wie auch wohlschmeckende Speisen(-folgen) und starkes Bier, aber auch Wein oder exotische Getränke wie Kakao.

Baukunst: Nach eigener Einschätzung ist es um die Kunst der Architektur bei den H. nicht sonderlich gut bestellt. Nicht, dass sie nicht die theoretischen Kenntnisse dazu haben könnten, sie wenden sie einfach nicht an. Denn weder kunstvoll gemeißelten Höhlenhäusern noch steil aufragenden Domen aus Marmor und Granit gehört ihr Herz: Wie ihr Name schon andeutet, leben sie in kleinen, beschaulichen Hügelhäusern, die halb über, halb unter der Erde liegen und mit Grasplacken gedeckt sind.

Das wichtigste, was ein solches Haus nach Überzeugung der H. sein muss, ist gemütlich; warm, trocken und geräumig außerdem. Denn auch wenn die H. sogar den Angbarer See befahren, so sind sie doch keine Freunde kalter Nässe und vermeiden, dass Wasser durch die Wände ihrer Häuser sickert — denn ein klammes und kaltes Erdloch ist dem Zwerg ein Graus. Zumal das gute Leben die H. schon genügend anfällig für die Gicht sein lässt...

Gesellschaft: Trotz oder gerade wegen ihrer Häuslichkeit sind die meisten H. sehr gesellig und lassen keine Einladung zu einem Fest aus, ebenso wenig wie sie eine gute Gelegenheit verstreichen lassen, eine solche Feier auszurichten. Und wenn gerade kein Freund, Verwandter oder Nachbar ein Gastmahl gibt, kann man immer noch eine der vielen Schänken und Wirtshäuser Angbars und der Umgebung aufsuchen, wo man sicherlich einige Leute trifft, mit denen man gemütlich beisammen sitzen und bei einem schönen Krug Bier gute Gespräche führen kann.

Handwerk: Die verschiedenen handwerklichen Künste sind bei den H. allesamt recht gut entwickelt, wenn man einmal von Disziplinen wie Bergbau und Erzverhüttung etc. absieht, die schon aufgrund der eher ebenen Landschaft kaum vorkommen.

Generell lässt sich sagen, dass Handwerke wie die Schmiedekunst bei den H. nicht so perfekt betrieben werden wie bei anderen Völkern, dass sie diesen Mangel aber durch günstigere Preise und eine bäuerlich einfache, aber ansehnliche Verzierung ihrer Produkte gut wettmachen.

Der relative Wohlstand der H. erklärt sich nicht zuletzt daraus, dass sie eine Reihe von Tätigkeiten ausüben, die den Menschen der Umgebung weniger gut von der Hand gehen, so dass sie sie gegen guten Gewinn – und oft im Tausch gegen Nahrungsmittel – veräußern können.

Horte: H. lieben es, interessante und gut gearbeitete Sachen zu sammeln und auf ihren Regalen auszustellen – oder einfach in einer großen Truhe zu lagern. Denn man weiß ja nie, wozu sich eine Sache vielleicht noch brauchen lässt. und deshalb wäre es töricht, sie vorzeitig fortzuwerfen. Und so türmen sich in vielen Wohnstuben exotische bemalte Muscheln, kleine Gipsbüsten längst verstorbener Kaiser und winzige Musikinstrumente neben Prunkstatuetten, die durchaus auch aus Gold sein mögen. Gemünztes Gold und Silber bergen die Hügel hingegen nur wenig – meist einen kleinen "Notvorrat" des Hausherrn ansonsten aber wird Geld möglichst schnell in nützlichen oder bequemen Dingen angelegt.

Glaube und Magie: Für die H. sind die Jahre der urzeitlichen Gefechte gegen die goldenen Drachengötter lange vorbei und erledigt – und schon das heutige Weiterbestehen der Angroschim zeigt ja, dass INGERIMM sie nicht nur zu dem einen Zweck erschuf, die DRACHEN zu bekämpfen. Ihnen erscheint Ingerimm vielmehr als der gütige Vater, der dem Herd- und Schmiedefeuer gebietet und den Zwergen und Menschen das Handwerk gebracht hat.

In dieser Hinsicht ähnelt ihre Vorstellung stark dem menschlichen Ingerimmkult. Waren es doch die H., die den Menschen vom Gott der Schmiedekunst berichteten und die bei der Errichtung seines höchsten Heiligtums in *Angbar* geholfen haben: Denn hier residiert der HÜTER DER FLAMME, das Oberhaupt des Ordens, der vor allem auf meisterliches Handwerk und Geschicklichkeit Wert legt. Mag der Hohepriester hier auch ein Mensch sein, seine beiden Gehilfen sind traditionell aus dem Volk der H. und haben viel Einfluss auf den Kult.

Trotz ihres ähnlichen Lebensraumes haben die H. kein spannungsfreies Verhältnis zu den GEODEN – bei aller Dankbarkeit für frühere Taten überwiegt im täglichen Leben doch ein leichtes Gefühl des Gruselns, wenn es um diese geheimnisvollsten Vertreter der Angroschim geht. Wer sich also mehr als gelegentlich mit zwergischen oder menschlichen Druiden oder gar Magiern abgibt, wird weder bestraft noch gemieden, er sollte aber damit rechnen, dass für lange Zeit hinter vorgehaltener Hand heim Bier über ihn getuschelt wird.

Humus; eines der sechs av. ELEMENTE; auch *Erde* genannt; gilt als Zeichen des *Lebens.*

Hund; kleines Sternbild aus sechs mittleren Sternen am *Nordhimmel,* das nahe dem *Zwölfkreis* seine Bahn zieht. In der Sterndeutung steht es für Treue, Freundschaft und Unterstützung. Da das Sternbild des Hundes in zehn Monaten seine Bahn beschreibt und somit die verschiedenen Sternzeichen des Zwölfkreises passiert, ist besonders sein Zusammentreffen mit anderen Sternzeichen für die Deutung von Interesse.

Hüter der Flamme; Titel des höchsten menschlichen INGERIMMgeweihten, der traditionell in *Angbar* residiert und dem zwei Gehilfen aus dem Volk der *Hügelzwerge* zur Seite stehen; momentan (seit 1 Hal) der Erhabene *Hilperton Asgareol.*

Hüter des Kodex; ein hoher Geweihter des KOR, der traditionell in *Khunchom* residiert und sich bisweilen mit dem RICHTER DER NEUN STREICHE um die Vorherrschaft über den Kult streitet.

Hüter des Zirkels; Titel des höchsten Geweihten der BRUDERSCHAFT VON WIND UND WOGEN, der *Efferdgeweihtenschaft;* residiert im Haupttempel zu *Bethana.* Momentane H.d.Z. (seit 10 Hal) ist die ehemalige *Havener* Hochgeweihte *Larona Seeträumer.*

Hyarrik; vorwiegend von der Jagd auf Kleintiere lebender Orkstamm der ZHOLOCHAI. Als ehrenvoller wird von ihnen jedoch das Erlegen von wahrhaft wilden und gefährlichen Tieren angesehen.

Hyggelik (der Große); (121 v.H. — 80 v.H., beide Daten vermutet); berühmter *thorwalscher* Pirat aus *Olport;* später *Hetmann der Hetleute,* der um 100 v.H. mit Angriffen auf die *Zyklopeninseln* seine Karriere begann und (als Hetmann) ab 87 v.H. mit der Plünderung *Chorhops* eine neue Welle der thorwalschen Großangriffe auf die aventurische Südwestküste einleitete. H. rüstete um 80 v.H. eine Expedition ins *Orkland* aus, um den legendären *Orkenhort zu* bergen und gilt seitdem als verschollen.

Hylailos, -isch; Hylailer, zweitgrößte der ZYKLOPENINSELN; hier liegt auch RETHIS, die ehemalige Hauptstadt der Inseln. Nördlich von Rethis gibt es noch die kleine Stadt GAREN, bekannt durch ihre Keramiken und die Seesöldner, die hier einen eigenen Hafen betreiben. Die Hylailer Seesöldner bestehen aus etwa 600 Leuten, die Söldner selber mit 500 Mann und Frauen, der Rest dient der Versorgung oder ist familiärer Anhang. Etwa 20 Kilometer südlich von Rethis liegt das kleine Dorf *Mura,* im Norden der Insel liegen die Überreste des Dorfes *Sienna;* es wurde im Jahre 16 Hal durch plündernde *Thorwaler* zerstört. Auch im Inneren der Insel und an der Südostküste gibt es noch kleine, unbenannte Siedlungen.

Das innere der Insel ist von dichten Wäldern bedeckt; es herrschen hauptsächlich Nadelbäume vor, Fichten, Tannen und Pinien. Im Süden der Insel wachsen jedoch auch einige Eichen und Ulmen. Die sonst auf den Zyklopeninseln häufig vorkommenden Schafe findet man nur auf einer Landzunge im Nordwesten: auf H. wird hauptsächlich die Wolle der anderen Inseln verarbeitet.

H. war jahrhundertelang Verbannungsort für Adlige und Edle des *Mittelreiches,* heutzutage müssen Feinde des *Lieblichen Feldes* ihre Zeit in den Mauern in der Nähe von Rethis absitzen. Die Verbannten von weniger edler Abstammung, aber auch Sklaven *Al'Anfaner* Herkunft, müssen oft bis zu ihrem Lebensende in den Blei- und Silberminen unweit Rethis schuften.

Auf H. gibt es auch einige uralte Zeugen vergangener Zivilisationen. Im Zentrum der Insel, durch die Wälder gut verborgen, stehen Mauem, die auf Grund ihrer gewaltigen Ausmaße den ZYKLOPEN zugeschrieben werden, die heutzutage nicht mehr auf H. leben. An der Straße von *Rethis* nach *Sienna* stehen riesige steinerne Statuen von verschiedenen Fabelwesen; eine von ihnen gleicht einer *Seeschlange,* die zwischen den Inseln ihr Unwesen treibt. In der Nähe der Statuen, deren Schöpfer ebenfalls unbekannt sind, gibt es einige heiße Quellen. Aus diesem Grunde errichteten die *Seekönige* der Inseln hier ein großes Lustschloss mit ausgedehnten Bade- und Parkanlagen.

Hylailer Dreikreuz; zur Navigation auf hoher See verwendetes Messinstrument zur Bestimmung von Sternhöhen über dem Horizont: in der Landvermessung zur Ermittlung von Bergeshöhen verwendet.

Hylailer Feuer, -s; auch als *Charypser* oder *Mengbillaner Feuer* bekannt, ein leicht entflammbares, aber schwer zu löschendes Brandöl. Es wird in Tonkugeln, an denen eine Lunte angebracht worden ist, mit Katapulten und Schleudern verschossen. Beim Aufprall zerbricht das Gefäß und die brennende Lunte zündet das Öl an

Einzig das Ersticken der Flamme kann das Feuer zum Verlöschen bringen, denn es brennt auch auf Wasser. Ursprünglich auf den ZYKLOPENINSELN entdeckt, wird das Rezept heute von wenigen Alchimisten streng gehütet.

Hylpia; eine weitgehend von Fischerfamilien bewohnte ZYKLOPENINSEL auf der auch im Landesinnern ein wenig Holz für den Schiffbau geschlagen wird. Der Ostteil der Insel ist von steilen Klippen geprägt und bietet wahrscheinlich dem ein oder anderen Piratenschiff in einer schmalen Bucht Unterschlupf.

I

Ibekla; eine kleine WALDINSEL der *Zimtinsel*-Gruppe, nur wenige Meilen östlich der Hauptinsel *Benbukkula* gelegen; dient als Begräbnisstätte für die Verstorbenen vom Stamme der UTU.

Ibonka; nominell zum a*l'Anfanischen Adamantenland* gehörende WALDINSEL der Perleninsel-Gruppe. I. wird jedoch auch von den borongläubigen Al'Anfanern – ebenso wie von den als äußerst wild geltenden Utu-Stämmen der Nachbarinsel *Sukkuvelani* – gemieden, da hier die Geister der Toten umgehen sollen; diente ursprünglich in der Tat als Toteninsel.

Ifirn; Tochter des Wintergottes FIRUN und der Tulamidin *Meriban:* Als Firun eines Tages den Menschen wieder in kalter Wut grollte, wandte er sich auf der Suche nach den Frevlern gen Süden. In der Wüste Khom erblickte er die schwarzhaarige Tochter eines Viehhirten, die sein kaltes Herz gefangen nahm und damit seinen Groll besänftigte. Er nahm sie mit in seinen Palast aus Schnee und Eis, und neun Monate später gebar Meriban eine wunderschöne Tochter, die sie I. nannten.

Haut und Haare I.s sind weiß wie Schnee in der Mittagssonne, jedoch hat sie das warme Wesen ihrer Mutter und liebt die Menschen wie kein anderer Gott. So ist es nicht verwunderlich, dass die Menschen sie stärker verehren als Firun und stets auf sie als Mittlerin hoffen, die ihren grimmigen Vater besänftigt. So vertrauen die Geweihten des Wintergottes in Notlagen eher der Gnade I.s. Bei der Anhängerschaft I.s zeichnen sich besonders die Priesterinnen durch Zugänglichkeit und Warmherzigkeit aus und setzen so ein Zeichen für göttliche Gnade und Beseeltheit in der lebensverachtenden Umgehung des aventurischen Nordens.

I. ist der *Schwan* geweiht; das *Nordlicht* weist den Weg in die Jagdgründe ihres Vaters. Ihr bedeutendster Tempel steht in *Eestiva.* Wichtige Geweihte sind ihre Tochter *Iloinen Schwanentochter* in *Festum* und *Ifirniane Raskirsdottir,* die zu Olport den *Ewigen Eiskristall* aufbewahrt. I. ist gleichfalls Mutter der, *Silberschwäne* genannten, Vierlinge, die einst aus vier Schwaneneiern schlüpften.

Ifirns Ozean; eisiges Randmeer im Norden des aventurischen Kontinents; geht etwa ab der Höhe von *Olport* nach Süden in das MEER DER SIEBEN WINDE über. Der kalte FIRUNSATEM weht hier ganzjährig und überzieht im Winter fast die gesamte Küste mit dicken Eisschollen. Nur wenige mutige Kapitäne wagen die Hochseefahrt auf I.O.

Ifirnshai; auch Weißhai genannt; mit maximal 15 Schritt Länge größte av. Haiart; meist nur auf dem offenen Meer zu finden; extrem gefährlicher Jäger in allen Meeren, am verbreitetsten jedoch in *Ifirns Ozean.*

Ikanaria; ein aus dem *elfischen* stammender Name für eine Schmetterlingsart, deren kompliziertes Flügelmuster beim Betrachter regelrechte Trancezustände hervorrufen kann.

Illusionismus, Illusionszauberei; *Magica Phantasmagorica;* nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines der Spezialgebiete der (akademischen) Magie.

Ilmenblatt; eine bis zu 2 Schritt hohe Strauchpflanze mit siebenfingrigen, dunkelgrünen Blättern, die vornehmlich in Südwestaventurien wächst. Wird als leichtes Rauschmittel zusammen mit Pfeifenkraut geraucht oder auf heißen Steinen erhitzt. Die süßlichen Dämpfe sollen sogar Berserker beruhigen.

Ilmenstein (I); Landschloss im *Bornland,* in der Nähe des Ortes *Torsin* in *Sewerien* gelegen; Vorbild für das Jagdschloss *Baliiri* im Lieblichen Feld; Sitz des Adelsgeschlechts *Ilmenstein (II).*

Ilmenstein (II); bornländisches Adelsgeschlecht aus der Tradition des *Theaterordens;* mit der gleichnamigen *Grafschaft* belehnt. Bekannteste lebende Vertreter sind:

Ilmenstein (III), Haldana von; (*48 v.H.); MAGISTERIN DER MAGISTER, oberste Hesinde-Geweihte Aventuriens; vormals Abgängerin der Akademien *Halle des Quecksilbers* und H*alle der Metamorphosen;* residiert in der *Halle der Weisheit* zu Kuslik.

Haldana von Ilmenstein

Ilmenstein (IV), Thesia von; (*29 v.H.); Gräfin von I., des größten zusammenhängenden bornländischen Lehens: über die Grenzen hinaus bekannte Schwertkämpferin und Waffensammlerin; auch Prätendentin für das Amt der *Adelsmarschallin;* wichtigste Vertreterin des *sewerischen* Adels.

Thesia von Ilmenstein

Iloinen Schwanentochter; (* um 90 v.H.); oberste Firun-Geweihte *Festums* und des *Bornlands;* in Wirklichkeit ein halbgöttliches, altersloses Wesen aus der Verbindung IFIRNS mit einem WOLFSMENSCHEN; häufig auf abenteuerlichen Reisen.

Iltapeth und Istapher; zwei zweifach *Gehörnte Dämonen* aus der Dienerschaft der APHESTADIL, die stets als grausiges Zweierwesen erscheinen und in beständigem Streit miteinander liegen.

Iltis; eine Marderart, die vor allem den Bauern zu schaffen macht, da sie nächtens in die Hühnerställe eindringt.

Iloinen Schwanentochter

Ilsur, -s; ilsurer; Ilsurer; *tobrische* Hafenstadt und Baroniesitz an der Mündung des DOGUL in die *Tobrische See.* Fernab umstrittener Grenzen führen die 1490 Einwohner ein beschauliches und nahezu

INQUISITION

Jenes Wort aus dem *Bosparanischen* bedeutet in seinem Ursprung *Untersuchung,* und dies ist im Grunde eine treffende Beschreibung, auch wenn die Art und Weise der "Untersuchungen" im Laufe der Jahrhunderte mitunter starken Wandlungen unterworfen war.

Geschichte: Die Wurzeln der heutigen Heiligen Inquisition der Praioskirche gehen auf *Priesterkaiser Aldec* (658-645 v.H.) zurück, der zunächst den *Orden der Göttlichen Kraft* damit beauftragte, *"die Ketzer, Haeretiker und die Ordnung gefährdenden Magier dem flammenden Zorn und der Allmacht Praios', des Höchsten, zu überantworten und vom Antlitz Deres* zu *tilgen".* Damit schuf er die Grundlage für eine gezielte Verfolgung der Gegner der Praioskirche, aber auch der Andersgläubigen, der Andersartigen und der Unbeugsamen, die sich dem Zugriff der Kirchenordnung entziehen wollten. Gleichzeitig rief er den *Bannstrahl Praios'* ins Leben, einen fanatischen Laienorden, den er den Inquisitoren zur Seite stellte. So schickte sich die neu erstandene Inquisition an, den Derenkreis "von allem Übel" zu säubern. Die Verfolgung aller Rondra-Gläubigen, insbesondere die Vernichtung des *Theaterordens* im Bornland unter den Priesterkaisern, war nur ein Teil dieser umfassenden und neuen Kirchengerichtsbarkeit. Selbst die Geweihtenschaft der *Tsa,* der man das Geheimnis des ewigen Lebens entreißen wollte und sie daraufhin bequemerweise zu Ketzern erklärte, blieb nicht verschont und musste vielerorts vor den Häschern der Inquisition fliehen. Denn im Unterschied zu allem bislang dagewesenen konnten die Mitglieder des Ordens der Göttlichen Kraft ohne Einfluss weltlicher Herren, ohne Anhörung von Zeugen und ausschließlich durch eigenen Beschluss Urteile fällen und deren sofortige Vollstreckung herbeiführen, auch gegen Geweihte der anderen Götter. Selbst der Adel blieb nicht von dieser Geißel Aventuriens verschont. Als Übel galt der Praioskirche damals (und im Grunde auch heute noch) jegliche Ausübung von *Magie,* die *Hexerei,* die *Beschwörung* und *Anbetung* von *Dämonen* oder gar falscher Götter und die offene oder stillschweigende Auflehnung gegen die gottgewollte Ordnung der Praioskirche.

Im Jahre 128 v.H. schließlich gebar der bereits zum Großteil mit dem Bannstrahl Praios' verschmolzene Orden der Göttlichen Kraft auf Geheiß des *Boten des Lichts* und des Kaisers des Mittelreichs die Inquisition in ihrer heutigen Form als integralem Bestandteil der Praioskirche und löste sich selbst als eigenständige Gruppe auf, um gänzlich in die neue Institution aufzugehen. Unter der Oberhoheit des Boten des Lichts steht nunmehr als höchste Instanz der Inquisition der Groß-Inquisitor. Ihm folgen die 12 *Geheimen Inquisitions-Räte* sowie die 132 *Ordentlichen Inquisitions-Räte,* insgesamt also die heilige Zahl von 12 mal 12 Inquisitoren, nicht zu zählen die große Zahl der Ordensritter, Gehilfen und Torturknechte.

Erkennbar sind die Inquisitoren an ihren goldenen Roben mit dem Greifensymbol, unter denen sie häufig einen Harnisch tragen, dem Sonnenstab und dem Greifenamulett am Gürtel. Die rechte Hand ziert gewöhnlich der schwere Siegelring mit dem eingravierten Greifen - das Zeichen der Würde des Inquisitors. Rangmäßig sind sie einem Hochgeweihten ebenbürtig, aber weitaus gefürchteter.

Die Inquisition schreitet immer dort ein, wo schwarzmagische Praktiken (früher nahezu jegliche Art der Magie), Nekromantie, Dämonenverehrung (unter die nach der praiosgöttlichen Bulle Adversus *haeresim borbaradianum,* 7 v.H., auch die *Borbaradianer* fallen) oder Herbeirufung erfolgen. Ebenso sieht sich die Praioskirche als zuständig an, wenn Gläubige die Kirchenlehren anzweifeln, diese nach eigenem Gutdünken auslegen oder gar offen wider die *Zwölfgötter* predigen.

Prozesse und Methoden: Das Vorgehen der I. stützt sich auf drei Säulen:

I. Die Anzeige eines Vergehens oder die Äußerung eines Verdachtes durch gläubige Anhänger der Kirche

II. Die Anklage durch die I. selbst aufgrund begründeten Verdachts gegenüber der Rechtschaffenheit und Frömmigkeit des nunmehr Angeklagten

III. Die Selbstanzeige vor der I. durch die Vollziehung der Haeresie vor Zeugen oder durch eigene Aussage und Bußfertigkeit des sich selbst Anklagenden

Anders als zu Beginn der I. reicht heute nicht die bloße Diffamierung durch Dritte, es muss ein begründeter Verdacht vorliegen, dass der Beschuldigte der Ketzerei, schlimmer noch der Häresie schuldig ist. Allerdings obliegt die Entscheidung darüber noch immer einzig dem Inquisitor, von dessen Person also Wohl und Wehe der Beteiligten abhängt. Seine Entscheidung trifft er häufig nach den Vorschriften und Anleitungen, die in diversen Werken wie dem *Praiosspiegel* oder der *Inquisitorischen Halsgerichtsordnung* (besonders ihrem Anhang, dem *Echsenhammer)* aufgeführt sind und oftmals nicht mehr als eine Ansammlung von Predigten und Strafmaßnahmen darstellen.

Ist die Anklage erst vorgebracht, kommt der eigentliche Prozess in Gang, wobei der Angeklagte auch in Abwesenheit verurteilt werden kann, sofern er sich dem Zugriff der I. erfolgreich entziehen konnte. Ist ihm dies nicht gelungen, so wird ihm die Anklage verlesen, das Verhör begonnen und seine Bußfertigkeit beurteilt. Kommt der Inquisitor als Kläger zu dem Schluss, der Angeklagte verschweige Tatsachen, verleugne die Wahrheit oder ist verstockt, so kann die hochnotpeinliche Befragung beantragt werden. Dies tritt fast automatisch dann ein, wenn nicht sofort ein umfassendes Geständnis erfolgt, das alle Anklagepunkte bestätigt und zudem die Bußfertigkeit des Angeklagten aufzeigt. Oftmals wird dem Angeklagten auch mit der Exkommunikation gedroht, was die wahrhaft Schuldigen kaum schreckt, den einfachen Mann aus dem Volke (und auch dem Adel) jedoch fast schrecklicher erscheint als die Folter selbst, ist doch das eigene Seelenheil in Gefahr.

Die Folter, die als hochnotpeinliche Befragung eher beschönigend umschrieben wird, ist Mittel genug, um jedes gewünschte Geständnis aus den Angeklagten herauszupressen. Zwar treten immer wieder Fälle von "Verstocktheit und widernatürlicher Schmerzunempfindlichkeit" auf, aber diese Fälle zählen für die Praioskirche naturgemäß zu den in äußerstem Maße ketzerischen, denn *"nur ein Unmensch oder Dämon oder ein vom Namenlosen Begünstigter leugnet noch nach der Tortur".* Hierbei ist bemerkenswert, welche Sorgfalt darauf verwandt wird, den Angeklagten nicht schon bei der Befragung sterben zu lassen. *"Der Tod kommt nicht bei der Tortur, denn diese soll ja erst das* Geständnis *bewirken. Ohne die Geständigkeit, darf hinneden keiner gerichtet werden, der* schuldig *ist der Hairesia oder Ketzerei."*

Die Folter selbst erfolgt nur selten am Ort der Verhaftung, sondern zumeist in den Kellern der I. in Neu-Gareth oder anderen Hochburgen der Praioskirche, wo auch die entsprechenden Instrumente bereits zur Hand sind. In den meisten Städten, in denen der Praioskult besondere Verehrung genießt, finden sich besondere Örtlichkeiten, die *Inquisitionstürme,* die alle dem gleichen offensichtlichen Zweck dienen und auf kaiserlichen Beschluss zudem noch vom Landesherren unterhalten werden müssen.

Urteil und Bestrafung: Ist das Geständnis - wie auch immer - abgelegt, erfolgt zuweilen trotzdem erneut die Tortur, da sich der Inquisitor davon überzeugen muss, ob auch nicht verborgene und noch ungestandene Verbrechen verbleiben. Steht daraufhin also die volle Schuld des Angeklagten fest, so wird das Urteil (dictum) gesprochen, bei schweren Fällen unter Hinzuziehen eines Wahrers der Ordnung oder gar des Groß-Inquisitors persönlich.

Interessant ist hierbei die Feststellung, ob der Beschuldigte nun ein Ketzer sei, ein Häretiker oder keines von beiden: *"Ketzer aber sind jene, die I. falsch* sind *im Denken und irren, darin wie sie denken; die II. bei ihrem Denken im Glauben irren oder darin irren wider die göttliche Ordnung; die III. gläubig* sind *und zu den Zwölfgöttern beten, denn* sonst *sind sie Heiden und Ungläubige und keine Ketzer; die IV. dergestalt irren, dass sie nicht ganz dem Glauben abtrünnig sind, denn sonst sind sie Apostaten und V. auf ihrem Irrtum beharren und verstockt sind nach freiem Willen."* Die Praioskirche macht hier durchaus Unterschiede, die sich aber meist nur in der Art des Todesurteils unterscheiden. Ein Ketzer wird gewöhnlich verbrannt, ein Häretiker gehängt und dann verbrannt, einige auch gevierteilt, in kochendem Wasser gesotten usf. Die vielfach beschriebene Wasserprobe, mit der die Identität einer Hexe festgestellt werden kann, ist seit 211 v.H. durch allerhöchsten Erlass verboten, *"da sie dem Urteil vorgreift, ohne damit der Erkenntnis des Klägers zu dienen...".* Trotzdem wird sie immer wieder angewandt, hier vor allen Dingen durch übereifrige Adelige oder Stadtherren, die der I. die Arbeit abnehmen wollen oder einfach

aus politischen oder persönlichen Gründen einen Schuldigen brauchen.

Der Urteilsspruch erfolgt vor dem versammelten Gericht und wird durch den Vorsitzenden des Gerichtes (der niemals mit dem Kläger, also dem Inquisitor identisch ist, meist ein Priester der Kirche oder hoher Adeliger) verlesen und zur Niederschrift freigegeben. Der Angeklagte kann daraufhin seine Taten bereuen, *"wodurch das Urteil ein reinigendes ist und seiner Seele, so er sie nicht an den Namenlosen verkauft hat, wohlgetan sei"* oder dies sein lassen, womit er bewirkt, dass seine sterblichen Überreste verbrannt, in alle Winde zerstreut und seine Seele nicht der Obhut Borons übergeben wird.

Die Hinrichtung (die im Allgemeinen mit der Bestrafung gleichzusetzen ist) erfolgt vielfach öffentlich und zur Mahnung für das Volk. Dass die durchaus gut gemeinte Ernsthaftigkeit dieses Vorsatzes meist zu einem Volksfest ausartet, kann selbst die Praioskirche kaum verhindern. Bei wahrhaft gefährlichen Häretikern (hier besonders Schwarzmagier und Dämonologen, die durchaus auch nach der Verhaftung noch Übles anzetteln können) wird hingegen oft ein Schnellgericht abgehalten und der Angeklagte unter strengen Sicherheitsmaßnahmen und ohne Öffentlichkeit hingerichtet. Im Allgemeinen wird die Urteilsvollstreckung dem weltlichen Arm überlassen, also dem zuständigen Landesherrn oder dessen Vertreter. Die Angehörigen des Verurteilten unterliegen seit der heliodanischen Bulle von 212 v.H. nicht automatisch der Mitschuld wie noch unter den Priesterkaisern, solange ihnen eine Teilhabe am Tatbestand nicht nachgewiesen werden kann. Ehen mit Verurteilten, Vaterschaften oder Mutterschaften werden für nichtig erklärt und als nicht existent betrachtet, die Nachkommen oftmals in die Obhut der Praioskirche übergeben.

Es kommt aber durchaus auch vor, dass ein Angeklagter für unschuldig befunden wird. Viele der Inquisitoren sind durchaus realistisch denkende Menschen, deren Menschenkenntnis die Wahrheit von der Verleumdung unterscheiden kann. Im Falle von politisch motivierten oder durch persönliche Feindschaft angezettelten Anzeigen landet nicht selten der Kläger selbst auf der Streckbank oder in den *Beilunker Stiefeln*, um doch noch den Wahrheitsgehalt des Tatbestandes zu ergründen. Ein Freigesprochener erhält zudem selten eine Entschädigung, zumeist wird er einfach - und ohne öffentliche Rehabilitierung - vom Gericht entlassen, die Zeugen scharf unter Androhung von Strafe ermahnt und der weltliche Herr angehalten *"über die Bosheit und Tollheit der Zeugen" zu* wachen. Schließlich hat der Freigesprochene genug Lohn darin, dass er der 'Wahrheitsfindung' dienlich sein konnte. Eine weitere Form der 'Barmherzigkeit' findet sich in den meisten Handbüchern dergestalt wieder, *"dass man schwangere Frauen bis zur Niederkunft vor Folter schone, und unmündige Kinder nicht hänge oder ihnen qualvolles zur Findung der Wahrheit antue, sondern sie erziehe, wie es ihresgleichen anmessen ist"*.

Die I. als solche ist jedoch kaum noch – wie zu Zeiten der Priesterkaiser – in dem Maße tätig, dass sie sich mit minderen Vergehen beschäftigt. In der Tat finden viele Schwarzmagier und Dämonologen, aber auch Psychopathen wie Massenmörder, Abartige oder solcherart gefährliche Individuen in der I. erbitterte Feinde, aber ein Elf, der sich abfällig über die Zwölfgötter äußert, muss kaum mit dem Scheiterhaufen rechnen. Trotzdem sind die goldenen Robenträger gefürchtet wie ehedem. Die Ahndung von Grabschändungen, Totenbeschwörung und andere Abarten der Nekromantie überlässt man zumeist der Boronkirche, die hier auf eine große Erfahrung zurückblicken kann. Unterstützt werden die Priester dabei vom Orden des Bannstrahl und in jüngster Zeit immer häufiger durch die Ritter des *Orden vom Heiligen Golgari*. Ja, selbst den Geweihten der Hesinde obliegt es zuweilen, den Feinden der Zwölfgötter und der göttlichen Ordnung entgegenzutreten, zumeist als *Exorzisten* oder bei der Vernichtung gefährlicher Artefakte. Erwähnt werden muss in diesem Zusammenhang auch der *Pfeil des Lichts*, die I. der Weißmagier, die häufig in Konkurrenz zur Praioskirche abtrünnige Angehörige der eigenen Zunft verfolgt und erbarmungslos richtet.

abgeschiedenes Dasein, weswegen auch nur 25 Stadtbüttel vonnöten sind. Selten ist der Hafen in der flachen Bucht Ziel passierender Kauffahrer oder kaiserlicher Galeeren, und auch der beschwerliche Landweg von Norden durch den dichten *Ilramwald* führt nur wenige Reisende in den Ort. Haupterwerbszweige sind der Fischfang in Fluss und Meer und – neben der Zucht von kräftigen, rotbraunen Rindern – vor allem die Feldbestellung mit Flachs und BAUSCH. Bekannt an vielen Höfen des Kontinents ist Ilsur für die Produktion edelster Tuche in der Gräflichen Tuchweberei des Arne *Frengammer* & Sohn.

Einzig auffällig im Stadtbild mit sonst flacher Bebauung sind die Residenz der Baronin *Llezean Yyoffrynn Thama* und der Tempel des *Efferd*, dem die Bewohner wegen des oft über die Ufer tretenden Doguls den höchsten Tribut zollen. Weitere Tempel sind *Praios, Peraine* und *Rahja* geweiht.

Iltoken; eine der größten WALDINSELN; Zentrum der *Pfefferinsel*-Gruppe und des Gewürzhandels des Hauses STOERREBRAND, das im Norden I.s auch die Siedlung PORT STOERREBRAND unterhält. Die Ureinwohner der Insel gehören dem Stamm der *Miniwatu* an und haben mit dem Festumer Handelshaus einen festen Schutz- und Handelsvertrag abgeschlossen.

Ilvat; kleinste WALDINSEL der Zimtinsel-Gruppe; weitgehend unerforscht.

Imman; eine verbreitete av. Rasensportart, bei der zwei Mannschaften von jeweils 15 Spielern versuchen, mittels Schlägern aus Eschenholz einen kleinen Korkball in oder über das gegnerische Tor zu schlagen, das in der Mitte der kurzen Spielfeldseiten steht und von zwei Balken im Abstand von drei Schritt und einer Querlatte in Höhe von eineinhalb Schritt gebildet wird. Das Spiel auf einem etwa 140 mal 80 Schritt großem Spielfeld dauert zwei Stunden und wird von einer Halbzeitpause unterbrochen. Die Mannschaft. die durch Torschüsse die meisten Punkte erlangt hat, geht als Sieger hervor. Ein Treffer unterhalb der Querlatte zählt als ein Punkt; gelingt es, oberhalb der Querlatte den Ball im Tor unterzubringen, zählt dies als drei Punkte.

Das I.-Spiel wurde etwa im Jahre 150 v.H. von den Thorwalern erfunden und hat sich seitdem zu der wohl beliebtesten und am weitesten verbreiteten Sportart Aventuriens entwickelt. Obwohl der I.-Sport im Mittelreich bis zum Jahre 60 v.H. verboten war, konnte sein Siegeszug nicht aufgehalten werden. Die Begeisterung für diese Sportart ist beim einfachen Volk ebenso vorhanden wie beim Adel. Viele Provinzherren und Herrscher sind eifrige Förderer des I.-Sports. Auf Kaiser *Reto* geht das bedeutenste I.-Turnier zurück. Der *Kaiser-Reto-Kelch* wird jährlich während des großen Garether Turniers vergeben. Noch älter ist das Turnier um die allaventurische I.-Meisterschaft, die an wechselnden Turnierorten seit 52 v.H. ausgetragen wird. Darüber hinaus gibt es zahlreiche lokale Turniere und Wettbewerbe.

Das größte I.-Stadion steht in Gareth und fasst rund 8.000 Besucher. Weitere Stadien oder einfache Spielfelder befinden sich in zahlreichen Städten vom hohen Norden bis in den tiefen Süden des Kontinents. Die ältesten I.-Mannschaften sind *Orkan Thorwal* und *Pottwal Prem*, die auf eine weit über hundertjährige Vereinsgeschichte zurückblicken können. Ebenfalls seit über einhundert Jahren bestehen die Vereine *Adler von Grangor, Löwen von Arivor, Ruhmreich Nostria* und *Edelmut Andergast.* Die älteste I.-Mannschaft des Neuen Reiches sind die *Havena-Bullen.* Besondere Erwähnung gebührt weiteren sehr erfolgreichen Mannschaften wie den *Falken von Rommilys*, den *Kusliker Kavalieren, Sturmwind Llanka* oder *Skorpion Punin.*

Da es insbesondere bei Baronen des Mittelreiches ein besonderer Anreiz zu sein scheint. I.-Mannschaften im heimatlichen Lehen ins Leben zu rufen und zu fördern, sind in letzter Zeit Überlegungen im Gange, eine weitgehende Spielreform durchzuführen. Da die zahlreichen Reisen zu Turnieren und der Unterhalt von Spielfeldern und Stadien einen enormen Kostenaufwand verursachen, wird überlegt, die Mannschaften auf sechs Spieler zu verringern, wobei das Spielfeld entsprechend verkleinert werden könnte, Diese Reform käme auch der Garether 'Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerlei Kurzweil' sehr gelegen, der gewisse Vorfälle ein rechtes Greuel sind; Mehr als einmal haben durch Niederlagen übelgelaunte I.-Mannschaften und ihre Anhängerschaft ganze Stadtteile in Schutt und Asche gelegt, ohne dass die Obrigkeit ihrer Herr werden konnte.

Ingald Ingibjarsson; nach der Eroberung ENQUIS von den *Thorwalern* dort eingesetzter HETMANN.

Ingerimm; einer der *Zwölfgötter;* Gott des Feuers und Erzes und des Handwerkes; wird in ganz Aventurien verehrt, vor allem bei den Handwerkern der Städte und Dörfer, die ihn als den Schirmer ihrer Künste ansehen – von den Wissenschaften sind ihm die Mechanik und Rechenkunst geweiht; und mancherorts wird er – noch mehr als *Hesinde* – als der Kulturbringer verehrt, der den Sterblichen all das brachte, was sie zum Leben brauchen — vom Feuer über das Rad bis zu Werkzeug und gemünztem Geld.

Ihm ist kein Tier geweiht, statt dessen gelten Amboss und Hammer als seine Symbole; seine Farben sind Rot und Schwarz*;* als seine Gefolgschaft gelten neben dem Halbgott SIMIA die *Zyklopen* und die *Zwerge.*

Selbige verehren ihn als ihren Eingott ANGROSCH in der Heiligen Heimat *Xorlosch,* während die Menschen ihm auch durch Vermittlung der Hügelzwerge einen großen Haupttempel in *Angbar* errichtet haben, in dem der *Hüter der Flamme* residiert, oberster Gildenmeister und Ingerimmpriester Aventuriens und fast immer aus dem Schmiedehandwerk hervorgetreten.

Ingerimm (II); der elfte Monat des aventurischen Jahreslaufes; dem irdischen Mai entsprechend.

Ingfallspeugen, -s; Ingfatlspeugener; Ingfallspeugener; Frankfreischaft (vom Rang her gleichzusetzen mit einer Baronie) im nördlichen *Nostria,* nahe der Grenze zu *Engasal.* Sie wird von einem siebenköpfigen Kronrat regiert, an dessen Spitze eine Freifrau steht. Zu größerer Bekanntheit gelangte der gleichnamige *Ort* am *Ingval* dadurch, dass hier auf einem Flügel am Ortsrand der Hauptsitz der umstrittenen VISARISTEN errichtet wurde. Der charismatische Sektenführer Vitus *Werdegast* gründete in I. den ersten Tempel der Visaristen im Jahre 16 Hal. Dort gehörte er auch bis zu seinem mysteriösen Verschwinden Ende Rahja 21 Hal dem Kronrat an. Zu dieser Zeit wurde der Haupttempel der Visaristen, die sich bis dahin über weite Teile des *Mittelreiches,* des *Lieblichen Feldes* und der südlichen Stadtstaaten sowie *Traheliens* ausgebreitet hatten, von fanatischen Glaubensgegnern gestürmt und teilweise zerstört. Mittlerweile wurde der Tempelbau in der Form des zerbrochenen Rades inmitten eines Boronangers von den Trümmern befreit und erfährt — nun unmissverständlich *Boron* geweiht — nach und nach seinen Wiederaufbau.

Ingra; alter menschlicher Name für INGERIMM, besonders in seiner Eigenschaft als Herr des wärmenden Feuers; in dieser Form nur noch selten verehrt.

Ingrakuppen; der *Große Fluss* trennt das Gebirge des EISENWALDES in zwei Teile, dessen nördlicher einst I. getauft wurde. Höchster Gipfel ist der *Weißkegel,* unter dessen Massiv die unterirdischen Teile der Zwergenstadt XORLOSCH verborgen sind. Ebenso entspringt dort unten der *Hardelbach,* der einst den Talkessel über der Stadt mit Wasser füllte und dadurch Schutz vor dem Feueratem der feindlichen Drachen bot. Im Nordwesten des dichten Waldgürtels, der die Kuppen umgibt, entspringt der Fluss *Rodasch,* dem die umliegenden Baronien *Oberrodasch* und *Rodaschquell* ihre Namen verdanken.

Ingrasch; der Name, den die ZYKLOPEN dem Gott INGERIMM gegeben haben.

Ingrim; ein ingwerartiges Gewürz, das gleichermaßen süß wie sauer, bitter wie scharf schmeckt.

Ingval; großer Fluss in Nordaventurien; entspringt in zwei Quellen in einem Hügelland am Rande der *Messergrassteppe* und erhält bei *Andergast* seinen ersten wichtigen Zustrom durch die *Andra,* gefolgt durch den *Ornib* bei *Joborn,* den *Kraval bei Kravik* und den *Royal* bei *Rovamund;* mündet bei *Salzerhaven* ins *Meer der Sieben Winde.* Zwischen *Engasal* und seiner Mündung bildet er den Grenzfluss zwischen den *thorwalschen* Gebieten im Norden und dem Königreich *Nostria* im Süden.

Der I. ist — außer in den Monaten Hesinde bis Phex, wenn Eisgang die Schifffahrt behindert — schiffbar von Andergast bis zur Mündung und wird häufig von den Holzfällern genutzt, die das begehrte Holz des STEINEICHENWALDES hier in großen Floßverbänden I.-abwärts verschiffen.

Inirk; eine kleinere Insel der OLPORTSTEINE; nördlich von *Sorkten* gelegen und weitgehend unbewohnt.

Inquisition; siehe den Eintrag auf den Seiten 142 his 143.

Inrah; erstmals vor mehr als 500 Jahren in der Gegend von *Thalusa* erwähnter Satz von Wahrsage-Karten; die heutigen Formen bestehen aus einem Satz von 49 "okkulten" (Symbol-) und 72 "profanen" (Trumpf-) Karten. Der profane Teil (in 6 den Elementen zugeordneten Kartenfarben mit den Kartenwerten As bis Sieben, Fürst, Magier, Weissagerin, Ritter und Knappe) wird auch häufig für das BOLTAN-Spiel benutzt.

Inrah (II); Brettspiel mit für die beiden Kontrahenten unterschiedlichen *Arten* Spielsteinen, das auf die Symbolik von *Inrah* (I) zurückgreift; siehe **SPORT UND SPIEL.**

Inseln im Nebel; angeblich westlich von Aventurien gelegenes Land, in das sich die letzten *Hochelfen* zurückgezogen haben; eine Art "Paradies" der ELFISCHEN Mythologie; wahrscheinlich eine *Globule* ähnlich der *Feenwelt.*

Invher ni Bennain; (4 v.H.); zweite Tochter des ALBERNISCHEN Fürsten *Cuano ui Bennain* und seiner Frau *Idra;* nach der Heirat ihrer älteren Schwester *Emer* mit *Brin von Gareth* Kronprinzessin Albernias; vermählt mit dem *Kusliker* Prinzen ROMIN VON KUSLIK-GALAHAN.

Irhiadhzal; auch der *Unbarmherzige Verfolger* genannt; ein *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge des BLAKHARAZ, der Herrschaft über Tiere und Untote besitzt und als Auftrag meist nur einen Befehl vom Beschwörer erhält: Suchen und Vernichten.

Iribaar; ein häufig gehörter Name des *Erzdämons* AMAZEROTH.

Irrlicht; eine vor allem in Sümpfen und Mooren auftretende, leuchtende Geistererscheinung, die schon von so manchem Reisenden

Der Adept aus dem Inrah-Spiel

für ein Wegzeichen gehalten wurde und somit dessen Tod herbeigeführt hat. Ein I. macht sich bisweilen durch Klagelaute oder einen eiskalten Hauch bemerkbar.

Irrlichthügel; eine der wenigen Erhebungen in der Umgebung ENQUIS; vormals Residenz. jetzt Hauptquartier von Räubern und Schmugglern.

Iryanleder; ein wichtiges Produkt der südlichen Städte, vor allem *Brabaks* und *H'Rabaals;* im Sumpf gesäuerte Häute (vor allem von Echsen), die durch spezielle Gerbung sehr zäh und feuerfest werden und dank ihrer aparten, schlangenhaft feuchtglänzenden Farben (vornehmlich feuerrot und smaragdgrün, aber auch goldgelb und schwarz) auch in der Mode sehr beliebt sind.

Isdira; elfischer Name für das *Elfische,* die gemeinsame Sprache der AU-, WALD- und FIRNELFEN (s. **SPRACHEN**).

Isen; reißender Gebirgsbach, der in den nordwestlichen Höhen des *Eisenwaldes* entspringt. Seinen Namen verdankt der I. seinen stark nach Eisen schmeckenden Wassern, die er bei Verlassen des Gebirges nach eiliger Reise in den GROSSEN FLUSS ergießt, dessen linker Nebenfluss er ist.

Isenhag; Gft. im Hzm. NORDMARKEN. Sie umfasst den größten Teil des nordmärkischen EISENWALDES und damit auch das autonome zwergische Bergkönigreich von XORLOSCH. Im Norden und Westen wird die Gft. vom *Radasch* nach *Albernia* und vom *Großen Fluß* nach *Windhag* begrenzt. Nach *Almada* hin verläuft die Grenzlinie entlang der Südhänge des Eisenwaldes.

Isiriel; halb-mythologische Elfenstadt im heutigen *Yslisee;* angeblich um das Jahr 5.000 v.H. während der hochelfischen Expansion errichtet: siehe ELFEN.

Isiz-Horas; (739 v.BF-663 v.BF.); Von 698 v.BF. - 663 v.BF. *Kaiser des Alten Reiches* und damit sechster in der Reihe der FRIEDENSKAISER. Sohn des YULAG und Vater der SVELINYA.

Isphanil; eine dreifach *Gehörnte Dämonin,* die dem Gefolge der mächtigen SHAZ-MAN-YAT zugerechnet wird und die als Vorbereitung eines Zauberrituals Gegenstände oder Körperteile aus dem Besitz eines Opfers rauben soll.

Istapher; ein *Dämon;* siehe ILTAPETH.

Isyahadin; bisweilen auch *Schenker des Irrsinns* genannt; ein mächtiger *Gehörnter Dämon,* der Wahnsinn und Raserei über große Menschenmassen bringen kann und soll; gilt auch als Zwillingsbruder des RAHASTES.

Itzach; nördlicher der beiden Felsen, die an der *Yrosa*-Mündung die Einfahrt in den *Yaquir* behindern. Bei den Einwohnern zu CUMRAT kursiert einiger Aberglauben um diesen Ort.

Ivash; eine *dämonische Wesenheit,* die als minderer Diener des *Namenlosen* gilt und als wandelnde Feuergestalt (eine Parodie auf den *Salamander?)* erscheint.

Iyi; tiefschwarzer Himmelsadler; auch als *Auge Firuns* apostrophiert; einer der Begleiter des Wintergottes bei der WILDEN JAGD.

J

Jagdmesser; ein Mittelding zwischen Werkzeug und Waffe, das man ebenso zum Aufbrechen und Ausnehmen des Wildbrets verwenden kann wie für die Jagd selbst. Die schönsten Jagdmesser stammen unbestreitbar von den zurückgezogen lebenden *Firnelfen* des hohen Nordens.

Jagdrecht; ein Privileg des Adels, das je nach Gusto des Herrschers verschiedene Tierarten und Zeiten allein dem Landesherrn zur Jagd einräumt. Gewöhnlich gilt das J. für Rotwild, Schwarzwild und größeres Wildgeflügel; siehe auch **ADEL**.

Jagdspieß; speerähnliche Jagdwaffe; siehe SAUSTECHER.

Jaguar; fast ausschließlich in südav. Dschungeln heimische Raubkatze von etwa anderthalb Schritt Länge; hellgelbes Fell mit weißen Punkten und schwarzen Ringen {in der Heraldik als Pardel bekannt); von Bäumen aus jagende, einzelgängerische Tiere. Die seltenen roten und schwarzen J. gelten den *Waldmenschen* als heilige Tiere des KAMAI.UQ.

Jaguarlilie; die tagsüber angenommene Form des *Dämons* KAH-THURAK-ARFAI; eine Lilie mit großen schwarz auf gelb gefleckten Blüten.

Jahr des Tairach; auch *Großes Jahr* genannt; ein Zeitraum von 240 Mondmonaten, also etwa 18 1/3 Jahren (s. **ZEITRECHNUNG**).

Jahresfieber; eine Abart des SCHLACHTFELDFIEBERS, die den Kranken mit jährlichen Fieberschüben verfolgt und ihn langsam aber sicher zu Tode kommen lässt.

Jahreszählung; siehe **ZEITRECHNUNG**.

Jandraskan; eine kleine Insel von etwa 15 Meilen Durchmesser südwestlich von *Maraskan,* am Südausgang des *Golfs von Tuzak.* Die Insel gehört zur Gft. *Jilaskan,* ist kaum besiedelt und beherbergt einen Stützpunkt der Perlenmeerflotte des Mittelreichs.

Jarl, -s, Jarle; von mehreren *thorwalschen* Dörfern oder (seltener) *Ottajaskos* gewählter Friedensrichter, militärischer Oberbefehlshaber im Kriegsfall und Repräsentant der Dörfer auf dem HJALDING. Die J. sind oft SKALDEN oder stammen aus Skaldenfamilien und verfügen daher über ein gerüttet Maß thorwalscher Rechtskunde.

Jarlak der Waidmann; einstiger *Herzog von Tobrien,* Begründer des Hauses EHRENSTEIN, dessen Geschlecht seit nunmehr fast fünfhundert Jahren die tobrische Provinz regiert. Bekannt als exzellenter Jägersmann, gellen seine Herrschertugenden als weniger positiv, prägte er doch den Begriff des 'Schongeldes' bei seinen Untertanen. Seinen legendären Ruf erlangte er durch das Erlegen des MENDENISCHEN EBERS, einer mörderischen Abart beliebten Jagdwildes, der fast zwei Jahre lang die Gegend von *Mendena* in Angst und Schrecken versetzt hatte. Nach einem denkwürdigen Kampf, bei dem auch der Herzog schwere Verletzungen erlitt, stellte dieser seinen Fuß auf den Leib des erschlagenen Schweins und sprach; "'Als täte irgend so eine Sau meine Bälger abpieken - das mag gewißlich ein wahrhaftiger Schweinedämon gewesen sein!" Aus jener Zeit stammt die Tradition der Tobrischen Schweinshatz: Bis heute werden alle marodierenden oder tollen Eber eingefangen und unter Johlen und Lärmen von der als Schweinedämonen verkleideten Jugend zum Schloss gebracht, wo sie der herzogliche Gnadenstoß erwartet. Daraufhin wird das Fleisch gegrillt, und die Menge feiert noch bis spät in die Nacht die Austreibung des Dämons.

Jasalinkraut; purpurn blühendes Kraut, typisch für die Heidelandschaft im albernischen *Abagund.*

Javalasi; eine mittelgroße WALDINSEL der *Moskitoinsel*-Gruppe; dünn besiedelt und vom Königreich *Trahelien* beansprucht.

Jilaskan; Insel im *Perlenmeer* von 90 Meilen Länge und maximal 35 Meilen Breite südwestlich von *Maraskan.* Die drei Inseln JANDRASKAN, ETLASKAN und J. gehören zur gleichnamigen Gft. (Gräfin *Trontir von Alfz)* des Kgr. Maraskan, Die Inseln sind dicht bewaldet, und die edlen Tropenhölzer *Mohagoni* und *Ebenholz,* die im feuchtwarmen Klima gedeihen, stellen ebenso wie kostbare Gewürze oder Phraischafwolle ein wichtiges Exportgut dar. Im Innern der Inseln gibt es nur wenige Ansiedlungen, die meisten der ca. 2.000 Bewohner leben an den schmalen Küstenstreifen und ernähren sich vom Fischfang. Allein 720 Einwohner entfallen auf die Grafen- und Hafenstadt PRAIOSDANK im Norden der Insel.

Die Besiedlung J.s gehl zurück auf die Verbannung der PRIESTERKAISER im Jahre 527 v.H. Bis zum heutigen Tage herrscht hier der gestrenge Glaube an den Götterfürsten *Praios* vor, und das *Arcanum Interdictum* verbietet jeglicher magisch begabten Person unter Todesandrohung das Betreten der Insel. Unter gräflicher Förderung hingegen

Jarlaks Sieg über den Mendenischen Eber

steht die Neuansiedlung von Bürgern aus dem Mittelreich und bietet als Anreiz die Schenkung zweier Phraischafe oder des Baumaterials für eine Unterkunft.

Je-Chrizlayk-Ura; ein ungewöhnlich kräftiger *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge AGRIMOTHS, der vorzugsweise zum Bewegen titanischer Lasten beschworen wird und dazu als amorpher Gallertklumpen erscheint.

Jel-Horas; (? - 300 v.BF.); einer der Kaiser des *Alten Reiches* während der DUNKLEN ZEITEN. Als Nachfolger von DALEK II. regierte er das bosparanische Reich von 329 bis 300 v.BF.; sein Nachfolger wiederum wird USIM.

Jergan, -s; Jerganer; Jerganer; im Nordwesten MARASKAN liegt J., die Tränenreiche, ein Beiname, der von der kaiserlichen Besatzungsmacht nicht gerne gehört wird. Die Stadt ist in einem engen Talkessel erbaut, in dem auch der wilde HIRA seine Mündung hat. Es ist bestimmt die am dichteten bebaute Stadt Deres, Haus türmt sich über Haus, und es gibt kein größeres Areal, das nicht bebaut wäre. Zusammen mit dem hohen *maraskanischen Baustil* führt dies dazu, dass manche Gassen nur stundenweise das Sonnenlicht sehen (T: Rur&Gror, EFF, RAH, TSA).

J. ist die älteste der maraskanischen Städte und wurde bereits um 800 v.H. gegründet. In den ersten dreihundert Jahren der Besiedlung war sie die Hauptstadt der Insel, mit dem Anwachsen von TUZAK verlor sie aber immer mehr an Bedeutung an die Konkurrentin im Südwesten. Endgültig büßte J. seinen Rang als Hauptstadt ein, als Fürst *Curfan,* der letzte der *Arethiniden,* nach seiner Absetzung durch *Rohal den Weisen* auf offener Straße in Stücke gehauen wurde und kurz darauf die *Blaue Keuche* ein Viertel der damals 9.000 Einwohner dahinraffte. Der neue *Protektor* des Kaiserreichs wählte als Regierungssitz Tuzak.

Bis vor wenigen Jahrzehnten war J. eine blühende Handelsstadt und der klassische Zugang zu der Insel von den nördlichen Ländern aus. Diese Zeit endete mit der Eroberung Maraskans im Jahre 6 v.H., und seitdem ist der Handel mit den früheren Exportgütern Edelhölzer, Tiere, Gewürze und Tee weitgehend zurückgegangen. Heute ist J. vor allem durch das Militär geprägt - die Kaiserliche Armee hat hier ihr Hauptquartier, und auf die etwa 6.300 Einwohner kommen fast 1.000 See- und Landsoldaten (G: H.Ksl. Elitegarderegiment, 400 Matrosen und Seekrieger der Ksl. Perlenmeerflotte), eine ungeheure Last für diese Stadt.

Östlich und oberhalb der Stadt liegt der kleine Weiler *Hemandu.* Dort, auf einem Felde, fand die SCHLACHT VON J. statt und dort hat im *Oktagon,* der einstigen Stammfeste der Arethiniden der radikale *Rondra*-Orden des TEMPELS zu J., der gleich nach der Schlacht von Kaiser *Reto* und Marschall VOLTAN VON ROMMILYS gestiftet wurde, seinen Hauptsitz (T: RON). Hier ist aber auch der Ort, wo vor zweihundertfünfzig Jahren der Philosoph *Zendajian der Stille* den Durchmesser des *Weltendiskus* durch langjähriges Studium der Wurzelknolle einer Maraskanzeder auf rund 33.000 Meilen bestimmte.

Jhrarhra; eine untergegangene Reptilienrasse vom Aussehen einer aufrecht gehenden Hornechse; entfernt mit den ECHSENMENSCHEN verwandt.

Jindir, -s; jindirsch; Jindirer; ein kleiner Ort kurz oberhalb der Stelle, an der der *Gadang* seinen Lauf nach Süden wendet und die *Gadangfälle* hinabstürzt. Jindir ist ein wichtiger Umschlagplatz auf der Kornstraße von *Zorgan* nach *Fasar* und lebt nicht schlecht von den Geldern, die in der Ortschaft bleiben - so gut jedenfalls, dass der örtliche Herrscher, *Jindiro* genannt, bislang die Unabhängigkeit seiner Stadt mit Hilfe von Söldnern (G: 50 Khunchomer Söldner) sowohl gegen *Fasar* wie gegen *Ammen* verteidigen konnte. Interessant ist der Ort vor allem dadurch, dass hier drei Magier (weiß, grau und schwarz) jeweils eine "Magierakademie" gegründet haben (die mangels Bedeutung von keiner anderen Magiergilde anerkannt werden); so dass sich die meist tulamidischen Bewohner (EW: 950) J.s gerne in einer Metropole der Bildung wähnen (T; PHE, RAH, PRA).

Joborn, -s; Joborner; Joborner; umkämpfte Stadt zwischen *Nostria* und *Andergast.* Das Städtchen J. (EW: 850) liegt an der Nostria zugewandten Seite des *Ingval.* Eine grobe Holzbrücke verbindet J. zur Zeit erneut mit der Straße nach *Andergast.* Die Stadt hat im Laufe der Geschichte bereits so oft zwischen Andergast und Nostria hin- und hergewechselt, dass heute keiner mehr zu sagen weiß, zu welchem der beiden Länder sie ursprünglich gehörte. Die Bewohner J. fühlen sich weder als Andergaster noch als Nostrianer und haben sich bisher bei jeder Eroberung passiv verhalten, um dann freudestrahlend den Sieger zu begrüßen. (Sicherheitshalber hat der Stadtherr von J. stets beide Fahnen griffbereit.)

Eines der bemerkenswertesten Ereignisse, von dem die Joborner noch heute in Ehrfurcht reden, fand während des 7. Nostrisch-Andergastischen Krieges statt, als die Jobomer *Rahja*-Geweihte *Dorlen* ihre Göttin um ein Wunder bat, um den Krieg zu beenden. Tatsächlich wurde die Bitte gewahrt, und eine ganz und gar unkriegerische Stimmung ergriff alle Beteiligten, was zu einer wilden Orgie führte, die die kriegerischen Parteien kurzfristig versöhnte und zu einem Durcheinander bei der Kriegszählung beider Länder führte. (Seit jenem Ereignis haben die Andergaster die Schließung aller Rahja-Tempel in ihrem Königreich angeordnet.)

Dem Reisenden präsentiert sich J. als ein weltoffenes Städtchen, wo auch Fremde herzlich begrüßt werden. Die meisten Häuser der Stadt bestehen aus festem Steineichenholz und sind mit Schnitzereien und Blumen verziert. Das beste Gasthaus der Stadt, Haus J., ist ein zweistöckiges Steingebäude. Durch J. hat Andergast zeitweise die Möglichkeil, den Ingval zu kontrollieren, was für die Wirtschaft des Königreichs wichtig ist. Der Ingval sichert auch den Lebensunterhalt der Joborner Flößer, Fischer und Kauffahrer. Ansonsten lebt ein großer Teil der Joborner Bevölkerung vom Ertrag ihrer Felder und der Viehzucht. Besondere Exportgüter hat J. nicht zu bieten, und so dient es Reisenden auch eher als Durchgangsort. Die einzige erwähnenswerte Spezialität sind die Joborner Brezeln, die gerne als Zwischenmahlzeit zum Bier gereicht werden.

Im Süden des Städtchens liegt eine kleine Festung, in der die jeweiligen Besatzer untergebracht sind (G: 30 Stadtgardisten, etwa 1 Banner Andergaster Krieger). Hier befindet sich auch der einzige Tempel der Stadt, ein kleiner Wehrtempel, der den Göttinnen Peraine und Travia geweiht ist. In diesem Tempel harrt seit achtzig Jahren der greise Traviageweihte *Bredo Angmund* in der Hoffnung, sein Gelübde zu erfüllen, einen ewigen Frieden zwischen Nostria und Andergast zu stiften.

Joborner Verbrüderung; ein Ereignis aus dem 7. Nostrisch-Andergastischen Krieg, als auf Flehen der Joborner Geweihten *Dorlen* die Göttin *Rahja* selbst ein großes Wunder sandte und die streitenden Parteien zu einer großen orgiastischen Feier vereinte.

Joraani; westlichster Fluss in den BRINASKER MARSCHEN; entspringt in mehreren Bächen im *Firunswall* und mündet in den *Golf von Riva.* Das Umland im Osten ist sumpfig und fliegenverseucht, während es im Westen langsam zu den *Gjalsker Kreideklippen* ansteigt und einigen Ork-Sippen, *Gjalsker Barbaren* und *Thorwalern* Heimat bietet.

Joruga; eine fingerlange, fahlgelbe *Wurzel,* deren oberirdischer Teil an Sellerie erinnert und die auch ähnlich riecht. Ein Absud aus J. verhindert etwa eine Woche lang eine Ansteckung mit TOLLWUT.

Junker, Junkerin; ein niederer *Adelstitel* im *Mittelreich* und im *Bornland;* im Rang dem EDLEN gleich, jedoch meist mit einer kleinen Parzelle Land belehnt. Die korrekte Anrede für einen J. ist *Ew. Wohlgeboren.*

Jurga Tjalfsdotter; (Lebensdaten unbekannt); Nationalheldin der *Thorwaler;* führte um 2.600 v.H. den Exodus der HJALDINGER aus dem *Güldenland* nach Aventurien.

Jurgalied; *thorwalsches* Heldenepos in 104 Sängen; beschreibt die Überfahrt und Landnahme der HJALDINGER und das heldenhafte Leben der JURGA TJALFSDOTTER; das thorwalsche Nationalepos.

Jurlojur-jor; alter Begriff aus dem *Orkischen,* der soviel wie "Nebliges Wasser"' bedeutet. Bezeichnung für den Unterlauf des *Großen Flusses.*

K

Kabasflöte; auch *Nasenflöte* genanntes, ellenlanges Blasinstrument *der Tulamiden* und *Novadis,* meist aus Schilf, manchmal auch aus Ton oder Bern gefertigt. Mit voller Kraft geblasen und mit flinken Fingerbewegungen gespielt, erzeugt die K. einen unverkennbaren, quengelnden und durchdringenden Klang.

Kabash; Baronie im THEGÛNER BUND im *Lieblichen Feld.*

Kabashpforte; einziger Gebirgsweg vom *Lieblichen Feld* zur Wüste *Khom,* zwischen den GOLDFELSEN und den HOHEN ETERNEN. Zur Sicherung auf Seiten des Vinsalter Reiches dienen 50 Kaiserliche Schwere Reiter in der Kronvogtei *Thegûn.* Sein wachsames Auge auf den strategisch bedeutenden Durchlass wirft auch der Kaiserdrache *Shafir,* Vogt der Kronmark Khomwacht. Der feine Sand aus der Pforte ist, ebenso wie der Kalkstein des südlichen *Phecanowaldes,* wichtiger Bestandteil für die Glasherstellung.

Kah-Thurak-Arfai; bekannt als *Nachtdämon;* ein *Gehörnter Dämon* und Diener AGRIMOTHS, der tagsüber die Gestalt der *Jaguarlilie* annimmt und nächtens als unbesiegbar gilt. Bekannt wurde der K.T.A. für einen heimtückischen Anschlag auf den Pflanzenkundler Markgraf THRONDWIG VON BREGELSAUM ZU WARUNK, dem eine Jaguarlilie für seine Sammlung geschenkt wurde.

Kaiman; eine Krokodilart; siehe RIESENKAIMAN.

Kairan; ein av. *Heilkraut.* Der dem Schachtelhalm ähnelnde K. ist bei Magiekundigen sehr begehrt, denn er kann kurzfristig ihre geistigen Kräfte erhöhen und wird als Zutat für allerlei magische Elixiere benötigt. Die dunkelgrünen Halme wachsen unter der Wasseroberfläche. Der einzige Ort, an dem sie gedeihen, ist der NEUNAUGENSEE. Auf Grund seiner Seltenheit liegt das alleinige Verkaufsrecht des K.-rohres bei den Herzogen von *Weiden.*

Kaiser, -s, kaiserlich; Titel des obersten Monarchen des NEUEN REICHES; auch für die neue HORASKAISERIN. Der K. ist, gemäß der Rechtsprechung der *Praioskirche,* Träger des *Weltlichen Szepters* und damit göttergesandter Herrscher. Die korrekte Anrede für die drei de facto existierenden Kaiser (die alte Kaiserin CELLA, *Reichsbehüter* BRIN von Gareth und Horaskaiserin AMENE III.) ist *Euer Kaiserliche Majestät.*

Kaiser auf dem Silbernen Schiff; Legendengestalt der av. Westküste, die in Not geratenen Seeleuten hilft; beruht auf dem Verschwinden Kaiser DOZMANS im Jahre 1.470 v.H.

Kaiserdrache; ein fast 20 Schritt langer DRACHE mit rotgoldenen Schuppen; gilt als intelligentester Vertreter der Drachenfamilie.

Kaiserliche Durchlaucht; die korrekte Anrede für eine/n *Großfürsten/Großfürstin* aus kaiserlicher Familie lautet Euer K.D.

Kaiserliche Geschwister; Bezeichnung für die schandbaren BARDO und CELLA von Gareth, die den Garether Thron von 45-18 v.H. innehatten und das *Neue Reich* geradezu der Lächerlichkeit preisgaben.

Kaiserliche Hoheit; die korrekte Anrede für eine/n *Großherzog/Großherzogin* aus kaiserlicher Familie lautet Euer K.H. Gleiches gilt für die *Kinder und Gauen des Kaisers.*

Kaiserliche Majestät; die korrekte Anrede für den *Kaiser des Neuen Reiches* und *den/die Horaskaiser/in des Vinsalter Reiches* lautet Euer K.M.

Kaiserlicher Boten- und Kurierdienst (KBKU); ein BOTENDIENST, der vom Garether Kaiserhaus unterhalten wird und vornehmlich der Verbreitung von Botschaften an die Vasallen des Kaisers und die Kaiserlichen Truppen dient; der Öffentlichkeit nicht verfügbar.

Kaiserlich-Garethische Informations-Agentur (KGIA); von Kaiser *Perval* geschaffene Geheimpolizei des Neuen Reiches, die in den letzten Jahren (unter Reichs-Geheimrat und *Großinquisitor* Dexter *Nemrod)* zu einem echten Geheimdienst herangewachsen ist. Die Zahl ihrer Mitarbeiter (geschweige denn ihrer Zuträger) ist selbstverständlich ein Staatsgeheimnis.

Kaiserlose Zeit; Epoche des Neuen Reiches; die Jahre nach dem Tode des letzten nominellen Kaisers, VALPO DES TRINKERS (91 v.H.). Da mit ihm die Hauptlinie des Kaiserhauses erlosch, versank das Reich für dreißig Jahre in eine Kette von Thronfolgekriegen, die seinen Fortbestand mehrfach ernstlich bedrohten.

1. Phase (91 v.H. - 84 v.H.): Im *Tobrischen Krieg* kämpft der Kaiserliche Reichsverweser, Reichsmarschall Gf. *Tedesco von Perricum,* gegen einen Aufstand Hz. *Kunibrands von Tobrien,* der den Kaisertitel angenommen hat; Tobrien wird besetzt, der Herzog flüchtet ins Bornland.

2. Phase (83 v.H. - 79 v.H.): *Regentschaftskriege: Tedesco* erlässt die Reichsreformgesetze, die das Kaiserreich zu seiner eigenen Domäne und die örtlichen Adligen vor allem des östlichen Teils zu reinen Befehlsempfängern machen würde. Folge sind zahlreiche Aufstände, nur das besetzte und allmählich von Söldnern ausgeplünderte Tobrien bleibt ruhig.

3. Phase (79 v.H. - 73 v.H.): Der *Bornische Krieg:* Gestützt auf Gelder aus Vinsalt, kehrt *Kunibrand* mit einer Armee bornländischer Adliger zurück und verheert vor allem Darpatien. In den *Wehrheimer Akkorden* wird das Reich zwischen ihm (Tobrien, Weiden, Darpatien) und dem Lieblichen Feld (Albernia, Nordmarken, Almada) geteilt, mit einem schwachen Königreich Garetien als Pufferstaat. Faktisch ist der Westen des Reiches herrenlos (bzw. in den Händen mehrerer bedeutungsloser "Kaiser"), da Vinsalt sich militärisch sehr zurückhält und sich Graf Tedesco ganz auf den Kampf im Osten konzentriert. Der Markvogt der Kaisermark Gareth, *Barduron,* lässt Tedesco "'in Gewahrsam nehmen" und usurpiert die Reichsgewalt. In wenigen Armeezügen gelingt es ihm, Kunibrand nach Tobrien zurückzudrängen und in der *Schlacht von Eslamsbrück* vernichtend zu schlagen.

4. Phase (73 v.H. - 66 v.H.): Im *Vinsalter Krieg* verlässt das Alte Reich seine Deckung und entsendet ein Söldnerheer unter "Kaiserin" *Rondhara von Albenhus* von Grangor nach Elenvina. Kurzfristig sind Nordmarken und West-Almada in ihrer Hand, während der Osten Almadas von Gegenkaiser *Harun* I., einer "kaiserlichen" Marionette des Kalifen, beherrscht wird, Albernia erklärt sich für neutral.

5. *Phase (66 v.H. - 63 v.H.):* *Krieg am Großen Fluß:* Kaiser *Barduron von Gareth* kämpft entlang der Koschberge gegen

Rondhara, die immer weiter gegen Gareth vorrückt. Schließlich sendet er seinen Sohn *Perval* mit einer Armee über den Koschpaß nach Gratenfels, während er selbst die Zwergenpforte verteidigt. In der *Schlacht bei Albenhus* nehmen Barduron und Perval die Vinsalter in die Zange und schlagen sie vernichtend; der siegreiche Kaiser stirbt allerdings kurz nach der Visite seines Sohnes im Feldherrenzelt an einer überraschenden Schlachtwunde.

6. Phase (63 v.H. - 60 V.H.): *Perval* beseitigt ruchlos die letzten Widerstandsnester und akzeptiert danach "widerwillig" die Kaiserkrone - "bis sich ein besserer findet".

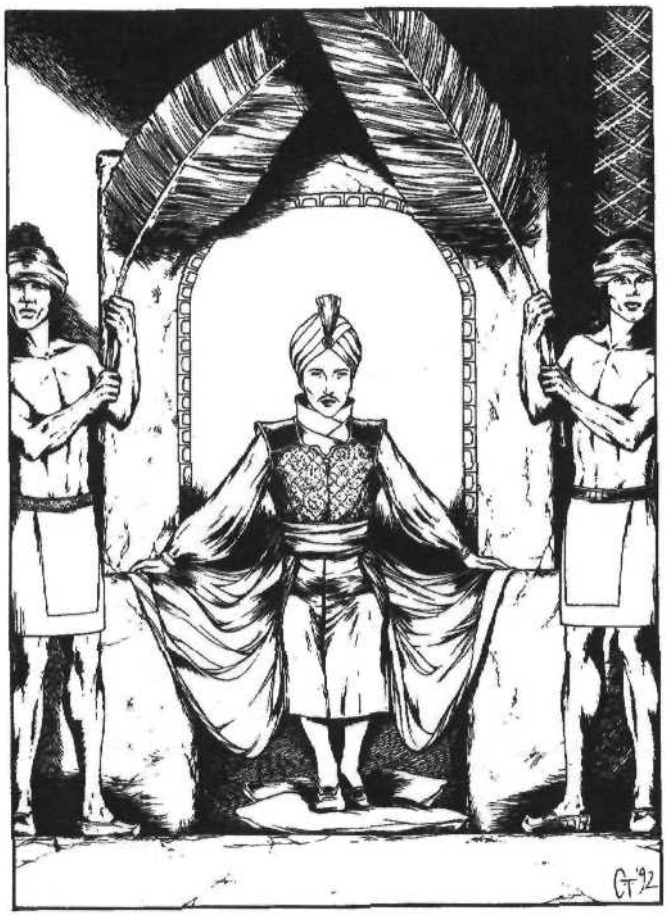
Prägend für die k.Z. war das fast unkontrollierte Wüten der diversen Söldnerheere, die ab 80 v.H. das Kriegsgeschehen bestimmten. Ungeachtet ihrer jeweiligen Auftraggeber waren sie meist Mittelreicher, die die Völker anderer Provinzen dennoch erbarmungslos ausplünderten, um nicht selbst zu verhungern - denn im Verlauf der Kriege wurden immer mehr Bauern von ihren Feldern verschleppt oder vertrieben, so dass Nahrung stetig knapper wurde. Seit etwa 70 v.Hal traten vielerorts noch Seuchen auf, am gefürchtetsten davon die mit aranischen Kornschiffen über Tobrien, Darpatien und Garetien verbreiteten *Zorganpocken.*

Nach vorsichtigen Schätzungen haben die Provinzen Nordmarken, Kosch und Almada damals ein Viertel, Garetien und Darpatien ein Drittel und Tobrien sogar die Hälfte ihrer Einwohner verloren.

Von den übrigen Provinzen war Weiden in einen Abwehrkampf gegen zahllose Orkbanden verstrickt, wahrend Aranien militärisch weitgehend unbehelligt blieb, aber in dem mit Flüchtlingen überfüllten Zorgan eine Pockenepidemie ausbrach, die die Stadt fast völlig entvölkern sollte. Allein Albernia kam relativ unbehelligt davon, musste aber gegen Ende die Krönung Kaiser Pervals anerkennen.

Kaisersarm; ein unter Kaiser *Eslam* II. eingeführtes und von Kaiser *Alrik* wieder abgeschafftes Längenmaß von etwa 4 Spann.

Kaiserstern; kleiner, schwach leuchtender Stern am *Nordhimmel*, dessen Zenit fast genau über *Gareth* liegt. Ein Umlauf erfolgt in 400 Tagen. Dadurch wird er nach und nach von den zwölf Sternzeichen



Mustafa von Unau, Kalif Malkillah III. auf seinem rechtmäßigen Thron

überholt, und erst nach etwa 80 Jahren nimmt er relativ wieder die gleiche Position ein. Dies führt bei kaisertreuen Astrologen zu verblüffenden Deutungen, denn ihrer Ansicht nach steht der Stern für Kaiser, Mittelreich und hohe Politik.

Kajubo; ein av. *Heilkraut.* Die frischen Knospen des dornigen K.-Strauches, der fast ausschließlich auf *Altoum* wächst und durch seine großen gelben Blüten auffällt, ermöglichen dem Anwender, für geraume Zeit ohne Atemluft auszukommen.

Kalekken; eine last ausschließlich auf der kleinen Insel BESKAN südlich von *Maraskan* beheimatete Riesenaffen an mit grauem Fell. Die K. weisen einige Besonderheiten auf, die sie von vielen anderen Lebewesen unterscheiden: Zum einen sind die Weibchen mit vier Schritt Höhe fast doppelt so groß wie die Männchen, zum anderen pflanzen sich die K. über Eiablage fort, wobei das Weibchen die Eier in einem Hautbeutel vor dem Bauch mit sich trägt.

K.-männchen gelten als äußerst aggressiv, da sie jeden Eindringling als Konkurrenten um die Gunst der wenigen Weibchen ansehen. Letztere greifen zwar nur selten in Auseinandersetzungen mit Eindringlingen ein; wenn sie dies aber tun, sind sie ohne weiteres in der Lage, auch einen ausgewachsenen Menschen mit einem Hieb zu Boron */u* befördern.

Kaleschka; eine - gewöhnlich von drei Pferden gezogene - geschlossene Kutsche aus dem *Bornland*, die sich mit wenig Arbeit binnen einer halben Stunde in einen Schlitten verwandeln lässt. Zu diesem Zweck führt die K. stets Kufen auf dem Dach mit sich - eine für das wechselhafte Wetter im Frühjahr und Herbst äußerst praktische Erfindung. In einer K. finden je nach Größe vier bis acht Personen Platz.

Kalif, -s; des Kalifen; Titel des obersten weltlichen (und nominell auch geistlichen) Herrschers aller NOVADIS; residierte bis 25 v.H. in *Unau*, seitdem in *Mherwed.*

Zeittafel Kalifen:	
218 v.H. - 207 v.H.	Malkillah ibn Hairadan
207 v.H.-201 v.H.	Omar al-Karim
201 v.H.-179 v.H.	Mukkarib al-Kafur
179v.H.-174v.H.	Sahir-Ilram
174 v.H.-173 v.H.	Abu Marwan
173V.H.-161 v.H.	Yerdawan al-Nadab
161 v.H. - 140 v.H.	Khusrau ibn Schiram
140 v.H.-100 v.H.	Haschnabah "al-Schaddai"
100 v.H. -36 v.H.	Malkillah II. al-Yanuf
36 v.H. - 12 v.H.	Chamallah al-Ghatar
12 v.H. - 16 Hal	Abu Dhelrumun ibn Chamallah
seit 17 Hal	Malkillah III. (Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi)

Kalifat, -s; des Kalifats; aus dem Kalifat; Herrschaftsbereich des *Kalifen* von Mherwed. Gerade beim K. ist es ungemein schwierig, genaue Grenzen festzustellen - denn in den Randzonen haben die Grenzvölker dem Kalifen oft nur formal die Treue geschworen und leben in nur lose abgegrenzten Weidegebieten. Mehr oder minder eindeutig zum K. gehören allerdings die Gebiete innerhalb einer Linie, die sich in etwa am *Mhanadi*, dann am *Raschtulswall* und schließlich am *Yaquir* entlang zieht, dann den *Goldfelsen* und *Eternen* folgt und schließlich nördlich der *Echsensümpfe* verläuft. Nicht wenige Novadis leben auch weiter westlich im weiten Raum zwischen *Lieblichem Feld*, *Regengebirge* und *Meer der Sieben Winde*, andere wiederum im nördlichen *Mhanadistan.*

Klima: Das beschriebene Gebiet umfasst größtenteils die überaus trockene KHOM-WÜSTE sowie einige weit regenreichere und gut bewässerte Flusstäler und -auen an *Mhanadi*, *Yaquir* und *Szinto.*

Landschaft: Karg und trocken ist das Land östlich des Lieblichen Feldes, denn hohe Bergketten schneiden es von den regen wölken reichen Westwinden des Meeres ab. Sandstürme und pfeifende Winde ziehen die letzten Spuren von Feuchtigkeit aus dem Boden, klirrende Nachtfröste sprengen sogar Stein, so dass etwa das hoch aufragende Massiv der *Goldfelsen* bei den Stämmen, die zu seinen Füßen wohnen, als "Gesplitterte Berge" bekannt ist.

Flora: Auf dem Wüstenboden gedeihen wenig mehr als Dornengestrüpp und zum Teil übermannshohe Kakteen, die dem durstigen

Reisenden ein wahrer Quell der Freude und Entzückung sind, denn das innerste Fleisch jener stachligen grünen Riesen birgt frisches Wasser, Mensch und Tier zur Erquickung. Doch auch die tief grabende Akazie reckt ihre kräftigen Wurzeln nach dem kühlen Nass der Tiefe. Allein die Flusstaler und die Wüstenoasen tragen Wild- und vor allem Nutzpflanzen im Überfluss, um die Bewohner des K.s zu ernähren.

Fauna: In der Wüste selbst findet man kaum mehr Tiere als dann und wann Springmäuse, scheue buntfiedrige Kakteenbrüter, auf Kadaver lauernde Geier und vor allem Kriechtiere und Schlangen, die die Sonne sogar zu genießen scheinen. Andere gefürchtete Tiere sind die giftigen *Skorpione* und die legendenumrankten *Riesenameisen.*

Die Randzonen und erst recht die Flußauen werden hingegen von einer Vielzahl von Tieren bewohnt - von wilden Kamelen über verwilderte Pferde und Wildrinder hin zu Steppenhunden und Mähnenlöwen.

Bewohner: Unter der Herrschaft des Kalifen leben die Angehörigen vieler verschiedener Völkerschaften und Stämme, die kulturell und historisch oft große Unterschiede aufweisen und nur durch die gemeinsame Sprache und den gemeinsamen Oberherrn geeint werden: Zu den NOVADIS rechnet man all jene Stämme, die noch bis vor zweieinhalb Jahrhunderten in der Khomwüste lebten und sich seitdem zum Glauben an den Eingott RASTULLAH bekehrt haben. Aus ihren Reihen kommt die herrschende Klasse um den Kalifen, sie sind das Rückgrat seiner Macht. Als *Tulamiden* (im engeren Sinne) bezeichnet man jene, deren Lebensweise auf der überlieferten Kultur des uralten, vergangenen *„Diamantene" Sultanats* beruht. Sie waren bis vor kurzem in einzelnen Stadtstaaten unabhängig - nun stellen sie vor allem Bauern und Wissenschaftler im Land der Morgenröte.

Dazu kommen noch zwei kleinere Bevölkerungsgruppen: Nordländer, deren Vorfahren ursprünglich aus dem *Mittelreich,* dem *Lieblichen Feld oder* dem *Bornland* einwanderten. Bis heute haben sie meist keinen Anschluss an die Ureinwohner gefunden und leben vor allem als Händler und Handwerker in den großen Städten des K.s. Des Weiteren leben hier einige *Waldmenschen,* die eigentlich nur als Sklaven oder Freigelassene vorkommen.

Aussehen: Ein einheitliches Aussehen der Untertanen des Kalifen gibt es nicht; Die Novadis sind stolz auf ihren Falkenblick und die Adlernase, Tulamiden rühmen ihre samtbraune Haut, Nordländer und Waldmenschen schließlich sehen natürlich aus wie daheim, sieht man bei ersteren von der weit stärkeren Sonnenbräune einmal ab.

Sprache: Amts- wie auch Umgangssprache im K. ist *Tulamidya,* das allerdings von Ort zu Ort in sehr unterschiedlichen Varianten und Dialekten gesprochen wird. Als "verbindliche" Hochform kann der Dialekt von Mherwed gelten, wo sich in den letzten Jahrzehnten die rauen Laute der Wüstensöhne mit der weit melodischeren Sprechweise der tulamidischen Reisbauern verbunden haben. Die offizielle Schrift beruht auf den *19 geheiligten Glyphen von Unau.*

Wirtschaft: Die Mehrheit der Novadis - und damit der Bürger des K. - führt auch heute noch ein nomadisches Leben in Wüste und Steppe: In Sippen von etwa dreißig bis fünfzig Menschen ziehen sie auf uralten Routen mit ihren Pferden und ihrem Vieh durch die Wüste, von Wasserloch zu Wasserloch. Der größte Reichtum der Novadis liegt in ihren Tieren: Das Pferd, oft in Märchen und Sagen hochgerühmt und als treuester Freund des Menschen gepriesen, ermöglicht ihm die rasche Fortbewegung; das anspruchslose und kräftige Kamel ist unersetzlich bei der Durchquerung trockenster Wüsteneien; die Schafe und Ziegen schließlich liefern die Milch, die der Hauptbestandteil des novadischen Speiseplans ist. Diesen Besitz zu schützen, ist dem Novadi das Wichtigste - und so gibt es für Viehdiebe auch nur eine Strafe: den Tod.

Neben der Viehhaltung gibt es nur wenige Erwerbsquellen für die Nomaden der Khom - außer dem Raub. Denn das Berauben der Handelskarawanen ist allgemeiner Brauch in der Wüste und keineswegs unehrenhaft.

Die fruchtbaren Felder im Tal des *Szinto* sind gleichsam die Speisekammer der Novadis, denn in jenen Ländern ist das Klima feuchter und der Boden besser; die Bauern bestellen die fast schlammigen Felder ohne große Ausdauer und können doch mehrmals im Jahr ernten. Gewaltige Büffel ziehen die Pflüge und wissen sich mit weit ausladenden Hörnern auch gut gegen das Echsengewimmel zu schützen.

Ebenso ist die Baumsteppe südlich des Yaquir dem Kalifen Untertan. Jenes Emirat *Amhalassih* oder *Süd-Almada* liefert hervorragende Pferde und vortreffliches Getreide, doch Überfalle aus dem Mittelreich sind häufig, wenn auch nicht offiziell abgesegnet.

Handwerk: Das Handwerk konzentriert sich im K. vor allem in Mherwed und Unau, doch werden weit mehr Dinge des täglichen Gebrauches eingeführt als andernorts üblich. Besonders erwähnenswert ist das novadische Essgeschirr, das nur versiegelt transportiert wird, damit kein Ungläubiger es berührt und somit verunreinigt.

Bodenschätze: Bergbau wird von den Bewohnern des K.s kaum betrieben - mit einer überaus bedeutenden Ausnahme; Das kostbare Salz des *Cichanebi-Salzsees* wird seit Urzeiten von Arbeitern mühevoll gefördert und dann über Unau nach ganz Aventurien versandt, wo es die nahezu einzige Möglichkeit darstellt, Fleisch und Fisch haltbar zu machen. Spezielle Mineralsalze werden auch für Gerberei und sogar Alchimie benötigt und teilweise mit Gold aufgewogen.

Handel und Verkehr; Mit Ausnahme weniger Gebiete am Mhanadi findet sämtlicher Transport mittels Kamel- und Maultierkarawanen statt, die auf teilweise uralten Pisten die Khomwüste und ihr Umland durchwandern. Die Bedeutung des K.s als Durchreiseland ist allerdings gering, zumal die Wüstenstämme gefürchtete Räuber sind: Doch hat man sich hier unter einem Überfall nicht vorzustellen, dass die Novadis alle Begleiter der Karawane niedermachen und mit allen Waren verschwinden - zu unangenehm wären die unausbleiblichen Folgen, nämlich dass die Händler das Gebiet des Stammes künftig meiden und der örtliche Sultan als Vertreter des Kalifen sehr erzürnt ist. Ein novadischer Überfall läuft meist so ab, dass eine Horde von Berittenen laut schreiend heranstürmt, ziellos Pfeile abfeuert und die Karawane zum Halten zwingt; danach verhandeln der Karawanenführer und der schwertfuchtelnde Räuberhauptmann, bis sie sich auf eine angemessene Zahlung geeinigt haben, die den Kaufleuten auch nicht viel mehr weh tut als die Zölle manchen zivilisierten Landes.

Währung: Kaum überschaubar ist die Fülle der früher im K. verwendeten Zahlungsmittel, denn fast jeder Kalif hat eine eigene Münzreform durchgeführt. Zur Zeit sind jedoch vor allem die Münzen Kalif *Malkillahs III.* im Umlauf: der goldene *Maravedi* und die silberne *Zechine:* (siehe WÄHRUNGEN).

Siedlungen: In der Zeit der Wanderschaft leben die Novadis ausschließlich in Zelten, die meist aus dem Filz ihrer Schafe und Ziegen hergestellt werden. Ein echtes novadisches Zelt ist fast immer groß genug für zwanzig Leute und wird von einem Mittelpfosten und vier Seitenpfählen getragen. Diese Pfosten sind immer reich mit Schnitzereien oder Bemalungen verziert und neben den Kriegslanzen meist die einzigen größeren Holzgebilde, die die Wüstenreiter mit sich führen.

In der Zeit der Regenfälle beenden die Novadis allerdings ihr Wanderleben und suchen meist ihre heimatliche Oase auf. Niemals versiegende Brunnen bilden den Mittelpunkt, um den sich die Hütten und Zelte der arbeitsamen Bewohner scharen. Die meisten Sippen leben auch in dieser Zeit in ihrem *'Aram'*, manche der reicheren Stämme haben aber auch feste Lehmbauten, die sie aus großen Ziegeln errichten. Aus dem gleichen Material besieht auch der *Khasradir,* den jede Oase besitzt: Ein großes Gebäude in der Mitte des Oasendorfes, der sowohl als Speicher für die Vorräte wie auch als Fluchtburg dient, in die sich Frauen und Kinder während eines Stammeskrieges zurückziehen können.

Sitten: Die grundlegende Einheit aller wandernden Novadis ist die *Sippe* - die Gemeinschaft von etwa 40 bis 60 verwandten Männern, Frauen und Kindern. Die Sippen Zugehörigkeit spielt im Leben der Novadis eine überaus wichtige Rolle - er muss der in Not geratenen Sippe stets unter Einsatz seines Lebens helfen, doch wenn er in Not kommt, kann er sich auch auf die Unterstützung seiner Sippenbrüder verlassen. Ein logische Konsequenz aus dieser Haltung ist dann auch das eherne Gesetz der *Blutrache,* das von jedem Sippenmitglied befolgt werden muss - wer dagegen einen Sippenbruder tötet, verletzt oder auch nur übervorteilt, wird noch bei vielen Stämmen ehrlos für immerdar. Geführt wird die Sippe von einem *Hairan,* meistens dem Ältesten, dessen Wort Gesetz ist über Leben und Tod. Denn in der tödlichen Khom ist wenig Zeit zum Debattieren, und die kleinste

Streitigkeit kann die ganze Sippe das Leben kosten.

Etwa fünf bis zehn Sippen bilden jeweils einen größeren Stamm, der sich allerdings nur während der Zeit der Regenfälle in der Oase, dem gemeinsamen Besitz alle Sippen, versammelt. Dann steht über den Hairanen noch der *Scheich*, der die Oberherrschaft über Stamm und Oase hat und alle Streitigkeiten zwischen den Sippen regeln muss, soll keine mörderische Blutrache ausbrechen.

Gemäß den alten Überlieferungen gehören jeweils zwei oder drei Stämme wiederum enger zusammen und bilden damit einen der sechs Stammesverbände, die es bei den Novadis gibt. Ein solcher Verband – oder Großstamm - umfasst mehrere Oasen und steht unter der Herrschaft eines *Sultans*. Ein Sultan fungiert bei den freien Novadis in erster Linie als Schiedsrichter bei Streitigkeiten sowie als Verbindung zum Kalifen.

Kunst, Musik, Dichtung: In der Kunst ist es noch zu früh, von einer einheitlichen Darbietungsform zu sprechen, denn eine gemeinsame Kunst gibt es kaum. Sowohl die Tulamiden wie die Novadis halten entschlossen an ihren künstlerischen Traditionen fest. Die offizielle Hofkunst des K.s ist sehr stark von der novadischen abgeleitet, in Dingen der städtischen Kultur wie Malerei und Baukunst aber auch von tulamidischen Prinzipien geprägt, die zuvor von den Rechtsgelehrten von jeglicher frevelhafter Bedeutung gereinigt wurde.

Wissenschaft und Bildung: Fast naturgemäß ist es mit der höheren Bildung der Novadis nicht allzu weit her: Ihre Lebensweise hält sie davon ab, sich um anderes Wissen als das zum Überleben in der Wüste nötige zu bemühen - schon Lesen und Schreiben gilt als hohe Kunst, die pro Sippe nur einige wenige Männer beherrschen (Frauen sind von solcher Bildung fast ganz ausgeschlossen). Die gesamte Wissenschaft liegt im K. daher fast ausschließlich in den Händen von Tulamiden, die sich in der Stadt Mherwed konzentrieren, aber auch reicheren Sultanen als Hauslehrer für den Nachwuchs dienen.

Religion: Beherrschendes Element im Leben eines *Novadi* ist der Glaube an den Gott *Rastullah* - und da der Kalif seine Autorität vor allem aus der Führung der Novadis zieht, ist der Rastullahglaube die Staatsreligion im K.: Nur wenige höhere Würden stehen Andersgläubigen offen. Genauso ist auch der Bau oder Unterhalt von Tempeln der *Zwölfgötter* im eigentlichen Kalifat verboten, während in den Vasallengebieten allenfalls die Hälfte der Bevölkerung an Rastullah glaubt (und deshalb auch der ein oder andere Zwölfgöttertempel zu finden ist). Die private Ausübung des Zwölfgötterkultes ist durchaus zulässig, die Verehrung anderer Gottheiten oder gar des *Namenlosen* hingegen ein schweres Staatsverbrechen.

Dünen und Kamelkaravanen prägen die Khom, und damit das Kalifat

Magie: Die Einstellung zur Magie ist bei den Novadis sehr skeptisch - denn sie wird zwar nicht von Rastullah verboten, aber auch nicht besonders gefördert. Die Magier anderer Völker können in ländlichen Gebieten und den Städten ihre Künste meist recht frei ausüben, in der Wüste droht ihnen mitunter allerdings ein rascher Tod, wenn sie als potentielle Gefahr eingeschätzt werden. In noch stärkerem Maße sind die übrigen Zauberkundigen eingeschränkt, da gerade die Zauberkunst von *Druiden* und besonders *Hexen* als Form der verhassten Echsenmagie gilt. *Elfen* werden oft als *Dschinne* angesehen und dementsprechend freundlich, angstvoll oder unterwürfig behandelt. Seit kurzer Zeit besteht in Mherwed die ZAUBERSCHULE DES KALIFEN, eine *Magierakademie*, die Hofzauberer für den Dienst am K, ausbilden soll.

Zelttafel Kalifat:

um2700v.H.	Besiedlung der Khomwüste durch tulamidische Viehhirten.
um 2000 v,H.	Der Reinheit und Bescheidenheit predigende Krieger *Mahwad* wird nach misslungenem Aufstand gegen den *Diamantenen Sultan* in die Khom verbannt.
595 v.H.	In der *Schlacht am Cichanebi-See* vernichten Wüstenreiter ein Heer der Priesterkaiser.
233 v.H.	**Rastullah offenbart sich in der Oase Keft;** Jahr 1 der novadischen Zählung
230 v.H.	Anerkennung der Unabhängigkeit der Wüste durch den Kaiser in Gareth.
226 v.H.	Erfolgloser Angriff auf die Stadt *Neetha.*
222 - 218 v.H.	Im *Unauer Krieg* erobert der Heerführer *Malkillah* Selem und Unau und befreit Keft. Als Sieger wird er zum Kalifen ausgerufen und nimmt alle Verbündeten in die Reihen der Novadis auf.
34 v.H.	Eroberung Mherweds
72-67 v.H.	Eroberung Süd-Almadas durch Kalif Malkillah, der auch einige Jahre während der Kaiserlosen Zeit einen Thronanwärter in Punin unterstützt.
35 - 32 v.H.	Feldzug des Kalifen *Chamallah.* Nach erfolglosem Angriff auf das Liebliche Feld wendet er sich südwärts und erreicht die Eroberung Chorhops.
26 v.H.	Niederschlagung einer Revolte in Unau durch den Kalifen, der im nächsten Jahr Mherwed zur Hauptstadt erhebt.
2 Hal	*Aranien* löst sich vom Mittelreich; Kalif *Abu Dheirumun* beansprucht das Land ohne jeden Erfolg. Die Hafenstadt Khunchom wird von Aranien unabhängig und sofort von den Novadis umworben - auch dies ohne Erfolg.
15 Hal	*Khomkrieg.* Überfall Al'Anfas auf das K. In kürzester Zeit werden Selem, Unau und Mherwed erobert.
16 Hal	Der Krieg setzt sich fort, in der Wüste bildet sich unter Sultan *Mustafa von Unau* der Widerstand.
17 Hal	Sieg über Al'Anfa und Vertreibung der Invasoren. Mustafa wird als *Malkillah III.* Kalif aller Novadis.

Regierung: An der Spitze des K.s steht naturgemäß der Kalif als oberster und unumschränkter Herrscher - alle Würdenträger sind völlig an seine Weisungen gebunden und können ihm gegenüber nur als Berater und Befehlsempfang er auftreten. Das Wort des Kalifen ist Gesetz. Als Sieger über die Al'Anfaner hat der jetzige Kalif *Malkillah III.* zudem trotz seiner jungen Jahre die Popularität des erfolgreichen Feldherrn und kann auf die Loyalität der allermeisten Novadis bauen.

Die oberste Leitung des K.s trägt den blumigen Namen "Das Große Zelt" und umfasst zahlreiche Würdenträger. Vorn Bild des Zeltes wird auch der Name "'Säulen des Staates" für die vier obersten Minister abgeleitet: Der *Hohe Mawdli* ist der oberste Glaubensgelehrte und zuständig für rechtliche Gutachten aller Art sowie für die Rechtsschulen des Hofes; der *Khedive* leitet die weltliche Verwaltung des Reiches und ist auch für Diplomatie, Archive und die Förderung der Künste zuständig; dem *Almosar* untersteht die Schatzkammer und damit auch die Erhebung der Steuern, Zölle und Tribute sowie die Führung diver-

ser Handelsgeschäfte im Namen des Kalifen; der *Mamahan* schließlich ist mit der Aufgabe betraut, das K. gegen Bedrohungen von innen und außen zu schützen - und so liegen sowohl das Militär wie auch die Leibwachen, Stadtgarden und Spitzel in seinem Amtsbereich.

Staate: Der Herrschaftsbereich des Kalifen umfasst zwar mehrere verbündete und unterworfene Stadtstaaten, zum K. im engeren Sinne gehören aber nur die beiden Städte MHERWED und UNAU, die beide direkt dem Kalifen unterstehen: In *Unau* regiert er als örtlicher Sultan, in *Mherwed* führt der *Khedive* die Amtsgeschäfte.

Provinzen: Das K. kennt zwei verschiedene Formen der Verwaltungseinteilung - eine für Gebiete mit sesshafter Bevölkerung und eine für Nomadenländer.

Ländereien mit überwiegend bäuerlichen Einwohnern sind in *Emirate* eingeteilt, die wiederum in *Handschuhs* unterteilt sind: Ein *Emir* verwallet das Gebiet und zieht die Steuern ein, der *Bey* eines Sandschaks setzt die Befehle vor Ort um. Beide Stufen von Würdenträgern zählen nicht zum erblichen Adel, sondern erhalten ein festes Gehalt aus der Schatzkammer des Kalifen, was sie natürlich sehr stark vom Wohlwollen des Herrschers abhängig macht.

In Nomadengebieten herrscht jeweils ein *Sultan* als Vertreter des Kalifen, zieht die Abgaben ein und regelt örtliche Streitigkeiten - doch mehr zu tun, als die Erlasse an die Scheichs weitergeben, auf dass sie den Hairanen davon erzählen, kann er kaum ausrichten. Die Macht des Kalifen ist hier sehr lose und weit weniger eine Sache von Gesetz und Recht als von persönlicher Autorität. Zum Glück für seinen Staat besitzt der jetzige Kalif großes Ansehen bei den Stämmen.

Für die Verwaltung hat der Hof zu Mherwed die Khom in sechs Sultanate eingeteilt, deren Grenzen denen der Weidegebiete der Großstämme entsprechen. So ist es auch der Sultan, der im Kriegsfall ein Heer ausheben und dem Kalifen zur Verfügung stellen muss. Einen Sonderfall bildet dabei der Sultan des Stammes Verbandes der Beni Shadif, denn er ist auch der Regent von Unau und zugleich der Kalif aller Novadis -*Sultan Mustafa von Unau, Kalif Malkillah III.* Nördlich des Mhanadi gibt es die drei Stammes Sultanate von *Erkin, Gadang* und *Gorien*, westlich der Eternen die von *Chababien* und *Arratistan.*

Recht: Es gibt im Reich des Kalifen nur zwei Quellen des Rechtes: Zuerst und zuvörderst sind dies die 99 Gebote Rastullahs, die gerne auf sämtliche Fragen und Probleme angewendet werden. Nur wenn sich eine Situation als besonders verzwickt erweisen sollte - etwa weil es um speziell städtische Probleme geht, für die einfach keine Gebote passen - kann ein Statthalter selber entscheiden; doch ist seine Regelung stets einem endgültigen Urteil des Kalifen unterworfen.

Heer: Bis vor wenigen Jahren wurde die Streitmacht des K.s fast ausschließlich aus der Reiterei der Wüstenkrieger gebildet, die in Notzeiten einberufen wurde, und auch heute noch spielt dieses Stammesaufgebot eine wichtige Rolle. Die Kämpfer einer Sippe werden vom Hairan kommandiert, über dem noch der Scheich oder gar der Sultan Befehle geben - doch letztendlich kämpft ohnehin jeder auf eigenem Kamel und ohne sich um eine Schlachtordnung zu scheren. Taktische Erwägungen waren nahezu unmöglich.

Die Novadis können sich ein Gefecht eigentlich nur als, Kampf von Berittenen vorstellen, die mit lautem Kampfgeschrei gegeneinander anrennen. So ist denn auch die *Dschudra*, die Lanze, die Hauptwaffe der Novadis. Der Krieger fertigt sie oft selber aus dem biegsamen und zugleich festen Holz der Khoramszeder und verziert sie mit allerlei Wimpeln, bunten Bändern und Bemalungen. Zusätzlich zur Lanze verwenden die meisten Novadis noch leicht gekrümmte Reitersäbel im Khunchomer Stil sowie den *Waqqif* genannten Zierdolch, der auch in vielen Zeremonien eine Rolle spielt. Neben Lanze, Khunchomer und Waqqif benutzen viele Novadis noch Bogen und Pfeile - doch manche unter den Wüstenkriegern erachten diese Waffen als unwürdig und wenig ehrenhaft, da jeder Feigling damit auf weite Entfernung töten kann. Novadische Bogenschützen bekommen deshalb von manchen Stammesbrüdern den Ratschlag zu hören, sie sollten ihre Pfeile doch gleich vergiften, wenn sie ohnehin schon gegen alle Ehrbegriffe verstoßen wollten.

Seit recht kurzer Zeit gibt es im Kalifat auch ein stehendes Heer: Jeweils fünfzig *Askaris* (Fußkämpfer) oder *Spahis* (Reiter) bilden eine Lanze, die von einem *Agha* kommandiert wird. Eine besondere Elitetruppe sind die *Murawidun* oder "Mündel des Kalifen": Krieger, die als Waisen- oder freigelassene Sklavenkinder unter die Obhut des Palastes kamen und bereits seit frühester Kindheit in den

Die wilde Reiterei des Kalifats

Waffenkünsten geschult werden. Ihren großen Wert haben sie vor allem durch ihre Beherrschung von Ross und Waffen und aufgrund der Tatsache, dass sie an keine Sippe gebunden sind, sondern einander und dem Kalifen völlige Loyalität entgegenbringen.

Kamaluq; oberster Gott der WALDMENSCHEN; der göttliche Jaguar, der Herr der Geister des Dschungels und Meister übet Leben und Tod. Er selber wird selten angerufen, eher verehrt man die Schutzgeister *(Nipakau),* die ihm zur Seile stehen. Wenn *Mohas* mit Gläubigen der *Zwölfgötter* in Kontakt kommen, so werden diese mit den minderen Geistern gleichgestellt, *K.* hingegen mit dem Urgott Los. K. erscheint nie selbst, er sendet meist seine Diener und Kinder aus, die Jaguare. Trifft ein Moha auf einen Jaguar, so weiß er nie, was ihn erwartet; es ist für ihn die Prüfung seines Gottes. Soll er den Jaguar angreifen und sich mit ihm messen? Verlangt der Gott gar sein Leben als Opfer? Will K. ihm ein Zeichen geben? Nur die Schamanen, die Priester der *Waldmenschen,* können so eine Begegnung richtig deuten, sofern diese nicht von vornherein tödlich endet.

Kamelspiel; allgemein geläufige Bezeichnung für das tulamidische Nationalspiel *Rote und Weiße Kamele;* siehe **SPORT UND SPIEL**.

Kampfseminar Andergast; "grau" orientierte MAGIERAKADEMIE; mit dem *Spezialgebiet* KAMPFZAUBEREI (9 Lehrmeister, 40 Schüler). Die Akademie (Traditionsname: Königliche Andergastsche Lehranstalt des Arkanen Kampfes zum Trutze wider Nostria) wurde vor langer Zeit vom damaligen andergastschen Hofmagier Xernos *Wernigor* mit seinen drei Lehrlingen gegründet. Während der Anfangszeiten gab es eine sehr enge Zusammenarbeit mit der örtlichen Niederlassung des *Roten Salamanders,* die der Akademie auch neue Lehrlinge zuführte. Die ersten Schüler des K.S.A. erhielten eine absolut auf Kampf ausgerichtete Ausbildung, wahrend Fertigkeiten wie das Lesen und Schreiben nur derartig rudimentär gelehrt wurden, dass viele der Magier kaum in der Lüge waren, ihren eigenen Namen zu schreiben. Vor einigen Jahrhunderten wurde von der *Großen grauen Gilde des Geistes* ein Mindestrahmen an Anforderungen für zukünftige Magier festgelegt, so dass es zu der ersten großen Änderung im Lehrplan kam. Als der aus Beilunk stammende Magister Asmodeos Zornbold im Jahre 10 v.H, die Leitung aus den Händen seines Vorgängers Alvisius Wagenberg entgegennahm, sorgte er dafür, dass der Lehrplan in stärkerem Maße körperliche Ertüchtigung enthielt, zudem auch die magische Heilung, um den bei derartiger Magie häufig passierenden Unfällen begegnen zu können. Die von Meister Zornbold bei seiner Amtsniederlegung ausgewählte Nachfolgerin Aljawa *Walsareffnaja* verfügt über einen gewissen Anteil an Elfenblut und gab bereits die Absicht kund, in Zukunft auch auf die elfische Magie stärker einzugehen.

Das Haupthaus der Akademie liegt im Osten der Stadt. Es handelt sich dabei um ein einfaches, zweigeschossiges, Steingebäude, das von einer drei Schritt hohen Mauer mit Eisenkrone umgeben ist und schon vom Äußeren her eher an eine Kaserne als an eine Magierakademie erinnert.

Tatsächlich ist der Hauptzweck dieser Akademie auch die Ausbildung von magiekundigen Soldaten für den immerwährenden Krieg gegen das Nachbarland *Nostria.* Wegen der notorischen Geldnot des Königreiches werden zwar auch zahlende Schüler von außerhalb akzeptiert, diese sind allerdings in der Minderheit. In Magierkreisen genießt das Kampfseminar einen eher unterdurchschnittlichen Ruf, da es für das Erlernen von Kampfmagie weit bessere Institute gibt. Das K.S.A. verfügt über freundschaftliche Beziehungen zu den örtlichen Tempeln von *Rondra* wie auch *Peraine,* und auch heute bestellt noch eine gemeinsame Forschungsarbeit mit den Alchimisten vom *Roten Salamander.*

Der Ton in der Akademie ist rau, und die Eleven lernen früh, wie sich ein folgsamer Soldat verhalten muss. Sie werden in all den Dingen unterwiesen, die man im Krieg benötigt, wozu auch eine profunde Ausbildung direkt im Felde gehört. Daher verbringen jeweils die Hälfte der Schüler und Lehrmeister einen Teil des Jahres bei der Armee, um dort vor On zu lernen und die Kämpfenden zu unterstützen.

Kampfmagie, Kampf Zauberei; *Magica Combattiva* oder *Hermetica Destructiva;* nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines der *Spezialgebiete* der (akademischen) Magie; beschäftigt sich vornehmlich mit Schadenszauberei durch Übertragung der (ungerichteten) astralen Kräfte.

Kampfstab; eine einfache, aber effektive Holzwaffe. Der erste K. war gewiss nur ein einfacher Wanderstock, mit dessen Hilfe sich ein einsamer Waldläufer ein wildes Tier vom Leibe gehalten hat. Auch heute noch kann man kaum mehr über diese Waffe sagen: Zwar gibt es mancherorts Spezialisten, die für einen K. genau ausgewähltes Holz nehmen, das sie speziell behandeln und beschnitzen, die weitaus meisten Exemplare aber sind einfache Holzstäbe von etwa anderthalb Schritt Länge. Gute K. sind oft noch zum besseren Halt mit Bast- oder Lederstreifen umwickelt und tragen an den Enden metallene Kappen oder Beschläge, die nicht nur der Abnutzung und dem Ausfasern beim Wandern vorbeugen, sondern sich auch vorzüglich auf die Stirn oder das Sonnengeflecht eines Gegners rammen lassen.

Kannemünde; Stadt mit 1.850 Einwohnern an der Mündung des *Chaneb* in die *Tränenbucht,* eigentlich jedoch eher eine Handelsniederlassung und *bornländische* Kolonie. Haupthandelsgut ist das Salz, das im *Chichanebi-See* gewonnen wird und über *Unau* nach K. verbracht wird. Von hier aus werden die nördlichen Regionen versorgt. Der Salzhandel ist ein einträgliches Geschäft, so dass sich Kontore der berühmten Handelshäuser *Stoerrebrandt* und *Surjelqff* aus Festum, *Klande* aus Perricum, *Waltich* aus Beilunk, *Alschera* aus *Sylla, Morello* aus Tuzak und der *Fürstlich-Aranischen-Handelscompagnie* in der Stadt angesiedelt haben. Die Handelsherren sind auch die Macht ausübende Gewalt in der Stadt. Die Vertreter der Kontore bilden nämlich zugleich den Stadtrat von K.

Der Name der Stadt leitet sich von der bornländischen Verballhornung des Flussnamens Chaneb - Kanne - ab. Durch die stark salzhaltigen Gewässer des Chaneb ist Ackerbau nur in sehr begrenztem Maße möglich. Dementsprechend muss die Stadt von außen mit Lebensmitteln, zum Teil auch mit Trinkwasser, versorgt werden. Lediglich der Fischfang führt zu erklecklichen Erträgen. K. bewirbt sich mit Al'Anfa um den größten Gezeitenhub Aventuriens. Bei Flut steigen die Wasser der Tränenbucht um fast fünf Schritt an.

Mit ihrem fast rechteckigen Grundriss, der Steinmauer, den Fachwerkhäusern, Tempeln (T: PHE, EFF, TRA, TSA) und soliden Hafenanlagen und Speichern hat K. einen deutlich nordaventurisch geprägten Charakter. Im Westen der Stadt, jenseits der Stadtmauer und beiderseits der Handelsstraße nach Unau, liegt eine größere *Novadi*siedlung. Zentrum der Stadt ist der große Markt mit den Gebäuden der Handelsgesellschaften. Im Osten liegt der gut befestigte Hafen mit großen Korn- und Salzspeichern. Einen weiteren großen Stadtteil macht das so genannte Schlepperviertel aus, in dem die Hafenarbeiter und Lastträger wohnen. Den Krieg im Südmeer hat K. relativ unbeschadet überstanden (G: 50 Stadtgardisten, dazu meist mehrere Einheiten der Festumer Flotte), da die monatelange Belagerung seitens der mengbillanischen Armee zwar Einbußen und Entbehrungen, aber keinerlei Zerstörungen mit sich brachte.

Kanzlei; Bezeichnung für die "Ministerien" des MITTELREICHS; die K. für *Steuern, Tribut und Zollwesen,* für *Reichsangelegenheiten,* für das *Kriegswesen,* für *Diplomatische Angelegenheiten,* für *Handel und Wandel* und für *Scharmützel, Gestech und Allerlei Kurzweil.* Jeder K. steht ein *Reichsrat* vor, während die tägliche Verwaltung von einem *Oberkanzleirat* erledigt wird; die meisten K. sind in – von *Kanzleiräten* geleitete - *Unterkanzleien* gegliedert.

Kap Brabak; etwa 10 Meilen südöstlich der Stadt *Brabak* gelegene Südwestspitze Aventuriens.

Kap Walstein; südlichste Ausläufer der WALBERGE, die etwa 100 Meilen südöstlich von *Neersand* ins Meer ragen und nach allgemeiner Meinung östlichster Punkt für die aventurische Schifffahrt.

Karakil; ein Gehörnter Dämon aus dem Gefolge LOLGRAMOTHS. der als große geflügelte Schlange erscheint und zu Transportzwecken beschworen werden kann.

Karat; av. Gewichtsmaß; eins der *Rohalschen Maße;* entspricht 0,2 Gramm (siehe MASZE UND GEWICHTE).

Karavelle; ein besonders häufig im *Lieblichen Feld* anzutreffender *Schiffstyp;* ein kleiner, schnittiger Segler mit meist anderthalb Decks, kleinen Bug- und Heckaufbauten und Heckruder mit Steuerrad. Meistens besitzen sie zwei Masten, von denen im Allgemeinen der vordere rah- und der hintere havenisch getakelt ist. Variationen in der Mastzahl oder in der Anordnung der Mischtakelage kommen aber häufig vor (und gelten als das unverwechselbare Kennzeichen der K. - "wenn man's nicht erkennt, ist's eine K"). Die robuste Bauweise und hohe Geschwindigkeit der K. machen sie zu einem idealen Fernhandels- und Erkundungsschiff.

Karen, -s; Karene; grasfressendes Wildtier der nordaventurischen Tundra und wichtigstes Beutetier der *Nivesen*, die - neben dem Verzehr des Fleisches - nahezu alle übrigen Teile zu nützlichen Dingen des täglichen Gebrauchs weiterverarbeiten. Karene besitzen antilopenähnliches Aussehen, sind mit 1 Schritt Schulterhöhe recht klein und verfügen über ein rehbockartiges Geweih und vorspringende obere Eckzähne. Ihr Fell ist von hellgrauer bis hellbrauner Farbe und weist dunkelgraue Längsstreifen auf. Natürlicher Feind ist der Wolf. In Gefangenschaft aufgewachsen, eignen sich die ausdauernden Tiere als Zug- und Lasttier.

Karengras; nivesischer Name für die GRÜNE EBENE.

Karfunkelstein; angeblich im Hirn aller zauberkundigen Lebewesen, vor allem jedoch bei DRACHEN, vorhandener Edelstein, dem mächtige magische Eigenschaften zugeschrieben werden.

Karkis; eine der nördlichsten Inseln der OLPORTSTEINE; nur spärlich besiedelt.

Karmanath, Mz.: Karmanthi; auch *Höllenhunde* genannt; *Niedere Dämonen* aus dem Gefolge BELSHIRASHS, die meist als Rudel erscheinen und als äußerst gefährliche Kämpfer gelten.

Karmoth; auch *Vernichter* genannt; ein *Gehörnter Dämon*, der als höchster Diener BELHALHARS und für Menschen de facto unbesiegbar gilt; erscheint angeblich als sechshörniger Bulle mit drei glühenden Augen.

Karracke; ein verbreiteter *Schiffstyp*, Die aus der KOGGE hervorgegangene wesentlich massigere K. ist im Lieblichen Feld am häufigsten anzutreffen, aber auch im Neuen Reich und im Bornland weit verbreitet. Dieser hochbordige Segler mit mehreren Decks, mehrstufigen Bug- und Heckaufbauten und meist drei rahgetakelten Masten wird vor allem als Schwertransporter oder Kriegsschiff eingesetzt. Die zwar sehr hochseetüchtigen, aber recht unbeweglichen K. bilden das Rückgrat der Handelsflotten *Albernias* und des *Lieblichen Feldes.*

Karunga; ein Verwirrung erzeugender *Niederer Dämon* aus der Dienerschaft AMAZEROTHS.

Kasimir; Name mehrerer Fürsten von NOSTRIA, SO auch des amtierenden – K. IV. (*53 v.H.) -, der sich selbst im Jahre 8 Hal zum König ausrief.

Kathay Praiotin XI.; (628 v.H. - 579 v.H.); in den Jahren 581 v.H. bis 579 v.H. dritter der PRIESTERKAISER; fiel einem Attentat seines Nachfolgers GURVAN zum Opfer.

Kauca; überfallartig mit nachtschwarzen Wolken und plötzlichem Getöse im lang gezogenen Rund der *Waldinseln* auftretender schwerer Sturm; vor allem im Phexmond verbreitet; zieht bisweilen als *Altoum-Wind* nach Norden.

Kaucatan; moh.: "Vater der Kaucas"; Bezeichnung für die offene See nördlich der *Waldinseln*, in der die berüchtigten *Kaucas* entstehen.

KBKD; der *Kaiserliche Boten- und Kurierdienst*, ein nicht für die Öffentlichkeit verfügbarer BOTENDIENST.

Keft, -s; Kefter; Keffer; vor dreihundert Jahren war die zentrale Oase in der *Khom-Wüste* nicht mehr als ein Haufen niedriger Lehmhütten, die sich um ein einzelnes Wasserloch drängten. Bevölkert wurde K. von dem damals unbedeutenden Wüstenstamm der *Beni Novad.*

KARTOGRAPHIE

Die Wissenschaft der Erstellung von Karten, und als solche kann sie getrost bezeichnet werden, hat einen beträchtlichen Anteil an der Erschließung des Kontinents gehabt. Nicht zuletzt die für aventurische Verhältnisse recht genauen Karten der Thorwaler leisten einen entscheidenden Beitrag zum erfolgreichen Seehandel und bieten dem kundigen Seefahrer eine Vielzahl an Informationen.

Die größte Sammlung von Land- und Seekarten findet sich denn auch in der Kartothek von Thorwal, aber auch im Hesindetempel zu Teremon findet man Aufzeichnungen und Karten, die noch auf die Güldenländer zurückgehen.

Doch diese Karten bilden eher die Ausnahme von der Regel. Im allgemeinen sind die Karten ungenau, besonders in größer werdender Entfernung zu Küsten- und Flussverläufen, sie folgen keiner bestimmten Regel der Darstellung und enthalten oftmals gar nur textliche, in loser Folge aufgeführte Beschreibungen örtlicher Gegebenheiten .

Zwar sind seit der Einführung der rohalschen Maße die Verhältnisse besser geworden, an der Qualität der Karten haben sie aber kaum etwas geändert. Besonders schlimm Steht es um die Landkarten, die kaum jemals zusammenhängend ein Gebiet darstellen und oftmals nur in Zusammenhang mit dem entsprechenden 'Reiseführer' einen Sinn ergeben.

Die Vielfalt der falschen und gefälschten Karten ist schier unermesslich und überschwemmt die Basare und Märkte Aventuriens, so dass nur ein Kenner eine vernünftige Auswahl treffen Kann, der Laie aber besser auf seine Ortskenntnis oder die eines einheimischen Führers vertraut.

Mit ein Grund für die oft ungenaue Darstellung ist die Unkenntnis über die wahre Gestalt Deres. Die Anhänger der Diskustheorie des Rur-und-Gror-Glaubens zeichnen ihre Karten dementsprechend anders (und zudem falsch) als die 'Scheibenweltler' (und dies sind die meisten) bemühen sich erst gar nicht um einen Vergleich von Karte und Realität.

Die Kugelfetischisten hingegen wissen gar nicht, wie sie die Oberfläche auf ein ebenes Papier bannen sollen und bringen zahlreiche exklusive und komplizierte Entwürfe zu Pergament, deren Lesbarkeit stark in Zweifel gezogen werden muss.

In *der Philosophenschule* zu Warunk wurde im Jahre 69 v.H. gar ein Globus gebaut - von seinem Erfinder "Dere-apfel" getauft -, auf dem sich die Ränder Aventuriens jedoch berühren, was den Geweihten des Hesindetempels zu Kuslik wiederum mehr als fraglich erscheint. Er ist eine 'korrigierte' Version eines viel genaueren Globus aus der Schule der Kapitäne, der *Khunchomer Navigationsschule.*

Ebenfalls in Khunchom, in der Flottenmeisterei, existiert eine Sammlung der genauesten Karten Aventuriens, sie zeigen jedoch fast ausschließlich die Küsten des Perlenmeeres. Hier finden sich ebenso sorgsam versiegelte Gefäße mit uralten Karten, die (den Seefahrern heutiger Zeit) unbekannte Küstenlinien abbilden, die nach aller Wahrscheinlichkeit dem östlich von Aventurien gelegenen Riesland zuzuordnen sind.

Letztendlich führen die langjährige Erfahrung der Seeleute und die immer detailliertere Kenntnis des Kontinents und der Meere langsam zu einer steten Verbesserung der Karten. Gemeinsam mit den populären Reisebeschreibungen beispielsweise der Admiräle Sanin sind sie der Orientierung auf den Deremeeren und dem Kontinent mittlerweile durchaus dienlich und mitunter als brauchbar anzusehen.

Damit hat die heute 1.200 Köpfe zählende Stadt nur noch wenig gemein, wenngleich noch viele Einwohner so leben wie einst vor 250 Jahren, ehe RASTULLAH den Beni Novad zu K. erschien. Seither ist K. Zentrum des Rastullah-Glaubens und Pilgerort für Tausende von Gläubigen. Die Truppen des *Kalifen* (G: 150 Gardisten des Kalifen. 20 Tempelgardisten) haben alle Mühe, stetig aufkeimende Blutsfehden und Streitereien unter den Pilgern, von denen sieh jederzeit 500 bis 700 in der Stadt aufhalten, zu schlichten oder wenigstens im Zaume zu halten.

Die Stadt selbst ist nach wie vor eine Ansammlung von Lehmhütten und macht auf den unvoreingenommenen Besucher den Eindruck eines öden Nestes. Einzig die Karawanserei und die endlosen Zeltstädte der Pilger rund um den Ori zeugen von der Bedeutung K.s. ebenso wie der Rastullah-Tempel, der vor Über 70 Jahren von dem Kaufmann Jala ibn Hiachmjani gestiftet wurde. Der Tempel erinnert eher an eine Arena, in dessen Mitte ein aus Marmor gehauenes Abbild eines novadischen Zeltes steht, eben jenen Zeltes, in dem damals Rastullah erschienen ist. Die Oasenstadt besteht heute aus der Altstadt, die weitestgehend unverändert die Jahrhunderte überstanden hat und in der ausschließlich Nachkommen der ursprünglichen Bewohner K.s leben, der Neustadt mit überwiegend zugezogenen Händlern und dem Tempelbezirk. In zwei Dörfern im Norden leben weitere 300 Menschen.

Uneingeschränkte Macht genießen die *Mawdliyat* von Keft, allen voran der Oberste Mawdli zu Keft, Ruhollah Marwanal-Hendj, der für seine besonders strenge Auslegung der Gebote Rastullahs bekannt ist.

Kelch (I); Phase des MADAMALS (des av. Mondes): zunehmender Mond.

Kelch (II); aus fünf hellen Sternen am *Südhimmel* bestehendes Sternzeichen, auch *Sumus Schale* genannt; steht bei Sterndeutern für Schicksal und Bestimmung. Nach einer Sage beinhaltet der Kelch den Trunk, mit dem Los Sumu wiederbeleben wollte, doch der daraus fließende Lebenssaft kann nur noch Sumus Kindern zugute kommen. Das Sternbild liegt so weit südlich, dass es nur während einer Spanne von 16 Monaten auf seiner vierjährigen Umlaufbahn sichtbar ist.

Kelmon; ein Gift aus den Nesseln der DISDYCHONDA- Pflanze, das stechenden Schmerz und eine etwa halbstündige leichte Lähmung erzeugt.

Kendrar, -s; Kendrarer; Kendrarer; nordaventurische Hafenstadt am *Meer der Sieben Winde.* Das Städtchen K. (EW: 1080) liegt etwa 50 Meilen nördlich von *Salza* und war noch vor wenigen Jahren ein verschlafenes nostrianisches Fischerdorf, bis der thorwalsche Hetmann Eldgrimm *Oriksson,* genannt "der Lange", den Ort aufgrund einer Wette über Nacht eroberte und alles Land nördlich des Ingval zu seinem Herrschaftsbereich erklärte (G: 50 Krieger von Eldgrimms Otta). Während die meisten reichen Bürger ihre Besitztümer an die Thorwaler Eroberer verloren, haben sich die weniger Begüterten ganz gut mit den Fremdherrschern arrangiert; insbesondere da sie so den Abgaben an das Königshaus in *Nostria* entkamen und von der neuen Blüte der Stadt als Handelshafen mit Werft und Segelmacherei profitieren. Neben den Tempeln des *Swafnir,* der *Travia* und des *Phex* gibt es seit neuestem auch einen *Rahja*-Tempel.

Kergai; vorwiegend von seinen Viehherden lebender Orkstamm der ZHOLOCHAI.

Keshal Rondra; älteste Festung der AMAZONEN; im *Raschtulswall* gelegen.

Kethenis; eine der *Zyklopeninsel* PAILOS im Südwesten vorgelagerte, menschenleere Vulkaninsel, auf der mindestens drei ZYKLOPEN leben sollen; neben der Nachbarinsel *Akidos* einer der wenigen Orte Aventuriens, an denen der seltene rote *Obsidian* in größeren Mengen gefunden werden kann.

Kettenstab; eine *Waffe,* die vor allem von Maraskanern und Phexdienern verwandt wird; Die beiden je anderthalb bis zwei Spann langen Holzstäbe sind durch eine kurze Kette verbunden; Dadurch ist es dem gewandten Kämpfer möglich, mit Stäben und gespannter Kette feindliche Attacken zu parieren und mal mit der einen, mal mit der anderen Seite zuzuschlagen, ja, sogar mitten in einem kühnen Wirbel Griff- und Schlagstück zu wechseln.

Keule; eine primitive Waffe. Fast immer ist diese hölzerne Hiebwaffe noch mit eisernen Nägeln beschlagen, von stählernen Bändern umfasst oder auf sonst eine Art verstärkt, dazu kommt noch ein mit Fell oder Stoff rutschsicher gemachtes Griffstück. Diese Art von Hiebwaffen ist nicht nur relativ wirksam, sondern auch einfach herzustellen und billig**.**

Kevin; linker Nebenfluss der TOBIMORA; entspringt an der Ostseite der *Schwarzen Sichel* und flankiert den tobrischen Teil des *Sichelstiegs.*

KGIA; die KAISERLICH-GARETHISCHE INFORMATIONS-AGENTUR, Geheimdienst und -polizei des MITTELREICHS.

Kha; *Hüterin der Ewigkeit;* eine Gottheit der *Echsenmenschen,* dargestellt als Riesen Schildkröte, verehrt als Schutzpatronin der Vergangenheit und der Historie als Wissenschaft.

Kha, Mysterium von; nach der *hesindianischen* Mythologie die nach den *Gigantenkriegen* errichtete Ordnung der Welt. Symbol des M.v.K. ist der *Nordstern.*

Khabla (I); Gespiele der Göttin RAHJA und Vater (und auch Austragender) des halbgöttlichen LEVTHAN. Heiliger des Rahja-Kultes und Schutzpatron der Schönheit.

Khabla (II); den novadischen Legenden nach die achte Frau RASTULLAHS. Sie gilt als lüstern und liebestoll, zudem als Schutzpatronin aller hübschen jungen Männer und Frauen. Eine Entsprechung K.s mit *Rahja* ist naheliegend, wobei eine ähnliche Übereinstimmung auch bei Rastullahs sechster Frau *Dschella* zu finden ist.

Khadan Firdayon; (288 v.H. - 224 v.H.); Graf von *Vinsalt* und Anführer der Rebellen, die die Unabhängigkeit des *Lieblichen Feldes* erstritten; nach dem *Kusliker Frieden* erster König des *Vinsalter Königreiches.*

Khalaff; verbreitetes Getränk bei den *Novadis.* Zu Bröckchen getrocknete Milch von Ziege oder Kamel werden in einen gefüllten Wasserschlauch gegeben und ergeben nach einem Tag des Reitens einen nahrhaften, süßlichen Seim.

Kharkush; wichtigste Siedlung der KOROGAI; am südöstlichen Ende des *Firunswalls* gelegen; bekannt für ihre - selbst für menschliche Verhältnisse hervorragenden - Schmiedewaren, vor allem Waffen.

Khedive; „Unterkönig" des KALIFATS im Range eines Ministers. Der K. ist zuständig für die alltägliche Verwaltung des Reiches, ihm unterstehen die *Emire* und *Sultane,* die „Stube für Briefwechsel", er ist zuständig für grenzüberschreitende Belange. Weiter fällt die Forderung von Künsten und Wissenschaften in seinen Aufgabenbereich. Zudem fungiert er als Berater des Kalifen in allgemeinpolitischen Fragen.

Khezzara, -s; aus Khezzara; etwa 50 Meilen nordwestlich der Thaschpforte gelegene Hauptstadt des Orkreiches. Der Kern der Stadt besteht zum größten Teil aus Stein- und Lehmbauten, darunter der zweistöckige Palast des Aikar Brazoragh. Um diesen Kern ist ein Erdwall aufgeschüttet, der zusätzlich noch von einer Palisade mit 11 hölzernen Türmen gekrönt wird; drei Tore führen in die eigentliche Stadt. Außerhalb der Wehranlagen ist ein großes Zeltlager errichtet.

Nach glaubwürdigen Schätzungen liegt die Einwohnerzahl K.s zwischen drei- und fünftausend.

Khom; auch *Große K.;* die Wüste zählt neben der nördlichen Tundra zu den größten einheitlichen Landschaften Aventuriens. Die Abgrenzung zu den Nachbarregionen erfolgt durch mehrere hohe Gebirgszüge. Von Südwest nach Südost sind dies: *Hohe Eternen, Goldfelsen, Amhallassih-Kuppen, Khorarn-Gebirge* und *Unau-Berge.* Von außen nach innen geht das Landschaftsbild beginnend mit Geröllwüsten in die schier endlose Sandwüste mit ihren typischen Dünen über, und bis heute gibt es Bereiche, die selbst den einheimischen NOVADIS unbekannt geblieben sind. Am Südrand der K., nahe der Stadt UNAU, liegt der CHICHANEBI-SALZSEE.

Einmal im Jahr, in den Monaten Tsa und Phex. finden Niederschläge den Weg in die Khom und lassen verborgene Keime selbst an solchen Stellen gedeihen, wo niemand Leben vermuten würde. In der Regenzeit werden die ausgetrockneten Flussläufe, sog. *Wadis*, mitunter zur Todesfalle, denn die unvermutet heranschnellenden Wassermassen haben manchem Ahnungslosen gar den Tod durch Ertrinken besehen. Ganzjähriges Wachstum findet man in den brunnengespeisten Oasen. Sie sind zumeist im Besitz novadischer Stämme, die sich von den vorbeiziehenden Karawanen fürstlich entlohnen lassen.

Reisen durch die Khom gestalten sich durchweg als gefährliches Unterfangen. So gehören extreme Tagestemperaturen, Treibsandfelder und Sandstürme bis hin zu Nachtfrösten in den höher gelegenen Regionen zu den alltäglichen Gefahren. Hinzu kommt die hohe Wahrscheinlichkeit, sich zu verirren, da sich etwaige Geländemarken in ständigem Wandel zu befinden scheinen. Da nicht zuletzt die persönliche Selbstüberschätzung eine große Gefahr darstellt, ist der Anschluss an eine Karawane stets anzuraten, zumal mit ihr erfahrene Führer einherziehen.

Die Oase Achan in der Khomwüste

Khomer Hiebdolch; Krummdolch, typische Waffe und Ehrenzeichen der *Novadis;* siehe WAQQIF.

Khomgeier; auch *Lämmergeier* genannt; in den Bergen um die Khomwüste heimische Geierart mit dunkelbraunem Gefieder, grellgelbem Kragen und nacktem Hals; erreicht eine Spannweite von mehr als 2 Schritt; Allesfresser. Der Name Lämmergeier stammt nicht etwa von der Angewohnheit, Lämmer zu reißen, sondern von dem hellen, blökenden Schrei, den der K. ausstößt.

Khomwacht; eine *Kronmark* des *Vinsalter Königreiches;* umfasst die nördlichen *Hohen Eternen;* nominell regiert vom *Kaiserdrachen* SHAFIR,

Khoram-Gebirge; trennt den Süden *Mhanadistans* von der *Khom-Wüste.* Neben den *Unau-Bergen* handelt es sich hierbei um das einzige Sandsleingebirge des Kontinents und gehört mit seinen Dreitausendern zu den "'niedrigeren" Höhenzügen. Inmitten der Schluchten, Schlote und Säulen, die vom Wind aus dem Sandstein geformt wurden, gedeiht nur eine sehr spärliche Vegetation, die einigen barbarischen *Ferkina*-Stämmen Nahrung bietet.

Khoramsbestie; vor allem in den Bergen *Mhanadistans* lebende, etwa einen Schritt Schulterhöhe messende Wildhundeart mit schwarzgelb geschecktem Fell; verfügt über ein extrem scharfes Gebiss und starke Kiefermuskeln; gilt als äußerst aggressiv und greift häufig im Rudel an.

Khunchalla; auch als *Tanz der Assinati* bekannt. Ein ebenso wildakrobatischer wie kriegerischer Tanz der *Novadis.* Einzeln, zu zweit oder in einer Gruppe mit Khunchomer oder Säbel getanzt, imitiert er auf tänzerische Weise einen Säbelkampf.

Khunchom (I); -s; Khunchomer; Khunchomer; Stadt an der Mündung des *Mhanadi* ins *Perlenmeer.* Das heutige K. wurde im Jahre 2750 v.H. durch BASTRABUN auf den Überresten der alten Echsenstadt YASH'HUALAY gegründet. Damit ist sie wohl die älteste Stadt Aventuriens, noch vor *Fasar,* der am längsten von Menschen besiedelten Stadt. Schon im Gründungsjahr K.s entstand hier auch der Vorläufer der berühmten Magierakademie DRACHENEI. Die 13.800-Einwohner-Stadt liegt an zweien der insgesamt neun Mündungsflüsse des Mhanadideltas, dem Grünen und dem Tiefen Mhanadi.

Entlang der Gewässer ziehen sich Palmenalleen mit prächtigen Palästen und Villen. Verschieden sie Baustile findet man hier dicht beieinander; prachtvolle Marmorbauten im frühhelaischen Stil (ca. 1000 v.H.) gibt es ebenso wie die Stadthäuser der in späteren Jahren zugewanderten neureichischen Siedler oder die vielgeschossigen, seltsam abweisenden, weil fast fensterlosen Lehmtürme aus uralter Zeit. Auf dem Wasser, in dem sich die weißen Mauern und goldenen Kuppeln prachtvoller Bauwerke spiegeln, herrscht reges Treiben. Träge Lastkühne wie auch schnittige, reichverzierte Thalukken und zahlreiche Ruderboote beleben den Mhanadi. Auf den Straßen, oft gesäumt von schnell errichteten Händlerbuden und -zelten, begegnet man Menschen und Transportmitteln aller Länder; stolzen Wüstenkriegern, Bauern mit ihren breitkrempigen Reis Strohhüten, kleinen Karawanen mit Trampeltieren, tulamidischen Damen und Herren in von Sklaven gezogenen Rollsänften oder protzigen Kutschen. Und selbst nachts, wenn zahllose Laternen die Straßen beleuchten, sind diese nicht weniger belebt als am Tage.

Viele Fremde kommen hierher, um die Heilquellen im *Tsatempel* zu besuchen, den alten, halbzerfallenen Palast der Diamantenen Sultane zu besichtigen, den Stierkämpfen auf dem Feterdhin-Platz beizuwohnen oder den Kamel- oder Sklavenmarkt zu besuchen. Neben zahlreichen Rennbahnen, Arenen und Lokalen stellt das Khunchomer *Gauklerfest,* das vom 2. bis 8. Boron stattfindet, eine besondere Attraktion dar, bei der unzählige Darbietungen von Gauklern aus ganz Aventurien zu bewundern sind. Den Abschluss bildet ein offizielles Possenturnier mit einer Belohnung durch den Großfürsten. Wenn die Gaukler am 8. Boron ihre grolle Parade durch K. veranstalten, folgen ihnen viele bunt ausstaffierte Khunchomer unter der Führung ihres Gauklersultans, der für eine Woche über die Stadt "'herrschte". Auch für den Pilger hat die Stadt einiges zu bieten, finden sich hier doch Häuser für *Tsa, Rahja* (mit *Avesschrein), Efferd* (mit *Swqfniraltar), Rondra & Ingerimm* (in einem Gebäude vereint, dort steht auch ein *Korschrein), Praios, Travia, Boron, Hesinde, Phex, Peraine, Rastullah* sowie Rur und Gror; daneben gar noch Ordenshäuser der *Therhuniten* und des Kor-Glaubens.

K., "die Stadt, die niemals schläft", ist ein Schmelztiegel verschiedenster Kulturen, in dem sich die wechselhafte Geschichte widerspiegelt. Die älteste und zahlenmäßig bedeutendste Bevölkerungsgruppe ist die *Tulamiden.* Ihr folgt die Gruppe der Siedler mittelreichischer Herkunft, von denen die ersten bereits in den frühen Jahren des Garether Kaisertums Fuß gefasst haben. In jüngster Zeit hinzugekommen sind Exilanten von der Insel *Maraskan,* geflüchtet vor den mittelreichischen Besatzern und den Kleinkriegen der zahlreichen patriotischen Widerstandsgruppen. Zahlreiche *Novadis* haben sieh während des al'anfanischen Feldzuges gegen das Kalifat in die "'Stadt der neun Flüsse" gerettet. Neben all diesen Freien gehören auch die Sklaven - meist handelt es sich um Waldmenschen - zum Stadtbild, ebenso wie die fast 1.000 Bewaffneten, die die Sicherheit von Stadt und Land K. garantieren (G: 650 Khunchomer Gardisten, 300 Matrosen und Seesoldaten der Khunchomer Flotte).

Khunchom (II), -s; Khunchomer; Khunchomer; Stadtstaat und Fürstentum; umfasst das gesamte Mhanadidelta mit insgesamt etwa 20.000 Einwohnern.

Seit die Nachkommen der Bornländerin Nadeshda *Kulibin* zu Handelsmagnaten aufstiegen und öffentliche Ämter in der Stadt bekleiden, ist bereits einige Zeit vergangen. Aus den Grafen wurden Fürsten und später Großfürsten. Heute herrscht Großfürst *Selo Kulibin* über die Stadt, ihm stehen zahlreiche Wesire beratend zur Seite. Mit dem *Kalifat* ist K. durch einen gegenseitigen Beistandspakt verbunden, was vielen Bürgern jedoch nicht recht ist, da sie um ihre Unabhängigkeit fürchten; gewährt dieser Vertrag dem Kalifat doch erheblichen Einfluss auf die Geschicke des Stadtstaates. Mit *Kalif Malkillah III.* verbindet Fürst Selo eine gute Freundschaft, einen Teil des Jahres

verbringt er sogar bei ihm in *Mherwed*. Die (noch ungeborene) Tochter Malkillahs wurde bereits mit Prinz *Stipen* verlobt, der einen guten Teil seiner Erziehung in Mherwed genießt. Auch die Gesandten aus Neuem Reich, Aranien, Bornland und Al'Anfa versuchen, Einfluss auf die Regierung zu erlangen. Aranien erhebt sogar weiterhin Ansprüche auf die Stadt, und da Aranien wiederum vom Mittelreich beansprucht wird, erhebt man auch in Gareth Anspruch auf K. Ein Städtebund zwischen *Thalusa* und K. wurde durch die Heirat zwischen Prinzessin *Shenny von Thalusa* und Selo von K. vertieft, während sich das Bündnis mit Rashdul seit dem novadisch-al'anfanischen Krieg etwas gelockert hat. K. ist ein bedeutender Stützpunkt für den Handel mit *Maraskan*, und Maraskan-Stahl wird hier direkt weiterverarbeitet. Zudem ist der Hafen von K. Zwischenstation für den Handel mit den Städten mhanadiaufwärts, besonders mit Rashdul und Mherwed. Die Versorgungslage des Stadtstaates ist stabil, das fruchtbare Mhanadidelta erlaubt zudem eine ertragreiche Reisernte.

Zeittafel Khunchom:

2750 v.H.	Gründung der Stadt K. durch *Bastrabun.*
2750-2317 v.H.	Die Stadt dient als Sitz der Sultane von K.
ca. 2325 v.H.	Die *Skorpionkriege* zwischen Fasar und K. verwüsten Gorien.
2317 v.H.	Gründung des *Diamantenen Sultanats,* das von den Trollzacken im Norden bis zum Fluss *Manila* bei *Al'Anfa* reicht. Das alte Hofzeremoniell von Zze *Tha* wird wieder eingeführt. Der Sultan lebt als halbgöttliches Wesen in seinem Palast in K. und verkehrt mit der Außenwelt nur durch Hofbeamte, die gleichzeitig als Priester sein Lob verkünden,
2056 v.H.	Die Emirate *Nebachot* und *Oron* werden durch Khunchomer Erlass unter dem Namen Oron vereint.
1702 v.H.	Oron wird ais Königreich Aranien unter Emirin *Dolopia III.* ganz von K. unabhängig.
1501-1191 v.H.	Während der DUNKLEN ZEITEN gerät Aranien wieder unter Einfluss der Khunchomer Sultane. Die Zeit der "Khunchomer Königsmütter" bricht an. Die Sultane in K. ernennen jeweils die Nachfolgerin der aranischen Herrscherinnen.
1301-1297 v.H.	Mustafa von Gorien erobert K. und begründet die I*V. Dynastie* des Sultanats (Gorische Dynastie).
1010 v.H.	K. wird von Truppen des Alten Reiches erobert. Ende des Diamantenen Sultanats.
719 v.H.	Der Rur & Gror-gläubige Ferkina-Stamm der *Beni Rurech* schifft sich in K. ein und siedelt nach Maraskan über.
527-404 v.H.	Unter Rohal erhält Aranien Stadt und Land K. als südlichste Grafschaft.
500-230 v.H.	Auswanderer mittelreichischer Herkunft siedeln zunehmend in K.
2 Hal	K. wird von Aranien unabhängig und sofort von den Novadis umworben. *Graf Istav Kulibin* (geb. 48 v.H.) nimmt den Titel eines *Fürsten an.*
4 Hal	Fürst Istav Kulibin nimmt den Titel eines Großfürsten an.
11 Hal	Heirat des Prinzen *Selo Kulibin* (geb. 8 *v.H.)* mit Prinzessin *Shenny von Thalusa (geb.* 7 v.H.).
12 Hal	Geburt des Thronfolgers, Prinz *Stipen.*
14 Hal	Selo Kulibin tritt die Nachfolge seines Vaters an.
15 Hal	Zum Schutz der Unabhängigkeit schließt Großfürst Selo einen Bündnisvertrag mit dem Kalifat.

Khunchomer; kräftiger südländischer Säbel; wird vor allem in der Stadt Khunchom nach den alten Traditionen des Schmiedehandwerks gefertigt und ist praktisch zu *der* Waffe der Tulamiden und Novadis geworden. Wohl um die beeindruckende Wirkung noch zu erhöhen, ist es üblich, dass Khunchomer ohne Scheide im Gürtel getragen werden. Die zweihändige Version, der *Doppelkhunchomer* ist eine beliebte Waffe bei Leibgarden, Elitetruppen und Henkern.

Khunchomer Kodex; allgemeingültiges Söldnergesetz, in dem neben tariflichen Rahmenbedingungen die Rechte und Pflichten von Söldnern und Soldherren beispielhaft niedergeschrieben sind; geht zurück auf den Söldnerhauptmann *Ghorio von Khunchom,* einen Heiligen des *Kor*-Glaubens. Siehe auch ZORGANER KONTRAKT.

Khunchomer Königsmütter; eine - von 1.501 v.H. bis 1.191 v.H. währende - *Aranische* Epoche, während der die Sultane *von Khunchom* die aranischen Herrscherinnen ernannten.

Khurkach; im *orkischen* Gesellschaftssystem die Kaste der Jäger und Krieger; ein K. muss ständig Beweise seiner Kühnheit oder seines Jagdtalentes vorweisen, sonst muss er befürchten, in eine niedrigere Kaste abzusteigen.

Kinder der Winde; Eigenbezeichnung der *Steppenelfen,* eines Volks der ELFEN.

Klabauter; auch: *Klabautermann* (obwohl es auch weibliche K. gibt); eine besondere Form der KOBOLDE,

Klammermoloch; mysteriöse Tierart. Der K. gehört schon rein äußerlich zu den seltsamsten Wesen, die auf Dere wandeln. Mit grasgrünem Fell auf gelber Haut ist er seinem Lebensraum, der stets in der Nähe eines Gewässers liegt, bestens angepasst. Wären nicht die Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen, könnte man ihn aufgrund seiner Gestalt leicht für einen Waldaffen mit ungewöhnlich gefärbtem Fell halten. Der Legende nach entstammt der K. dem Reich *Efferds,* wurde aber aufgrund seiner derben Scherze von diesem aufs trockene Land verbannt.

Der Schädel ist relativ klein, mit kleinen Nasen Öffnungen und fast nicht vorhandenen Ohren, der Unterkiefer vorspringend und mit harten, wulstigen Lippen versehen, die bei der Nahrungsaufnahme dienlich sind. Seiner Natur folgend, hält er sich gerne im Wasser auf, wo er zarte Wasserpflanzen vom Grund der Gewässer 'erntet'. Die Wesen sind äußerst scheu und ziehen sich bei Störungen sofort in ihre Höhle zurück. K. schlafen stets an Land und sind daher nachts leichter aufzustöbern als am Tage.

Bei Gefahr verteidigt sich der K. mit seinem kräftigen Gebiss, vor allem jedoch mit den langen und kräftigen Armen, mit denen er den Gegner so bald als möglich umschlingt und an sich presst. Die Gerüchte über die Unsterblichkeit oder Unverwundbarkeit der Kreaturen erklären sich aus der Tatsache, dass der K. zu den bevorzugten Kreaturen des Efferd gehört und selbiger ihm einen besonderen Schutz verliehen hat: Solange der K. einen Gegner umschlungen hält, kann ihm selbst kein Schaden zugefügt werden. Er ist nahezu unverwundbar, die Wunden, die ihm zugefügt werden, fallen wie durch ein Wunder immer auf den Umschlungenen zurück. So wird der K. seit langem nur von skrupellosen Magiern gejagt, die das Geheimnis seiner Unverwundbarkeit zu ergründen suchen.

Während der Magierkriege gelang es einem Magier, den K, durch magische Verrichtungen mit dem Volk der *Flößteure* zu kreuzen. Aus dieser unseligen Verbindung gingen jedoch nicht die erhofften unverwundbaren Krieger, sondern die tierhaften aber keineswegs unverwundbaren *Molochen* hervor, die alsbald das Mitleid Efferds von ihrem Leid erlöste.

Klapperschlange; am häufigsten in südlichen Steppen vorkommende, aber generell in ganz Aventurien anzutreffende Schlangenart von zwei bis drei Schritt Länge und graubrauner Farbe. Das Gift der K. ist zwar sehr schmerzhaft, aber für einen Menschen selten tödlich.

Kleine Leute, Kleine Wesen; eine der vielen Bezeichnungen für die FEEN.

Kleiner Oreal; alanfanische Münze; siehe OREAL, **WÄHRUNGEN**.

Kleiner Zehnt; almadanische Bezeichnung für den ZEHNT auf Rüben, Gemüse o.a.

Klippechse; vor allem im *Orkland* heimische Eidechsenart; erreicht maximal 1 Schritt Länge; besitzt eine hellbraune Haut, aus der sich ein gutes Leder gewinnen lässt.

Klippziegen; eine verbreitete Ziegenart; siehe GOLDFELSER KLIPPZIEGEN.

Kluge Kaiser; Epoche des Neuen Reiches; erste Garether Dynastie; Bezeichnung für die Kaiser der Erblinie des ersten Herrschers über das Neue Reich, *Raul von Gareth.* Die Epoche der K.K. zählt zu den segensreichsten in der Geschichte des Mittelreiches. Über einen Zeit-

raum von 280 Jahren löste ein fähiger Monarch den anderen ab, und das Reichsgebiet erlebt seine größte Ausdehnung in der Geschichte; Das *Bornland* wird den *Gabuns* abgetrotzt, die Insel *Maraskan* wird besiedelt, es erfolgt der Schulterschluss mit den *Tulamiden.* die *Thorwaler* werden in die Schranken gewiesen und gemeinsam mit ihnen bodiraufwärts ins Orkland vorgedrungen. Als weiterer Verdienst dieser Tage darf das Verbot der Sklaverei angesehen werden.

Die Ära der K.K. endet jäh, als der minderjährige Thronfolger *Rude* //. kurz vor seinem Machtantritt grausam ermordet wird. Die Priesterschaft des Praios nutzt dieses (wahrscheinlich selbst herbeigeführte) Ereignis zur Machtergreifung, und die gnadenlose Epoche der PRIESTERKAISER beginnt.

Zeittafel Kluge Kaiser (Regierungszeiten):

940-895 v.H.	Debrek
895-874 v.H.	Nardes
874-873 v.H.	Sigman
873-821 v.H.	Sigheim
821 -780 v.H.	Gerbald I.
780-738 v.H.	Menzel
738-718 v.H.	Gerbaid II.
718-684 v.H.	Rude I.
684-660 v.H.	Ugdalf
	Rude II.

Knechtschaft; siehe LEIBEIGENSCHAFT .

Knat; ein - glücklicherweise fast ausschließlich - in *Nostria* gebrautes Gemüsebier, häufig aus Spinat oder ähnlichen Zutaten.

Knurre; thorwalsches Handels- und Transportschiff; breiter und wuchtiger als die klassische OTTA und auch (etwas) weniger seegängig; verfügt nur über wenige (Hilfs-)Riemen, dafür hat sie ein höheres Fassungsvermögen für Waren.

Knurrwaller; mit maximal drei Schritt Länge der größte Süßwasserfisch, mit langen Barteln, breitem Kopf und fast runder Schwanzflosse; vor allem in nord- und mittelaventurischen Gewässern anzutreffen. Ein K. ist mit Angel oder Netz kaum zu fangen und wird deshalb meistens mit Speeren gejagt.

Kobold, -s; Kobolde; koboldisch; angeblich Geschöpfe der Göttin *Tsa, zu* deren Gefolgschaft sie zählen. Einst erschaffen aus ungebändigter Astralenergie, hat sich aus ihnen ein kleines, eigenständiges Volk entwickelt. Viele von ihnen leben im ständigen Wechsel zwischen der Welt der FEEN und der Menschen. Einige K. halten sich jedoch ständig bei den Menschen auf und ziehen sogar Kinder groß, die sie zuvor rauben. Die Kinder wachsen bei einer K,-sippe auf und werden später zu wahren SCHELMEN, denn besonders ernst nehmen die Kobolde die Menschen nicht. Und so kümmert sie auch weder Rang noch Stand; sie spielen ihre Streiche sowohl Königen als auch Bettlern. K. sind Meister der Magie; besonders die Illusion und Täuschung hat es ihnen angetan, aber auch Bewegung, Hellsicht und Verwandlungsmagie liegt ihnen. Bei ihren Scherzen kommt normalerweise niemand zu (physischem) Schaden, allein die Nerven können einem zugrunde gehen, so wenn man schon zum fünften Mal versucht, sein Pferd zu besteigen und irgend etwas geht wieder schief. K. können mittels ihrer Magie ihr Aussehen beeinflussen. So kennt man sie in der Gestalt eines großen Eichhörnchens ebenso wie als kleines Männchen mit faltiger Haut.

Eine besondere Art der K., die *Klabauter,* wird sogar von Forscherdrang getrieben. An Bord von Schiffen ziehen sie umher und erkunden die Welt. Dies hat oft auch sein Gutes für Schiff und Besatzung, denn die besondere Magie der Klabauter hat schon so manches Schiff vor einem Riff oder dem Zerschellen an einer stürm umtosten Klippe bewahrt.

Als erklärte Feinde der K. gellen die *Zwerge,* da die K. häufig wertvolles Erz in taubes Gestein verwandeln und da bei den Angroschim der von den K. praktizierte Kindsraub als todeswürdiges Verbrechen gilt.

K. und Klabautermänner sind beide etwa einen halben Schritt groß, können aber auch dies oft (zumindest illusionär) verändern. Ihre meist unaussprechlichen Namen (z.B. Taxepelatexamel) geben einem Menschen Macht über sie, wenn er sie erlauscht oder errät. Meist haben sie aber auch noch einen "Rufnamen", den sie bei den Menschen erlauscht haben, z.B. Pyroax oder Afos.

Man darf die K. nicht mit den *Braunchen* oder anderen dienstbaren Geistern verwechseln, denn diese sind *Feen,* die zur Strafe in die Welt der Menschen verbannt wurden und erst wieder zurückkehren dürfen, wenn sie ihre Tat abgebüßt oder wieder gut gemacht haben.

Männlicher und weiblicher Kobold

Koboldisch; Sprache der KOBOLDE; für Menschen ohne den Einsatz von Zauberei nicht zu erlernen (s. **SPRACHEN**).

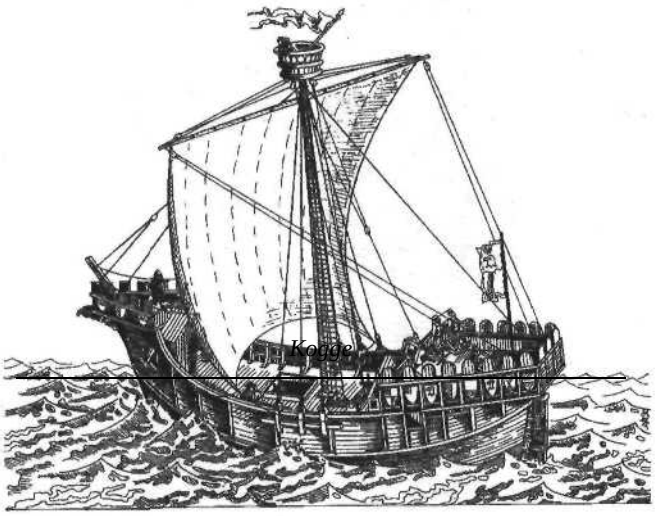
Kodnas Han: (*18 v.H.); gilt als der tollkühnste der *maraskanischen* Freibeuter, der vor allem als Waffenschmuggler für die *Boraner* Rebellen und durch die Versenkung von zwei kaiserlichen Galeeren Aufmerksamkeit erregte.

Kogge; vor allem im *Bornland,* aber auch in *Nostria* und *Riva* vorherrschendes Transportschiff. K. sind eher schwerfällig, aber durch ihre massiven und voluminösen Rümpfe fast allen Unwettern gewachsen, so dass sie im Lauf der Jahre einen Ruf höchster Zuverlässigkeit erworben haben. Da die K. immer nur einen rahgetakelten Mast besitzt, benötigt sie nur eine geringe Besatzung. Mehrmastige K. heißen HOLKEN.

Kukanu; siehe KUN-KAE-PEH.

Kohlenbrander, Gorge; (*36 v.H.); genannt *Trallop Gorge;* ein Handelsherr aus Trallop, dem es gelungen ist, vom vierten Sohn einer armen Torfstecherfamilie zum Herr über ein Imperium von mehr als 1.000 Angestellten aufzusteigen, das große Teile des Fuhrverkehrs im nördlichen Mittelreich abwickelt. Die Familie K. ist (durch Gorges Tochter Erlgard) ebenfalls bestimmend für Politik und Geschäfte der Stadt Trallop.

Komorish; vorwiegend von der Jagd auf Kleintiere lebender Orkstamm der ZHOLOCHAI. Als ehrenvoller wird von ihnen jedoch das Erlegen von wahrhaft wilden und gefährlichen Tieren angesehen.



Kogge

Konch-Rinde; auch *Maraskanischer Säuerling* genannt; Grundlage für die Herstellung eines schmackhaften Essigs. Der K.-Baum wächst ausschließlich auf Maraskan,

König, Königin; hoher Adelstitel; meist nur für die höchsten der *Provinzherren* reserviert und als solche nur einem KAISER Untertan; auch als souveräne Landesherrscher. Die korrekte Anrede für einen K, lautet *Euer Königliche Majestät.*

König-Therengar-Kanal; künstliche Wasserstraße im *Lieblichen Feld* zwischen den Flüssen SIKRAM und ONJET. Über 20 Meilen erstreckt sich der sechs Schritt breite Wasserweg von *Ankram* nach *Parsek,* der von einem gut ausgebauten Treidelpfad gesäumt wird. Das leichte Gefälle wird mittels zweier Hebewerke überbrückt, 24 Ausweichen ermöglichen die Vorbeifahrt von entgegenkommenden Schiffen.

Königlich Kusliker Karossen; bekannte Stellmacherei aus KUSLIK, deren Fahrzeuge in Qualität den *Garether* FERRARA-Kutschen in nichts nachstehen.

Königliche Durchlaucht; die korrekte Anrede für eine/n *Großfürsten/Großfürstin* aus königlicher Familie lautet Euer K.D.

Königliche Hoheit; die korrekte Anrede für eine/n *Großherzog/ Großherzogin* aus königlicher Familie lautet Euer K.H. Gleiches gilt für die *Kinder* und *Gatten von Königen.*

Königliche Majestät; die korrekte Anrede für eine/n regierende/n *König/in* lautet Euer K.M.

Königsadler; seltene, aber in ganz Aventurien verbreitete Adlerart mit fast dreieinhalb Schritt Spannweite; besitzt ein prächtiges, schwarzes Gefieder mit weißen Flügel spitzen, weißem Kopf und gleichfarbiger Brustpartie. Da dieser König der Lüfte so selten ist und zudem als heiliges Tier des Horas (und damit auch des Praios) gilt, ist es fast durchgängig verboten, ihn zu jagen.

Könikreisch des Nordens; im Jahre 1246 v.H. von *Nargazz Blutfaust* in *Baliho* ausgerufenes orkisches Zwischenreich, das während der DUNKLEN ZEITEN einen Großteil der heutigen Provinzen *Weiden* und *Greifenfurt* umfasste. Nie richtig als Staatsgebilde konstituiert, endete es definitiv mit der *Schlacht von Saljeth* im Jahre 1134 v.H,

Konzil der Geister; Vorgänger der DUNKLEN HALLE DER GEISTES ZU BRABAK; vernichtete sich größtenteils selbst.

Kor (I), -s; ein *Halbgott,* Sohn der Göttin RONDRA und des löwenhäuptigen ALTEN DRACHEN FAMERLOR. Famerlor bezwang in zwei Weltenbränden (10.000 v.H. und 3.100 v.H.) seinen alten Widersacher PYRDACOR, den Echsen-Gott, worauf er - der *Gigant* - in die Himmelssphäre *Alveran* aufstieg und Rondra ihn zum Gemahl erwählte. Neunmal neun Praiosläufe lang fegten Rondra und Famerlor donnernd über die Himmel und durch die Sphären, so dass das Derezelt von Blitzgetose und Sturmgeheul widerhallte, und aus dem schwarzen Blut des Drachen und dem glutroten Blut der Göttin wurde K. geboren, der Gott der Söldner, Scharfrichter und Landsknechte, denn sein Herz ist aus Karfunkelstein und das Morden ist ihm eine Lust.

K.s Farben sind die Zeichen seiner Geburt, das Schwarz des Todes und das Rot des Blutes; seine heilige Zahl ist die Neun, da er seine Feinde mit nicht weniger als neun Hieben seines vielfach gezackten Spießes *Razhashthar* tötet. K. ist der höchste *Alveraniar* Rondras und der Wächter des göttlichen Wortes, der allen Ungehorsam und alle Unbotmäßigkeit grausam straft. Das Zeichen K.s sind neun Finger, zu Klauen gebogen; sein liebstes Opfer ist demgemäß der 'zehnte' Kleine Finger. Häufig wird der *Mantikor* (in heraldischer Zeichnung ein Löwe mit Drachenschweif) als Geschöpf K.s genannt, der nicht minder grausam ist und von ähnlich anmutender, chimärischer Gestalt; das *Schwert der Schwerter* will gar wissen, dass K. dem Dämonenmeister *Borbarad* vielerlei mächtige Kampfeszauber kundgetan hat, als der nach seinem Bilde ein derisch Ding schuf. Seit dem Khomkrieg ist aber auch vielfach der schwarze Panther das geweihte Tier des Göttersohnes.

Unverkennbar ist die Ähnlichkeit K.s zu KR'THON'CHH, dem Zermalmer, dem Kriegsgott der untergegangenen *Leviatanim.*

Kirchliche Nennung des Alveraniaren: Herr der Neun Tödlichen Streiche, Geifernder Schnitter, Bruder des Blutes, Gevatter des Todes, Donnernder Himmelreiter, Schwarzer Prinz der Chimären, Er, dem Morden Freude ist, Der lachend über das Schlachtfeld schreitet.

Kult: Der blutige K.-Kult erfreut sich vor allem im Süden Aventuriens vieler Anhänger. Der Haupttempel K.s erhebt sich in *Fasar* (das Wappen seines Kultes zeigt ein neunfach geviertes Schild, fünfmal schwarz zu viermal rot), wo *der Richter der Neun Streiche,* der höchste und mächtigste K.-Geweihte, und seine gefürchteten Schwarzen Reiter (ein halbes Banner an der Zahl) Hof halten; weitere Tempel und Betstätten finden sich in *Khunchom, Al'Anfa, Port Sroerrebrandt, Mengbilla, Kuslik, Alt-Bosparan* und *Ciareth.*

Der Richter der Neun Streiche wird vom Schwert der Schwerter gern als Meister des Bundes und damit als Untertan der alten Rondra-Kirche gesehen, wohingegen der Richter selbst sich eher als einen rechten *Erhabenen* sieht und sich auch durchaus als Kirchenoberster titulieren lässt.

Der einzige Heilige des K.-Kultes ist *Ghorio (Dorgulawend) von Khunchom,* ein blutrünstiger Rondra-Geweihter und Söldnerhauptmann, der sein Unwesen um 700 v.H. trieb und der den *Khunchomer Kodex,* den allein an allen Herrscherhöfen Aventuriens rechtsgültigen Söldlings-Kontrakt in puncto Sold und Unterhalt, verfasste. Seitdem macht der *Hüter des Kodex,* der oberste Khunchomer Kor-und-Rondra-Geweihte, dem Richter zu Fasar seinen Rang hin und wieder einmal streitig (durchaus mit Billigung des Khunchomer Sultans, will heißen: Fürsten), bislang aber erfolglos. Gleichwohl stehen auch dem Hüter des Kodex einige waffenfähige Gesellen zur Seite, die *Ritter des Immerwährenden Kampfes,* die sich den Schutz der Khunchomer *Drachenei-Akademie* angelegen sein lassen.

Kor (II); ein großer roter *Wandelstern,* der in der Astrologie mit Krieg, Streit und Unbeherrschtheit definiert wird.

Korelkin; angeblich eine Insel von etwa 30 Meilen Durchmesser, angenehmem Klima und lieblicher Flora und Fauna; vermutlich 670 Meilen östlich von *Maraskan* auf der Höhe von Jergan gelegen. Die genaue Lage und Beschaffenheit der von *Harika von Bethana* im Jahre 5 v.H. entdeckten Insel ist jedoch Staatsgeheimnis des Vinsalter Königreichs.

Korisande; eine *Karavelle,* die nach dem Auftauchen der Risso im Auftrag *Mizirions III. von Brabak* das SÜDMEER erforschte.

Korogai; mit schätzungsweise 10.000 Köpfen einer der größten Stämme der ORKS, vornehmlich am Südrand des FIRUNSWALLS beheimatet. Die K. gelten von allen Orks als diejenigen, die die meiste Erfahrung in der Metallverarbeitung besitzen und haben daher den GRAVESH-Kult fast zu einer Art "Staatsreligion" entwickelt. Zudem können sie in ihren Wohn- und Arbeitsstätten (namentlich in *Kharkush* am Firunswall) über *Zwergenkohle* verfügen, was die Aufschmelzung der benötigten Erze natürlich enorm vereinfacht.

Während des *Orkensturms* gehörten die K. zu den ersten, die aus dem *Orkland* hervorbrachen und den Svelltbund überrollten. An den darauf folgenden Zügen ins Mittelreich nahmen jedoch nur noch wenige von ihnen teil, da sie sich zu großen Teilen im Svellttal und dem Rorwhed-Gebirge festgesetzt hatten. Ihre Verluste waren daher eher gering, und somit stellen die K. einen wichtigen Einflussfaktor im orkischen Machtgefüge dar.

Kosch (I); auch: *Koschberge, Koschgebirge;* Gebirge in Mittelaventurien; eines der Hochgebirge Aventuriens; erstreckt sich im Norden vom Quellgebiet der *Ange* südwärts auf einer Breite von 80 bis 100 Meilen bis nach *Albenhus.* Das gewaltige Massiv aus uraltem Granit und Basalt erhebt sich an seinen höchsten Stellen mehr als 4.000 Schritt in den Himmel Deres, wobei hier nur der *Firunzapfen* (4.320), der *Götterfirst* (4.910) und der *Dotz* (3.700) als herausragende Gipfel genannt seien. Der Name K. stammt ursprünglich von dem *Rogolan*-Wort *Dumron Okosch,* d.h. "Schwarze Zuflucht". Bekannt ist der Kosch aufgrund des nur hier vorkommenden KOSCHBASAI.TS, dem eine schwach antimagische Kraft zugesprochen wird. Weitere Bodenschätze sind Zwergenkohle, Zinn, Eisenerz und Vorkommen an Gold, Silber und Mondsilber,

Kosch (II), des Kosch, Koscher; Koscher; zum *Mittelreich* gehöriges Fsm.; erstreckt sich über das gesamte KOSCHGEBIRGE, *das. Angbarer Land* und am Ufer des *Rakula* entlang Richtung Süden bis zu den Ausläufern des HOHEN AMBOSS, verläuft dann den *Großen Fluß* hinab bis fast nach *Albenhus.*

Klima: Der westliche Teil der Provinz *(Wengenholm* und Teile von *Schetzeneck)* ist berüchtigt für sein launisches Wetter, in den Herbstmonaten fällt die Temperatur oft innerhalb weniger Stunden beträchtlich, bildet sich dichter Nebel, wo zuvor die Sonne leuchtete und prasseln Regen- und Graupelschauer hernieder. Der Winter bringt Schneemassen und grimmige Kälte, das Frühjahr schreckt den Fremden mit Lawinen und reißenden Schmelzwasserbächen. Während sich im Westen, der vom Gebirge dominiert wird, die Berghauern oft in den Monaten Travia bis weit in den Peraine herein mit Eis und Schnee herumschlagen müssen, wird im tiefer gelegenen Osten bereits das Frühjahr begrüßt. Ansonsten unterliegen das Ferdoker Land und die Gegend um den Angbarer See weitgehend dem üblichen gemäßigten Klima des nördlichen Mittelreichs.

Landschaft: Die Berghänge des Westens sind von gewaltigen Nadelwäldern, in der Hauptsache Fichten, Kiefern, Tannen und Lärchen, besetzt, die sich bis in eine Höhe von 2.000 Schritt ausdehnen und gemeinsam mit dem dunklen Basaltgestein der Gipfel die Landschaft majestätisch, aber auch bedrohlich erscheinen lassen. Weitgehend unberührte Natur findet sich in den Gipfelregionen des K. als unwirtliche, schroffe und doch anmutige Wunderwerke der Schöpfung, in denen kaum Zeichen menschlichen Daseins auffindbar scheinen. In dieser erdrückenden Weite wirken die oft oberhalb der Baumgrenze gelegenen Koscher Almen wie heimelige Flecken Erde, die zwar mühsam zu erreichen sind, deren saftige Kräuterwiesen aber genug hergeben, um das genügsame Bergvieh zufrieden zu stellen. In den Tälern schmiegen sich winzige Dörfer an die Hänge und trotzen der Allgewalt der Natur. Östlich des K.-gebirges, in den Grafschaften Ferdok und Angbarer See, ist die Landschaft im wesentlichen von hügeligem Charakter, inmitten fruchtbaren Weide- und Ackerlandes finden sieh immer wieder dichte Laubwälder aus Buchen, Ulmen und gewaltigen Eichen wie der *Dunkelwald,* dessen Ausläufer mit dem Ufer des *Rakula* die östliche Grenze des Fürstentums bilden. In direkter Nachbarschaft der Flüsse zeigt sich fettes, üppiges und mit dichten Hecken bestandenes Weideland. Abgesehen von einem gelegentlichen Hochwasser ist die Gegend kaum den Heimsuchungen ausgesetzt, die den Menschen im Westen das Leben erschweren,

Tierwelt: Inmitten der dunklen Wälder der Berghänge finden sich Höhlenbär, Luchs oder Vielfraß, die hier nach Murmeltieren, Hanghasen und anderem Kleingetier Ausschau halten. Besonderheiten dieser Landschaft sind die verrufene *K.-kröte,* die delikate *K.-ammer* und der giftige *Basalt-Salamander.* Diesem begegnet man zuweilen an Gebirgsbächen, wo er an ruhigen Stellen Nahrung sucht oder unter einem Stein döst. Während sich hier im kargen Unterholz zuweilen auch Rehe und Auerhähne finden, wird man oberhalb der Baumgrenze, wo nur noch niedrige Sträucher und Bergkräuter wachsen, mit viel Glück den Territorialkämpfen der majestätischen Steinböcke ansichtig werden oder dem seltenen Königsadler begegnen, der hoch droben im Gebirge seinen Horst anlegt.

Das flache Land ist mit dem Reichtum an Rot- und Schwarzwild gesegnet, der typisch für das nördliche Mittelreich ist. Allerdings wird das Wild langsam aber sicher immer mehr von der Landwirtschaft verdrängt; die Bauern sehen es nicht gerne, wenn ihre Rübenernte von marodierendem Schwarzwild ausgegraben wird.

Der Angbarer See, eines der größten offenen Gewässer des Mittelreichs, ist berühmt wegen seines Fischreichtums. Der sicherlich bekannteste Vertreter der hiesigen Unterwasserwelt ist der *Angbarsch,* der als Delikatesse gilt. Daneben finden sich allerhand andere Barscharten, Rondrahechte, Plötzen, Dumblinger und Schmierkarpfen.

Der Fischreichtum lockt auch einige Vogelarten an, von denen hier nur der Flussreiher und die Rohrdommel Erwähnung finden. Neben diesen finden sich am Ufer des *Großen Flusses* häufig Störche, die auf den feuchten Wiesen nach Fröschen schnappen und von der heimischen Bevölkerung eifrig behütet werden, da sie als Boten der Göttin *Peraine* gelten.

Die Koscher: Der typische Koscher Landsmann unterscheidet sich äußerlich kaum vom Garetier oder den Bewohnern der anderen Kernprovinzen, teilt man doch dieselben Vorfahren; seine typischen Merkmale liegen mehr in seinem Wesen begründet. Wohlgemerkt, hier ist nicht vom Städter aus Angbar oder Ferdok die Rede, der durch Handel und Reisende um einiges weltgewandter ist. Im Allgemeinen wird der Reisende den Einheimischen als freundlich und offen vorfinden, allerdings sollte er sich besonders im Gebirge damit abfinden, dass man hier eine eigene Art des *Garethi* spricht. Dies beschränkt sich aber auf die abgelegeneren Landstriche; in *Angbar, Ferdok* oder *Koschtal* hört man kaum noch Dialekt.

Das Verhältnis zwischen Menschen und Zwergen ist seit jeher gut, ist man doch aufeinander angewiesen. Elfen sind den meisten Koschern, sieht man von den größeren Städten ab, sagenhafte Wesen, von denen man nur weiß, dass sie "groß sin, un mit noch größere Ohren alsn Knien (Kaninchen) rumlaufen, unse sind immer im Wald...". Darüber hinaus weiß der Koscher, dass man "de Frau wegstecken muss, sonst kriegt se der Elf.,."

Landwirtschaft: Der größte Teil der Bevölkerung des Fürstentums lebt von der Landwirtschaft, im Westen sind es die Bergbauern, die Milch- und Viehwirtschaft, im Osten die Ackerbauern, die aber ebenso Schweine- und Viehzucht betreiben. Auf den Feldern gedeihen Gerste, Mais und vor allem Rüben und Hopfen, aus dem das hiesige Bier gebraut wird. Das Fischereiwesen ist an *Rakuta* und *Großem Fluß,* insbesondere aber am *Angbarer* See, ein einträgliches Geschäft und selbst bei den hier ansässigen Zwergen geachtet.

Handwerk und Bergbau: Durch den hohen zwergischen Anteil in der Bevölkerung - im Gebirge beträgt er fast 30%, an einigen Orten gar bis zu 50% - ist auch das Handwerk stark vertreten. Insbesondere die Städte *Angbar* und *Ferdok* sind berühmt ob ihrer zwergischen Handwerker, denen die menschlichen Kollegen natürlich nacheifern. "Fleißig wie ein Ferdoker" ist ein Sprichwort, das durchaus nicht ironisch gemeint ist. Ein weiteres Element des "Koscher Reichtums" liegt im Bergbau begründet, der zum Missvergnügen so manches Landesherrn fast ausschließlich in den Herrschaftsbereich der Bergfreiheit Koschim fällt, die im Gebirge auch einige Baronien über der Erde verwaltet. Eine Ausnahme bilden die Angbarer Zinnminen, in denen trotz ihres Namens aber auch Eisenerz, Gold und Silber gefördert werden.

Siedlungen: Dem Fremden fällt sofort ins Auge, dass man hier im Gebirge, abgesehen von einigen Berghütten, die den Viehhirten Unterschlupf bieten, keine alleinstehenden Höfe antrifft. Die für den gesamten Kosch typischen stabilen Fachwerkhäuser mit ihren Spitzdächern, deren Untergeschoß aus Stein errichtet ist, finden sich immer in kleineren Dorfgemeinschaften zusammen, meist in direkter Nachbarschaft zu einem der unzähligen Gebirgsbäche. Allein in *Angbar* weicht der Baustil zu gänzlich steinernen Häusern ohne Fachwerk ab. Das harte Klima des Winters macht gute Nachbarschaft lebenswichtig, und niemand kann es sich leisten, irgendwo alleine zu hausen. Im tiefer gelegenen Osten mäßigt sich dies zwar, da hier die Lage wieder

anders, das Wetter freundlicher und das Land flacher ist, doch auch hier gilt gute Nachbarschaft eine Menge.

Handel und Verkehr: Auch wenn der Kosch allgemein als arm gilt, so kann doch niemand verhehlen, dass ein guter Teil des mittelreichischen Handels seinen Weg durch diese Provinz nimmt. Auf der *Reichsstraße 3* gelangen viele Güter aus dem Hafen von *Havena* durch den GREIFENPASS über *Angbar* nach *Gareth;* die Treidelstraßen entlang des *Großen Flusses* transportieren Güter nach *Albenhus* und sogar bis nach *Xorlosch.* Der größte Umschlagplatz ist FERDOK, wo die Waren auf den Landweg umgeladen werden. Hierbei sind es vor allem die Zölle und Taxen, die den Landesherren ein besseres Einkommen bescheren als allgemein bekannt ist. Natürlich ist aus diesem Grund ein gut ausgebautes Straßennetz erforderlich, da sonst der Handel schnell andere Wege sucht. Der Koscher Teil der R3, der Greifenpaß, der mitten durch das Gebirge führt, ist ein gutes Beispiel für das Bemühen der Koscher Landesherren, ihre Verkehrsstraßen intakt zu hallen. Im Winter sind oft ganze Dörfer damit beschäftigt, den Pass freizuhalten. So gehört das Verkehrsnetz im Kosch. zumindest was die Haupthandelswege betrifft, zum besten des Kaiserreichs.

Sitten und Gebräuche: Das Koscher Land ist bekannt für seine prallen Märkte und Wiesenfeste; die Bevölkerung nimmt jeden passenden Anlass wahr, den harten Alltag zu vergessen und sich dem bunten Treiben hinzugeben, das vielerorts schon im Frühjahr beginnt und im Angbarer Land erst mit dem Schneefall endet. Die bekanntesten Feste dürften der "Angbarer Handwerkermarkt", das "Twergentrutzer Trutzfest" und das "Wengenholmer Praioswend" sein. Letzteres wird am 1. Praios jeden Jahres begangen und feiert das Ende der Tage des Namenlosen. Die Bevölkerung zieht kostümiert durch die Straßen, wobei vor allem die Zwerge, die Gesichter hinter grinsenden Fratzen aus Holz verborgen, mit ihren mächtigen Trommeln und Pauken großen Eindruck schinden. Ob es sich hierbei um ein Relikt aus der Zeit der Priesterkaiser handelt, ist nicht bekannt. Weniger für den Fremden als für die Einheimischen geeignet ist das "Tolle Treiben zu Angbar", bei dem am ersten Markttag im *Phex* sämtliches Viehzeug durch die Straßen der Stadt getrieben wird.

Im Osten blüht vor allem die Kneipenkultur. Gleichwohl ist der Koscher kein Säufer oder Trunkenbold, vielmehr leert er seinen Krug gemächlich und verschmäht auch den Wein nicht. Im Gegensatz zum allgemein üblichen sind im Kosch auch in kleinen Ortschaften oft reine Kneipen anzutreffen, die weder Frühstück noch Betten anzubieten haben.

Das zwergische Element prägt das Land über weite Teile, viele Bräuche und Sitten sind untrennbar mit denen des kleinen Volkes verknüpft, so vergraben viele Koscher am Hochzeitstag einen Silbertaler (für die meisten die gesamte Aussteuer) unter ihrem Haus, in der Hoffnung, es doppelt und dreifach von *Ingerimm* wiederzubekommen. Dass der Koscher Ehemann seine Frau besonders eifersüchtig hütet, wie beim kleinen Volk üblich, ist allerdings ein Gerücht, das von fahrenden Händlern stammt,

Künste: Außer der zwar beeindruckenden, aber doch recht praktischen Handwerkskunst der zwergischen Einwohner pflegt man hier kaum das Schöngeistige. Abgesehen von einer Menge Volkslieder, Märchen und Weisen, die nicht unbedingt jedermanns Geschmack sind, fahndet der Reisende vergeblich nach Horten der Kunst. Und auch die wohl einzigartige Instrumentierung der Koscher Bergkapellen mit ihren Darmpfeifen, Quetschbeuteln und den unvermeidlichen Trommeln und Schlegeln gehören zum Lokalkolorit der Gegend. Einzig die Kochkunst bleibt noch zu erwähnen - die Angbarer Suppenkultur mit ihren Eintöpfen, Fisch- und Kartoffelsuppen lässt sich kaum noch überblicken und wird allerorts eifrig gepflegt.

Wissenschaft und Bildung: Das Koscher Land ist kein Hort der Wissenschaft und Dichtung; *Hesinde* wird zwar durchaus an einigen Orten verehrt, ansonsten aber ist die Bevölkerung viel zu sehr mit sich selbst beschäftigt, um "solch unnützes Zeugs" wie Lesen und Schreiben zu lernen. Dies wird von den Landesherren natürlich unterstützt, da "geistig unbelastete Menschen" einfach besser zu regieren sind. Nicht umsonst gilt das Fürstentum als eine der kaisertreuesten Provinzen des Mittelreichs. Ein Lichtblick bietet sich nur in dem allerorts im K. geachteten und für seine Reichstreue bekannten *K.-Kurier*. dessen Redaktionshäuser in *Ferdok* und *Steinbrück* liegen.

Wo Bildung fehlt, mangelt es selten am Aberglauben. Der Koscher glaubt an den heiligen *Kupperus,* der irgendwo im Gebirge ruhen soll, er fürchtet den *Berggeist,* die *Windspiele* und den *Wiedergänger* genauso wie den Elf, den er meist nur vom Hörensagen kennt. Der Zwerg ist ihm ein guter Kamerad und Nachbar, aber Elfen sind unberechenbar, rauben nachts die Kinder aus den Wiegen, verführen Männlein und Weiblein und beherrschen die Magie. Überhaupt hat der Koscher keinen besonders guten Draht zur Magie; Akademien gibt es im ganzen Fürstentum keine, was man hier auf den "guten" Einfluss des K.-basalts zurückführt, der wohl Magier und Elfen abschreckt. Die Geschichte des K. zeigt deutlich, dass man Magiern nicht trauen darf, was natürlich besonders die zwergische Bevölkerung unterstützt. Nicht umsonst erzählt man sich Schauermärchen vom dem finsteren Magier *Algorton,* der zur Zeit der *Magierkriege* am *Greifenpaß* in einem Turm hauste. Selbst sein Ableben erfolgte unter mysteriösen Umständen; der Leichnam kam nie zum Vorschein. Heule flüstert man den Namen der Magierin *Domaris,* die nun dort lebt, nur hinter vorgehaltener Hand, denn es heißt, sie sei unsterblich und älter noch als die Burg Koschwacht, über deren Ruinen sich der Turm erhebt. Überhaupt, so scheint es, gibt es keinen Koscher, der bei einem Magier nicht sofort an einen Turm denkt. In der Tat häufen sich hier solche Unterkünfte bei den örtlichen Zauberkundigen.

Religion: Die Religion spielt im K. vor allem durch das zwergische Element eine große Rolle. *Ingerimm* oder *Angrosch,* wie die Zwerge ihn nennen, steht hier noch vor *Rondra* und *Praios* gemeinsam mit *Peraine* und *Travia* an erster Stelle; nicht umsonst beherbergt *Angbar* den Haupttempel des (menschlichen) *Ingerimm*-Kults. In den einsamen Bergdörfern des Hochgebirges wird neben *Firun* vor allem Travia, im flachen Land eher Peraine hoch geachtet. In jüngster Zeit scheint allerdings der Puniner *Boron-Ritus* stärker Fuß zu fassen: Das Kloster *Garrensand* wurde jüngst in eine Ordensburg der GOLGARITEN umgewandelt.

Regierung und Verwaltung: Das Fsm. K. wird seit mehreren Generationen durch das Geschlecht derer von *Eberstamm* regiert; der derzeitige Fürst *Blasius* lenkt die Provinz mit lockerer Hand und lässt den Grafen ihren Willen. So gibt es im Kosch drei Grafschaften und eine Reichsmark, als da waren die Grafschaften Angbarer See, Ferdok und Schetzeneck und die Reichsmark Wengenholm. Im gesamten Regierungsapparat des Fürstentums sind die Zwerge stark vertreten. Viele kaiserliche Beamte, Vögte und Greven entstammen dem kleinen Volk. Selbst ein nicht unbeträchtlicher Anteil der Adligen, an ihrer Spitze der mit weiser Hand regierende Graf *Growin von Ferdok,* findet sich in diesem Volke, so dass hier wie kaum anderswo die Geschäfte von Mensch und Zwerg untrennbar miteinander verwoben sind. Die Langlebigkeit der Zwerge trägt zu einer bemerkenswerten und wohltuenden Beständigkeit in der Regierung der Provinz bei. Allerdings gibt es auch extreme Falle, wo sich ein kaiserlicher Beamter aus dem kleinen Volk etwa 40 Jahre Zeit ließ, einen minder schweren Fall von Viehdiebstahl zu bearbeiten...

Heereswesen: Die Lage des K. im Herzen des Mittelreichs entbindet das Fsm. natürlich nicht von den militärischen Pflichten gegenüber Reich und Kaiser, denen alle Provinzen unterliegen. Der größte Teil der militärischen Einheiten konzentriert sich in *Angbar* und *Ferdok.* Angbar ist Garnisonsstadt des I. Garderegiments Kosch, die *Ferdoker Garde,* eine reine Fraueneinheit, ist ebenfalls hier beheimatet. Daneben existieren mittlerweile sechs Schwadronen *Lanzenreiter,* des Fürsten Leibtruppe, sowie einige Milizen, die über das gesamte Fürstentum verteilt sind. Im Kriegsfälle wird zwar die allgemein übliche Bürgerwehr aufgestellt, doch hat es sich als wirksamer erwiesen, nicht vorhandene Bauernregimenter durch reine Mundpropaganda und gezielte Einsätze kleiner Truppenbewegungen ins Leben *zu* rufen und so den Feind zu verwirren - so geschehen im Bürgerkrieg gegen den Usurpator *Answin.* Diese Taktik wird seither als "Koscher Bauernfeldzug" betitelt.

Recht und Ordnung: Einige Besonderheiten in der Gerichtsbarkeit des K, sollen hier nicht unerwähnt bleiben. So gibt es als Kuriosität im Wengenholmschen den *Almgreven,* der als Beauftragter eines Landesherren darüber wacht, dass keines fremden Bauern Vieh die Weiden des Lehensherrn abgrast. Dieser Berufsstand hat durchaus seine Berechtigung, gibt es im Hochgebirge doch kaum eine Möglichkeit,

seine Grenzen ordentlich abzustecken. Findet sich ein Stück Vieh auf fremder Weide, so kann der Almgreve es zum Eigentum des jeweiligen Landesherrn erklären. Da er nicht überall zugleich sein kann, ist sein Bemühen jedoch eher symbolischen Charakters.

Eine weitere Verzwicktheit der Koscher Rechtsprechung liegt in der Bodengerichtsbarkeit; vielerorts wurden die Grenzen der Lehen durch auffällige Wegmarkierungen festgelegt, meist Bachläufe, markante Baumgruppen und dergleichen. Durch die doch relativ häufigen Erdrutsche oder einfach durch Erosion ändert so ein Bach gelegentlich seinen Lauf, was natürlich den Grenzverlauf ändert. So kommt es immer wieder zu insgeheimen Verschiebungen der Landmarkierungen, manche gar durch Frondienstler künstlich herbeigerufen, wenn gerade niemand darauf achtet. Wird ein solcher Fall bekannt, so ist es am Provinzherren, die Grenze neu festzulegen. Dieser delegiert aber im allgemeinen seine Beamten, die dann den Fall in die Hand nehmen. Im Jahre 3 Hal gab es im K. allein 47 Fälle von Landverschiebungen, von denen aber nur 5 aufgeklärt werden konnten. So kann man getrost behaupten, im K. wäre so manche Grenze fließend.

Koschammer; ein kleiner Singvogel, dessen Zunge als besondere Delikatesse gilt.

Koschbasalt; ein tiefgraues, bisweilen bläulich schimmerndes Gestein mit regenbogenfarben schimmernden Einschlüssen, das nur im KOSCHGEBIRGE zu finden isi und eine schwach antimagische Aura aufweist. Der Abbau liegt vor allem in der Hand der Bergfreiheit *Koschim,* deren *Bergkönige* seil jeher den Großteil der Abbaurechte beanspruchen. Da eine Extraktion der Einschlüsse - die Quelle der antimagischen Wirkung sein sollen - bislang noch nicht gelungen ist, muss immer ein Block des kompletten Gesteins verwendet werden.

Verwendung findet K. vor allem bei der Errichtung von Mausoleen und als Grabplatte, da die Aura Grabunholde, Geister und ähnlich geartete Wesen weder aus dem so geschützten Grab heraus noch in dieses hereinfahren lässt. Auch als Kerkerwand für die Unterbringung von Zauberern oder als gesichertes Verlies und Schatzkammer ist der K. als Baugestein bei jenen verbreitet, die ihn sich leisten können.

Koschkröte; etwa ein Spann lange Kröte mit erdbrauner, warziger Haut; besonders als VERTRAUTEN-Tierart geeignet.

Koschkurier; in *Ferdok* unregelmäßig erscheinende, als sehr reichstreu geltende Provinzgazette des Fürstentums *Kosch.*

Kossike; eine WALDINSEL der *Perleninsel-Gruppe.* Einst Teil einer größeren Insel, von der heute nur noch die Bruchstücke K., *Bilku* und *Sorak* existieren; reich an Edelsteinen und deshalb von den Besitzern - dem alanfanischen Imperium - mit einer Hundertschaft Söldner und einer kleinen Galeerenflotte gesichert.

Krakenmolch; mit seinen acht ausgestreckten Tentakeln bis zu zehn Schriet durchmessende Riesenkrake, die sich sowohl an Land als auch - vornehmlich - im Wasser fortbewegen und in ganz Aventurien angetroffen werden kann. K. gelten als äußerst gefräßig und stellen für kleinere Fischerboote bereits eine wirkliche Bedrohung dar.

Krakonier, -s; Krakonier; krakonisch; eine seltene Rasse intelligenter *Echsenwesen, K.* sind etwa 1,7 Schritt groß, äußerst kräftig und untersetzt. Sie haben eine olivfarbene, geschuppte Haut und einen großen Kopf, der an den einer Kröte erinnert. Ihre lidlosen Augen quellen weit hervor und geben ihnen ein bedrohliches und gefühlloses Aussehen. Der gedrungene, fette Körper endet in stämmigen, kurzen Beinen, die Füße haben Schwimmflossen. K. besitzen ein faustgroßes Nervenzentrum zwischen Herz und rechter Schulter; es sorgt an Land für die Umstellung von Kiemen- auf Lungenatmung. Fällt dieses Nerven Zentrum aus, haben die K. an Land keine Überlebenschance.

Halten sich die amphibischen K. außerhalb des Wassers auf, trocknet ihre Haut schnell aus. Aus diesem Grunde findet man sie selten im Landesinneren. Wenn doch, so führt sie meist eine heilige Mission dorthin - oder der Auftrag eines Söldnerführers, dem sie ihre Dienste verkauft haben.

Der Ursprung der K. liegt im Dunkel der aventurischen Geschichte verborgen. Einst gründeten sie das Unterwasserreich WAJAHD, in dem sie heute noch leben.

Zeittafel Kosch:

4000 v.H.	Das heutige K. wird von Zwergen bewohnt, im Ferdoker Land existieren einige Auelfensiedlungen.
1865v.H.	Admiral *Sanin* befährt den Großen Fluß und beschreibt auch das Ferdoker Land und einen großen Binnensee am Fuß des Gebirges.
1860 v.H.	Stadtgründung Ferdoks.
1745 v.H.	Graf *Broderic* knüpft Kontakte zu den K.-zwergen
1725 v.H.	*Karid II.* wird von Kaiser *Arn* zum Fürsten des K. ernannt.
1723 v.H.	Entdeckung eines Gebirgspasses im K. durch *Aldiran von Wergen.*
1720 v.H,	Errichtung der Wergenburg mit Hilfe der K -zwerge, *Wergenburgmassaker.*
1568 v.H.	Gründung Angbars.
1553 v.H.	Während *des Dunklen Zeitaiters flüchten* viele Gare-ther in die K.-berge, Siedlungen und Burgen entstehen. Im Nördlichen K. errichtet man die *Angenburg,* die Enklave Wengenholm wird Sammelpunkt den Orks entlaufener Sklaven und vertriebener Bauern.
1542 v.H.	Die Herren der Wergenburg schließen sich den Wengenholmern an.
1322 v.H.	Kaiser *Jel* entsendet Truppen gegen die aufständische Enklave Wengenholm. Die Angenburg wird geschleift, Hunderte in die Sklaverei verschleppt, die überlebenden Wengenholmer werden von den Zwergen aufgenommen.
1305 v.H.	Burg Koschwacht wird als Bastion gegen die Kaiserlichen errichtet. Nach einer Zusammenkunft der Kaiserlichen mit Abgesandten des Zwergenreiches verzichtet Kaiser Jel zähneknirschend auf eine Belagerung der Burg.
1104 v.H.	Koschtal erhält die Stadtrechte.
994 v.H.	Ferdok schlägt sich auf die Seite der Garether und zieht mit dem Heer der Aufständischen gegen Bosparan.
810 v.H.	Kaiser *Gerbald I.* verfügt die Deportation Hunderter Leibeigener und Sklaven aus dem K. in das gerade neu erschlossene Bornland an der Nordostgrenze des Reiches.
750 v.H.	Schetzeneck und Koschtal trennen sich von Ferdok
579 v.H.	Priesterkaiser *Kathay* stirbt bei einer Reise durch den K. in der Abtei *Leuwenstein eines* unnatürlichen Todes. Im Gegenzug hält die Inquisition schlimme Ernte.
399 v.H,	Am Greifenpaß tobt eine erbitterte Schlacht um die Burg Koschwacht. Finstere Dinge geschehen, die Burg wird von Dämonenhand Stein um Stein abgetragen.
395 v.H.	Einzug der Erzzwerge in die Heilige Halle unter dem K.
393 v.H.	Die *Schlacht von Ferdok* gegen die Orks.
311 v.H.	*Bernfred Graf zu Eberstamm* erhält von Kaiser Alrik die Fürstenwürde. Angbar wird trotz heftiger Interventionen der Ferdoker beim Kaiser Fürstensitz und Provinzhauptstadt.
271 v.H.	Goldrausch im K.
78 v.H.	Im Verlauf der Erbfolgekriege kommt es zum "Saustechen". Ein großer Teil der Fürstenfamilie vom Eberstamm wird ermordet. Graf *Porquid von Ferdok* ruft sich zum Fürsten aus und greift nach dem Kaiserthron.
60 v.H.	Ausrufung der Bergfreiheit Koschim.
10 Hal	Ein Erdbeben erschüttert das K., die Ortschaft Goldklamm wird völlig zerstört, der Greifenpaß durch Gesteinsmassen blockiert.
16 Hal	Der Pass ist geräumt und wird am Gratenfelser Ende durch eine Zollstation gesichert. Domaris von Atalente bezieht den schwarzen Turm.
20 Hal	Während der *Answinkrise* schließt sich der größte Teil des Adels den Kaisertreuen an und zieht gegen die Answinisten. Der Koscher "Bauernfeldzug" lockt selbst den Bergkönig Gilemon aus seinen Stollen.

Von dem *"Herrscher auf dem Krakenthron",* dem Herren Wajahds, haben sie auch ihren Namen (ihr eigentlicher Name ist für Menschen nur schwer auszusprechen).

Wegen ihres schlichten Verstandes, der dem eines *Orks* entspricht, benutzen sie nur eine einfache Technik, die ihnen kaum etwas anderes erlaubt als das Herstellen einfacher Werkzeuge und Waffen. Ihre Sprache ist eine Abwandlung des *Echsischen,* Sie können mit ihren Stimmbändern aber ebenso die Sprachen der Menschen sprechen. Die Hauptgöttin der K. ist CHARYB'YZZ, die Alles verschlingende. Ihre

heiligen Tiere sind die *Seeschlange* und der *Krakenmolch.*

Über ihre Fortpflanzung ist wenig bekannt - angeblich aber soll es keine K.-weibchen geben, so dass sie die Frauen anderer Volker mit Gewalt nehmen und die Sprösslinge ein gemiedenes Leben in Menschengestalt führen, bis sie eines Tages ihre Haut ablegen und als K. auf immer in das Wasser gehen.

Krayenhorst; eine Burg unbekannten Alters und unbekannter Bewohnerschaft im Herzen der ansonsten unzugänglichen MESSERGRASSTEPPE.

Kreis der Einfühlung in den nördlichen Salamandersteinen; halb-legendäre MAGIERAKADEMIE, da ihr Ort unbekannt ist; beschäftigt sich vornehmlich mit Verständigung und kann als "grau" eingestuft werden; Anzahl der Lehrmeister und Schüler unbekannt. Der genaue Standort ist ebenso unbekannt wie Einzelheiten über den Lehrplan. Zu den wenigen Dingen, über die man mehr weiß, gehört die Information, dass sich der Lehrkörper aus drei menschlichen und vier elfischen Lehrmeistern zusammensetzen soll. Eines der Hauptanliegen dieser Schule soll die harmonische Verbindung von menschlicher und elfischer Zauberkunst sein. Die Abgänger dieser Akademie beherrschen eine große Anzahl sonst eher unbekannter elfischer Zauber, neben dem üblichen *Garethi* auch das elfische *Isdira;* außerdem sind selbst die menschlichen Abgänger dem Volk der Elfen sehr nahe,

Krieger, Kriegerin; Handwerk und angesehener Stand in Aventurien. Zwar kann jeder körperlich dazu fähige Mensch eine Waffe führen und *Söldner* werden oder als Soldat in ein *Garde- oder Landwehrregiment* eingezogen werden, aber nur die Absolventen der Kriegerakademien haben das "verbriefte" Recht, sich K, zu nennen und die damit verbundenen Privilegien zu genießen; das Recht, das ansonsten dem Adel vorbehaltene Zweihandschwert (und andere besondere Waffen) zu führen, als Zeichen ihres Standes bewaffnet im Angesicht von Landherren zu erscheinen, die volle Rüstung zu tragen und dergleichen mehr.

Um K. zu werden, muss ein Aventurier mindestens drei Jahre in einer - von *der Rondrakirche* dazu berechtigten - Akademie verbringen, wo er nicht nur das Waffenhandwerk, sondern auch die Gebote der Ehre und das gute Benehmen erlernt. Dies alles wird ihm zum Abschluss seiner Lehrzeit mit dem "Kriegerbrief' bescheinigt.

Kriegsbeil; eine fast einen Schrill lange, eisen verstärkte Axt, Häufig noch mit zusätzlichen Stacheln und kleinen Klingen versehen, ist für viele Kämpfer das K. sogar eine verlässlichere Waffe als das Schwert, weil es robuster ist und bei einer Beschädigung weil einfacher wieder auf die alte Qualität gebracht werden kann.

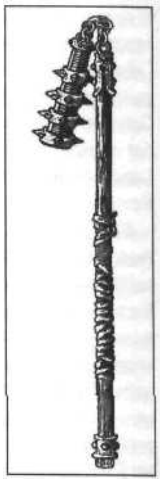
Kriegsbogen; durchschlagskräftige Fernwaffe; besteht überwiegend aus Federstahl und trägt nur manchmal hölzerne Griffschalen. Einmal gespannt, treibt der Stahl das Geschoß zwischen doppelt und dreimal so weit wie ein herkömmlicher (hölzerner) Kurzbogen. Ein K. ist teuer in der Herstellung und kann nur von kräftigen Schützen bedient werden.

Kriegshammer

Kriegshammer; vor allem bei raubeinigen Söldnern beliebte Waffe; trägt zusätzlich zu dem schweren Hammerkopf oft noch einige Spitzen, die eigentliche Wirkung beruht aber weiterhin auf der Wucht des Schlages mit einer solch schweren Waffe. Dennoch scheinen die Freunde und Erschaffer von Kriegshämmern eine schier unausrottbare Vorliebe für zusätzliche Stacheln und Spitzen zu haben, die sie manchmal sogar mit Gift bestreichen.

Kristallomantie; eigentlich: Kristallomagie; Ausübung von Zauberei durch den Einsatz von Edelsteinen; einstmals Hauptgebiet der Magie der *Echsenmenschen,* heute jedoch nur noch wenigen echsischen Magiern und noch weniger Menschen bekannt. Werke hierzu: *De Lithis* von *Isfaleon von Rommilys, Codex Emeraldus* von *Alaar Zhavino.*

Kriegsflegel; eine Waffe der Bauemmilizen, bei der das ohnehin bereits harte Schwungholz eines Dreschflegels noch mit eisernen Bändern und Nägeln verstärkt wird. Ein K. wirkt zwar unscheinbar, steht aber an Schadenswirkung einem *Streitkolben* oder gar einem *Schwert* in nichts nach.



Kriegsflegel

Kristallpalast; wichtigster Tempel des Firun-Kultes, in *Bjaldorn* gelegen und vom *Weißen Mann* geleitet. Der Name des Tempels stammt von der Unzahl von Kristallen, die hier zu Fenstern und Tempelschmuck verarbeitet wurden und die Haupthalle wie eine lichtdurchflutete Eishöhle erscheinen lassen.

Krone; (I) a*lanfanische* Münze aus einer Silber/ Gold-Legierung: entspricht nominell 1 *Dukaten,* ist reell jedoch höchstens 5 *Silbertaler* wert. (**II**) *altreichische* Münze aus der Münzreform der *Hela-Horas;* daher nur kurze Zeit im Umlauf; besteht aus 1 Unze Gold.

Kronenhirsch; mit acht Spann Schulterhöhe größte Art der aventurischen Hirsche; hellbraunes, im Alter noch heller werdendes Fell; hauptsächlich in den Wäldern *Nostrias* und *Andergasts* beheimatet; die ältesten beobachteten K. waren stolze Vierundzwanzigender.

Kronkolonie Südmeer; bisweilen gebräuchliche (abwertende) Bezeichnung für das *Königreich Südmeer,* das Anspruchsgebiet des *Horasreiches* auf den *Waldinseln.*

Kronmark; eine reichsunmittelbare Provinz des *Vinsalter Königreiches* von der Größe einer Grafschaft; von einem *Kronvogt* verwaltet. Zur Zeit existieren die drei K. *Yaquirbruch, Goldfelsen* und *Khomwacht.*

Krötenbrut; eine vor allem in Nordostaveniurien heimische, bittersüße Gewürzpflanze.

Krsh Tssh'Kt; eine messianische Gestalt der Prophezeiungen der ACHAZ.

Krs'Zzah; geheimnisumwobener Ort an der Südküste der ECHSENSÜMPFE; in der Nähe soll sich ein altes Heiligtum der *Zsahh* befinden.

Kr'Thon'Chh; eine Gottheit der *Echsenwesen* (vornehmlich der *Leviatanim),* die heutzutage nur noch wenige Verehrer hat; Repräsentation und heiliges Tier ist der *Schlinger,* galt als Kriegs- und Eroberergott. Ihm wurden in der Vergangenheit auch Menschen geopfert.

Krup'Hruz; letztes Königreich der ACHAZ; etwa im Jahre 2.200 v.H. in einem Bürgerkrieg zerfallen.

Kühler Schrübbel; kleiner Sumpf in *Almada,* innerhalb der Grenzen der Baronie Valpokrug/Ragath; Namensherkunft ungewiss. Die mittlerweile verstorbene Baronin Dythlinde von Brinnbruch setzte sich zur Aufgabe, den K.S. binnen zehn Götterläufen trockenzulegen, weshalb auch heute noch, nach ihrem Ableben, inhaftierte Schwerverbrecher und anderes Gesindel dort tagein, tagaus schuften und ihrer Missetaten gedenken.

Kukris; tödliches Gift, auch als "Königsmacher" bekannt; wird aus der *Mirhamer Seidenliane* gewonnen und ist besonders bei professionellen Meuchlern beliebt. Eine Vergiftung führt anfangs nur zu starkem Juckreiz, dann zu Krämpfen in Armen und Beinen und schließlich - nach nur einer Minute - zum Tode des Opfers.

Kun-Kau-Peh; heiliges Tal der WALDMENSCHEN; liegt an der Westseite des REGENGEBIRGES. An seinem Ende liegt die verlassene Stadt *Kokanu,* in der die Geisterspinne *Takehe* lebt. Kokanu wurde vermutlich von *Achaz* terassenförmig an den steilen Hang gebaut und war bereits verwaist, als die ersten Waldmenschen im K. auftauchten. Takehe lebte hier schon vor tausend Jahren und ist nach mohischem Glauben eine Dienerin *Kamaluqs.* Das uralte Tier ist die Herrin ihrer tausend kleinen Schwestern, die die Lebensfäden aller Geschöpfe

spinnen und die TAPAMS in ihre Körper einweben. Reißt eine der silbrig glänzenden, filigranen Schnüre, stirbt irgendwo ein Mensch oder ein Tier.

Neben der Geisterspinne lebt hier noch die *Take-Ca*, was man mit „Takehes Schwester" übersetzen kann. Sie ist eine Schamanin, die nach der Einnahme bestimmter Rausch kräuter in geistigen Kontakt mit dem Tier treten kann. Jeder Waldmensch, der auf dem Weg ins K. ist, zeichnet sich eine rote Spinne auf die rechte Schulter. Damit hat er überall freies Geleit und muss auch selber Feindseligkeiten unterlassen. Die Take-Ca ist immer eine *Oijaniha.* Manak, der legendäre Mohaführer, hat es vor Jahrhunderten so bestimmt, weil Streitigkeiten um dieses Amt fast seinen Plan, die Stämme zu einen, vereitelt hätten.

Kunibald Frankward von Ehrenstein; (*45 v.H.); Herzog von TOBRIEN; gilt nach einem (von *Answin von Rabenmund* angestifteten) versuchten Anschlag auf das Leben des damaligen Kronprinzen *Brin* und geraumer Zeit der Läuterung als ausgesprochen reichs- und kaisertreu.

Kupperus; der hl. Kupperus, mancherorts auch Kuperus geschrieben, wird als Heiliger im *Koschgebirge* verehrt. Der Sage nach handelt sich um den Magier *K. von Wormsalt,* der um 393 v. Hal auf einer Burg inmitten der Koschberge einen mächtigen Klopfgeist bannte, indem er ihn in seinen Körper einfahren ließ, sich selbst daraufhin in liefen Schlaf versetzte und so das Land von dieser Plage befreite. Seit diesen Tagen ruht der Körper des K, in einer vergessenen Hohle im Kosch, und der Sage nach bleibt der Geist so lange gefangen, wie der Schlaf des Magiers dauert. Der Körper des Heiligen ist der Kerker des bösen Geistes geworden.

Häufig wird eine K.-Figur über der Tür angebracht, denn als Schutzheiliger der Nachtruhe wacht er über die Hausbewohner und ihren Schlaf.

Kürali; ein leichter, metallener Brustpanzer aus einem Stück, mit Lederriemen über dem Rücken befestigt; bisweilen auch mit Hilfeschlaufen für weitere Rüstungsteile versehen.

Kürassier; eine besondere Form der leichten Reiterei; meist nur mit Küraß, Helm und Beinschienen gerüstet, dafür jedoch mit einer Fernwaffe (meist der leichten Armbrust), einer für mittlere Entfernungen (meist einer kurzen Stoßlanze oder einer Dschadra-ähnlichen Wurflanze) und einer Waffe für den Nahkampf (Säbel, Kusliker Säbel oder Rabenschnabel) bewaffnet.

K. genießen ein hohes Ansehen, weil sie meist die Funktion der "Plänkler" übernehmen und als erste in Gefechte verwickelt werden (und deshalb über eine gehörige Portion Mut verfügen müssen), und weil sie in den modernen Armeen die schmuckesten Wappenröcke und Abzeichen tragen dürfen.

Kurkum; wichtigste Burg der AMAZONEN; in den *Beilunker Bergen* gelegen und Zentrum des *Amazonenköniginnenreichs von K.;* Residenz von Königin *Yppolita.*

Kurkumer Nelkenöl; ein *Safranersatz,* der fast überall im Neuen und Alten Reich gewonnen wird.

Kurrzug; Anführer der Orks zu Havena bei deren Großem Aufstand im Jahr 1.699 v.H. in Albernia. Lässt sich sein Sklavenrum in Menschenhand vergelten, indem er mit gleicher Münze zurückzahlt und absolute Unterwürfigkeit von seinen Menschensklaven abverlangt. Auch ihn rafft, wie fast alle Orks, wenige Monate später die Seuche *Karmesin* dahin.

Kurzbogen; eine eher leichte Fernwaffe, die auch und vor allem von Jägern verwendet wird: angeblich eine Erfindung des Jagdgottes Firun selbst, die er einem treuen Anhänger schenkte.

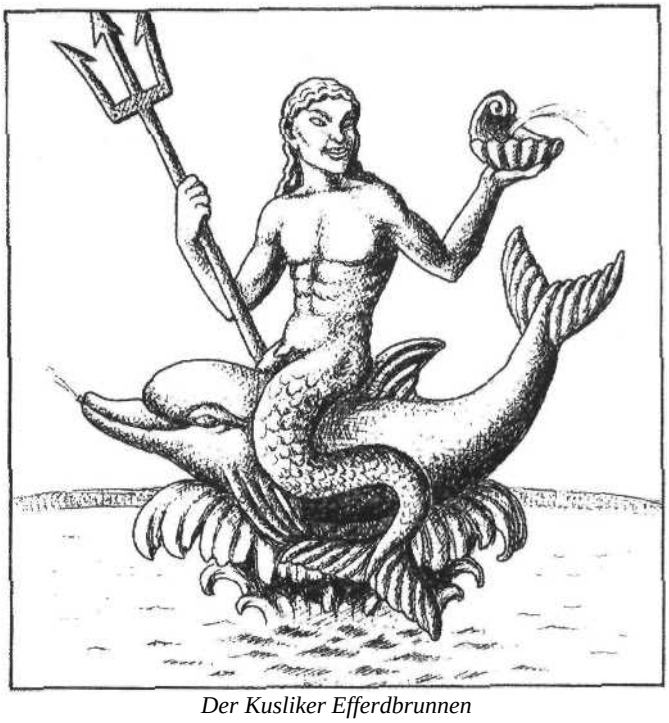
Kurzschwert; ein *Schwert* von gerade einem halben Schritt Länge, das vor allem bei weniger bemittelten Kriegern oder in den Armeen und Garden minder wohlhabender Fürsten verwendet wird; auch als Zweitwaffe von Pikenieren oder Hellebardieren.

Kuslik, -s; Kusliker; Kusliker; Stadt im *Lieblichen Feld;* vom göttlichen *Horas* selbst gegründet, Sitz der *Magisterin der Magister* und des obersten Hesindetempels, der *Halle der Weisheit,* die auch die größte Bibliothek Aventuriens beherbergt, sowie der HALLE DER METAMORPHOSE, einer der ältesten *Magierakademien* Aventuriens; großer Hafen am *Meer der Sieben Winde* und bevölkerungsreichste Stadt des Lieblichen Feldes - man mag sich wie die Kusliker fragen, warum die neue Horaskaiserin nicht hier ihre Residenz genommen hat.

So lässt sich die Geschichte K.s wohl auch als die Geschichte eines Wettstreits mit *Bosparan,* dem heutigen *Vinsalt,* lesen. Einen eindeutigen Sieger hat es nie geben können, so eng sind die Schicksale stets miteinander verflochten gewesen. Tatsächlich waren es oftmals Kusliker Adelshäuser, die auf dem Thron von Bosparan saßen, und in den Jahrhunderten zwischen Bosparans Fall und der Unabhängigkeit wurde das Liebliche Feld als *Erzherzogtum K.* von hier regiert - während des Befreiungskrieges blieb K. bis zuletzt in den Händen der Garether. So liegt hierin begründet, dass die Könige des 'neuen' Alten Reiches das Fürstentum K. zusammenstutzten auf das unmittelbare Umland der Stadt, wobei es bis heute geblieben ist. Zum letzten Mal wurden die Geschicke des Alten Reiches von K. aus gelenkt unter der Ägide Fürstin *Kusmaras v. K.-Galahan,* die im Bürgerkrieg von 810 BF. den Sieg über den Vinsalter König *Alborn* Firdayon davontrug und sich im Jahre 812 BF, im Kusliker Hesindetempel zur Königin salben ließ. Nach ihrem Tod im Jahr 823 BF. trugen die Adligen des Reiches die *Adlerkrone* jedoch wieder dem Haus *Firdayon* an.

Die Bindungen K.s an das Mittelreich sind bis heute eng geblieben - als jüngster Beweis mag die von Fürstin Kusmina arrangierte Heirat ihres Sohnes und Kusliker Erbprinzen, *Romin* v. *K.-Galahan,* mit der Kronprinzessin von Albernia, *Invher ni Bennain* gelten - die verwandtschaftlichen Bande reichen also wieder bis nach Gareth. Unter Kusminas Herrschaft ist K. zu einer der freizügigsten Städte Aventuriens geworden - niemand beschränkt die Magierakademien und Rechts schulen in ihrer Lehre, im *Manischen Theater* werden Stücke aufgeführt, die anderorts die Praios- und Traviapriesterschaft in Aufruhr versetzen, und in den Druckereien K.s werden Schriften aufgelegt und hundertfach vervielfältigt, auf deren Besitz im übrigen Reich Kerkerhaft steht; die meisten Waffen- und Sittengesetze wurden ebenso abgeschafft wie Hafenzölle und andere Handelsbeschränkungen, sogar Rauschkraut- und Sklavenhandel werden stillschweigend geduldet - und die Fürstin sieht zu, dass vom stetig anschwellenden Strom des Reichtums auch ein Gutteil den Weg in die fürstliche Schatztruhe findet.

Der Kaiserliche Census & Taxus des Jahres 1016 BF. hat für K. eine Einwohnerzahl von 21.466 ergeben; an Tempeln sind genannt die



Der Kusliker Efferdbrunnen

der *Hesinde* (als wichtigster), des *Praios*, des *Phex*, der *Travia*, des *Efferd*, der *Rondra*, der *Tsa*, der *Peraine* und der *Rahja*, zudem Bethäuser und Schreine des *Kor* und des *Nandus;* stationiert sind in der Stadt 150 Gardisten der Stadt und 100 der Fürstin, 200 Seesöldner in eigener Feste sowie wohl 400 Matrosen und Seesoldaten der Ksl. Bosparanischen Flotte.

Zelttafel Kuslik:

937 v.BF.	K. wird vom göttlichen Horas gegründet.
162 v.BF. -0	Ein Kusliker Adelsgeschlecht, auf das sich auch das heutige Kaiserhaus der *Firdayon* zurückverfolgen lässt, führt das Reich aus dem Chaos des *Dunklen Zeitalters,*
0 BF.	Die größte Bibliothek Aventuriens, die des Hesindetempels von K., wird vom Garether Bürgerheer in Brand gesetzt, weil sie ein "Rattenloch und ein Hort dämonischen Götzendienstes" sei.
56 BF.	Errichtung des Erzherzogtums K., von dessen Thron ein Nebenzweig des Garether Kaiserhauses über fast das gesamte Liebliche Feld gebietet
181 BF.	Wiederaufbau des Hesindetempels von K.
527 BF.	Nach dem Ende der Herrschaft der Priesterkaiser belehnt *Rohal der Weise* das Haus von *K.-Galahan,* das heutige Herrschergeschlecht, mit dem Herzogtum K.
751 BF.	Der *Friede von K.* wird ausgehandelt und besiegelt die Unabhängigkeit des *Lieblichen Feldes* - Errichtung des Fürstentums K.
812-823 BF.	Unter Fürstin Kusmara wird K. vorübergehend Hauptstadt des Lieblichen Feldes
989 BF.	*Kusmina v. K.-Galahan* besteigt den Thron des Fürstentums
1015 BF.	Heirat des Erbprinzen *Romin* mit der Kronprinzessin von Albernia

Kuslik-Galahan; eines der ältesten Adelsgeschlechter des *Lieblichen Feldes*, das seine Abstammung auf die *Erzherzöge von Kuslik* zurückführt und mit dem *albernischen* Geschlecht *Galahan* verwandt ist; ständiger Rivale des Hauses FIRDAYON um die Thronfolge des *Vinsalter Königreiches.*

Kusliker Friede; am 1. Praios 241 v.H. gesiegelter und verkündeter Friedensschluss zwischen den siegreichen Aufständischen des *Lieblichen Feldes* unter Graf *Khadan Firdayon* von Vinsalt und dem Neuen Reich unter Kaiser *Eslam IV.* Mit der anschließenden Krönung Khadans zum König beginnt die Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes.

Kusliker Kaiser; letztes Herrschergeschlecht des *Alten Bosparanischen Reiches* in den Jahren 162 v.BF. bis zu seinem Untergang (0 BF). Nach der glücklosen Spanne des *Dunklen Zeitalters* erlebt das Reich eine letzte Blüte. Den jähen Schlussakkord setzt die *Schlacht von Brig-Lo* mit dem Eingreifen der Götter zugunsten des Garether Bürgerheeres, die das anmaßende Verhalten der "Schönen Kaiserin" HELA-HORAS strafen.

Zeittafel Kusliker Kaiser:

162-110 v.BF,	Brigon-Horas
110-87v.BF.	Silem-Horas
87-59 v.BF.	Obra-Horas
59-17 v.BF.	Murak-Horas
17 v.BF.-0 BF.	Hela-Horas

Kusliker Kompass; modernste Form des *Südweisers;* messinggekapselt und frei um drei Achsen drehbar. Der K.K. ist zwar recht schwer, aber ob seiner Genauigkeit auf Schiffen unverzichtbar.

Kusliker Lamellar; eine alte Rüstungsform aus der Zeit der *Kusliker Kaiser*, die sich teilweise bis heute erhalten hat; Brust- und Rückenteil dieser Rüstung bestehen aus einander überlappenden, horizontal verlaufenden Metallstreifen auf einer ledernen Unterlage; einst der typische Schutz der Bosparanischen Legionen.

Kusliker Säbel; eine Klingenwaffe, länger als der übliche Säbel (fast so lang wie ein *Schwert)* und mit gerader, zweischneidiger Klinge versehen. Eigentlich trägt der K.S. seinen Namen hauptsächlich nach seinem für Schwerter höchst unüblichen eleganten Griffkorb voller Verzierungen und geschmückter Drahte, der aus "modischen" Gründen im Lieblichen Feld ersonnen wurde.

Kusliker Zeichen; der allgemein gültige Satz von *31 Schriftzeichen,* in dem das *Garethi* und alle seine Dialekte wie auch das *Bosparano* und das *Thorwalsch* niedergeschrieben werden; siehe **SPRACHEN**.

Kusmaru von Kuslik-Galahan; (223 v.H.- 170 v.H.); Fürstin von *Kuslik* und nach einem von 183 v.H. bis 181 v,H. dauernden Bürgerkrieg gegen König *Albarn Firdayon* von Vinsalt Königin des *Lieblichen Feldes* in den Jahren 181 v.H. bis 170 v.H. Ihre Regentschaft ist von deutlicher Machtgier geprägt, und so verwunden es nicht, dass nach ihrem plötzlichen Tod Alborn wieder - mit Unterstützung des Adels - auf den *Adlerthron* zurückkehrt.

Fürstin Kusmina von Kuslik

Kusmina von Kuslik-Galahan; (*37 v.H.); Fürstin von KUSLIK; Mäzenin von Künsten und Wissenschaften, Förderin freigeistigen Gedankenguts und lockerer Sitten, jedoch verhasst bei den ärmeren Schichten; eine überaus geschickte und skrupellose Politikerin, die die traditionelle Fehde mit dem Haus FIRDAYON pflegt. Ihr Sohn *Romin* ist mit der albernischen Prinzessin *Invher ni Bennain* verheiratet.

Kutaki; vulkanisch aktive Insel der ZYKLOPENINSEL-Gruppe; zwischen *Putras* und *Mytamas* gelegen. Auf K. sollen noch einige ZYKLOPEN hausen, ansonsten ist die Insel ob des unregelmäßig ausbrechenden *Amran K.* nur spärlich besiedelt; es soll jedoch einige Piraten verstecke (darunter das des Kun STORBACK) an der Küste geben.

Kuunga Suula; (um 950 v.H. - 750 v.H.); halblegendäre GOBLIN-schamanin, der es gelang, von ihrem Sitz in *Wjassuula* aus alle Goblinstämme des heutigen *Bornlandes* zum Widerstand gegen die THEATERRITTER zu einen und den Ordenskriegern manche Niederlage zuzufügen; unter ungeklärten Umständen bei der Erstürmung ihres Hauptsitzes verschwunden.

Kvill; Fluss im zentralen Nordaventurien; entspringt in den *Salamandersteinen.* Erster Zufluss ist der LORSOL, der gleichfalls in den Salamandersteinen entspringt. An der Stelle, wo K. und AMPER sich vereinen, liegt der Ort *Kvirasim.* Bis dort ist der K. nicht mit Booten befahrbar, da von beiden Ufern wildwuchernde Pflanzen ein undurchdringliches Geflecht bilden. Etwa 50 Meilen bevor der K. bei *Riva* in den *Golf von Riva* mündet, gesellt sich von Osten der *Nuran Riva* hinzu.

Kvillotter; gelbgrün gesprenkelte, bis zwei Schritt lange Giftschlange; kann sogar so weit nördlich wie *Riva* oder *Oblarasim* angetroffen werden; besitzt ein auch für Menschen gefährliches Gift.

Kvirasim, -s; Kvirasimer; Kvirasimer; freie Kleinstadt in Nordaventurien. Für Fremde, die auf einem der drei Pfade *aus Riva, Tjalmar* oder aus *Gashok* und *Hillhaus* kommen, liegt die Stadt fast unsichtbar auf einer Landzunge am Zusammenfluss von *Lonol* und *Kvill.* K. ist ein wichtiger Umschlag platz für den Handel mit elfischen Waren, die meist auf dem Land- und Fußweg den Kvill hinab versandt werden. Die Handelsniederlassung der *Norbarden* hat dem Ort seinen Namen gegeben, die ortsansässigen Elfen nennen ihn *Quillyana,*

So wie die *Waldelfen* mit den *Auelfen* auskommen, hat es ihre Toleranz erlaubt, dass sich immer wieder Menschen niedergelassen haben - aber auf die eine oder andere Art sind alle verschwunden; denn nach einigen Generationen gibt es hier keinen, der nicht mit jedem im Ort verwandt ist (EW: ca. 800, davon etwa 70% Waldelfen.

20% Auelfen, 10% Halbelfen; G: keine). So kann man die Menschen kaum von den ELFEN unterscheiden; die einen wie die anderen kleiden sich in *Bausch* und Pelz, ihre Waffen und Werkzeuge sind aus Holz, und das einzige Metall sind schmückende Goldklumpen, die man selbst im Kvill gefunden hat. Keiner kennt hier die Kostbarkeiten, auf die die Menschen so stolz sind, doch dafür findet man überall Magie und Wunder. Seltene Heilkräuter und Blumen wachsen an den Ufern, das Wasser aus den *Salamandersteinen* selbst ist leicht magisch, und sogar das frisch abgeworfene Hörn eines Einhorns ist hier schon gesehen worden. Seit einiger Zeit versucht eine *Peraine*-Geweihte, die Elfen zum Glauben an die *Zwölfgötter* zu bekehren, bisher sind jedoch alle Versuche gescheitert.

Die eigentliche Stadt *Quillyana* liegt verborgen; die meisten der Auelfenbauten, aber vor allem die Baumhäuser der Waldelfen, erkennt man erst, wenn man direkt davor oder darunter steht. Auf verblüffende Weise verstehen es die Elfen und Halbelfen, ihre Existenz unbemerkt zu halten. In Quillyana gibt es die vielleicht vollkommenste Art der Mitbestimmung; Wenn die Sippen über ein Problem beratschlagen, darf jeder mitreden, selbst wenn er sich nur für ein paar Tage hier aufhält.

Kyndoch, -s; Kyndocher; Kynducher; mit 1.200 Einwohnern zweitgrößter Ort der Mgft. *Windhag*. Der Hafen auf der linken Seite des *Großen Flusses* ermöglicht die Verschiffung von Waren aus dem Hinterland wie Obst, Korn, Wein oder Holz flussabwärts zum albernischen *Havena* oder flussauf nach *Elenvina.*

Eine Fähre verbindet den Ort mit der anderen Flussseite - die bereits zur *nordmärkischen* Baronie *Kyndoch* zählt - und schafft so die Anbindung an die *Reichsstraße III* von *Gareth* nach *Elenvina*, auf der Waren aus *Honingen* und *Winhall* ihren Weg hierher finden. Auch der Handel mit den Zwergen des Nördlichen *Eisenwaldes* trägt zum bescheidenen Reichtum des Städtchens bei.

Die Stationierung der Waffenträger (G: 1 Banner Kgl. Albernische Pikeniere) aus dem benachbarten Königreich *Albernia* dient lediglich zur Sicherung der aus dem Süden kommenden Reisewege und besitzt keinerlei hoheitsrechtliche Relevanz. Die zwei Tempel K.s sind *Travia* und *Phex* geweiht.

Kynos von Cres; (268 v.H. - 191 v.H.); ehemaliger Markgraf von *Mhanadistan;* wegen seiner aufrührerischen Ideen von Kaiser Eslam auf die Südmeer-Insel *Altoum* verbannt; dort Gründer ALTAIAS (im Jahre 232 v.H.).

Kyshn't; ein Volk der ECHSENMENSCHEN, das auf der *Waldinsel Ulikkani* beheimatet ist.

L

Ladifaahri; andere Bezeichnung für eine *Blütenfee* oder *Blütenjungfer*, siehe FEE. Bekanntestes L. ist jenes, das den Garten des *Warunker* Mgf. *Throndwig* betreute.

Läjan; ein weißer Waldlöwe; Begleiter *Firuns* in der WILDEN JAGD.

Lamahria; sagenumwobenes Unterwasserreich, irgendwo im Dreieck zwischen *Aventurien., Güldenland* und dem legendären Südkontinent *Uthuria.* Angeblich ist es die Heimat der BLAUEN MAHRE, von denen auch die NECKER abstammen sollen. Bisweilen wird auch das *Efferdland*, das auf allen Karten der Rohalszeit im *Meer der Verlorenen* eingezeichnet ist, mit L, identifiziert. Flüchtlinge aus L. besiedelten später die Insel A'TALL, die während des zweiten *Drachenkrieges* versank.

Lamea; Prinzessin L. war eine Heldin der av. Siedlerzeit (ca. 2.000 v.H.), die 69 Gefahren überstehen musste, um ihren Liebhaber wiederzufinden; wurde dabei von *Gylduria ya Glasal* begleitet. Siehe **HELDEN UND HELDENSAGEN**.

Lämmergeier; eine Geierart; siehe KHOMGEIER.

Lamsen; Fluss in Nordostaventurien; Zufluss der LETTA; entspringt in den *Cor-Bergen* und mündet etwa auf halber Strecke zwischen *Eestiva* und *Paavi.*

Land; av. Flächenmaß; eines der *Rohalschen Maße;* entspricht 4 Quadratkilometern (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Land Jenseits; eine der vielen Bezeichnungen für die FEENWELT.

Landadel; häufig gehörte Bezeichnung für den NIEDERADEL, also sämtliche Adelsränge unterhalb des *Barons:* EDLER, JUNKER, RITTER und dergleichen mehr.

Landgraf, Landgräfin; *Adelstitel* in *Mittelreich* und *Lieblichem Feld;* gänzlich dem GRAFEN entsprechend.

Landherr, Landherrin; *Adelstitel* im *Lieblichen Feld*, in Macht und Titulatur den mittelreichischen FREIHERRN/FREIFRAU entsprechend.

Landwehr; im Kriegsfall von den *Grafen* des Mittelreichs jeweils in Regiments stärke auszuhebende ad-hoc-Truppen, meist kräftige Bauernburschen und –mädel, die das Pech haben, den Werbern in die Fänge zu gehen. Es ist zwar möglich, sich vom Dienst frei zu kaufen, jedoch sehr teuer. Die L.-Regimenter werden von Offizieren der *Garderegimenter* oder gräflichen Bediensteten geführt und sind meist unzureichend bis miserabel ausgerüstet.

Die einzige seit mehr als 10 Jahren bestehende Einheit ist das II. Regiment Darpatische L., das zur Eroberung *Maraskans* ausgehoben wurde und das sich sowohl auf der Insel als auch im *Orkensturm* bewährt hat.

Langbogen; der weitreichendste aller Bögen; Mit diesem starken, über mannsgroßen Bogen aus kräftigem Eibenholz ist es möglich, Pfeile zielsicher bis zu zweihundert Schritt weit zu schießen. L. sind zum Glück für die berittenen Krieger aller aventurischen Heere nur sehr selten auf dem Schlachtfeld zu sehen, können die von diesem Bogen abgefeuerten Pfeile doch sogar Schilde und Rüstungen durchschlagen.

Langdolch; eine Klingenwaffe von zwei Spann Länge, die damit zweimal so lang wie ein normaler Dolch ist und oft in einem Gehänge ähnlich dem eines Rapiers getragen wird. Zwar hat auch sie zwei geschärfte Schneiden, der eigentliche Kampf wird allerdings fast nur mit der schmalen und scharfen Spitze ausgetragen.

Langohrschafe; siehe EISENWALDER LANGOHRSCHAFE.

Lanzenreiter; im Mittelreich übliche militärische Einheit; aus dem adligen Ritterstand hervorgegangene schwerste Form der Kavallerie: ausgerüstet mit voller Gestechrüstung, Kriegslanzen und Anderthalbhändern. Eine L.-Schwadron besteht übrigens nur aus 10 L., dazu je drei deutlich leichter bewaffnete "Knappen", plus die üblichen Botenreiter, Bläser, Trommler und Standarten träger.

Laraan; ein *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge BELKELELS, der als wunderschöne Erscheinung beiderlei Geschlechts auftreten kann.

Lara; von den Anhängern des *Efferd* als heilig verehrtes Wesen in einer Kaverne unter dem *Havener* Efferdtempel. Die fast vier Schritt große Drachenschildkröte erschien unmittelbar nach dem Großen Beben von 291 v.H. in der Stadt, dürfte aber wahrscheinlich noch älter als diese sein. Sie verfügt über eine fremdartige, animalische Magie von beträchtlicher Macht. Einen Widersacher hat L. in dem Riesenoktopoden *Yanahoh*, der in der versunkenen Unterstadt lauert.

Lechmin von Weiseprein; (um 300 v.BF. bis 267 v.BF.); Heilige des *Praios-Kultes;* besuchte als erste die GREIFEN des *Orklands;* wurde auf der darauf folgenden Missionsreise in - dem damals orkisch besetzten - *Gareth* zu Tode gefoltert.

Lehnspflicht; Pflicht, die vom Lehnsherren übertragenen Ländereien gut und für den Lehnsherrn förderlich zu verwalten; eine der Pflichten des ADELS.

Leibeigenschaft; siehe den Artikel auf den Seiten 168 und 169.

Leichnam, belebter; ein durch Schwarze Magie erzeugter, ob seines teilweisen Verfalls schrecklich anzuschauender *Untoter;* kann eine Reihe gefährlicher Krankheiten (wie PARALYSE und SCHLAFKRANKHEIT) übertragen.

Lemming; bisweilen Orklandhörnchen genannt; eines der wenigen Lebewesen, das in der Lage ist, den Freitod zu wählen. Den jährlichen L.-Wanderungen im Peraine-Mond wird regelrechte religiöse Motivation nachgesagt.

Lemon; Fluss in Nordaventurien; etwa 90 Meilen langer Nebenfluss des OBLOMON; mündet etwa auf der halben Strecke zwischen *Gerasim* und *Oblarasim*,

Leng; ein Speisefisch, der in Salzwasser lebt und bis zu 7 Spann lang und 6 Stein schwer wird.

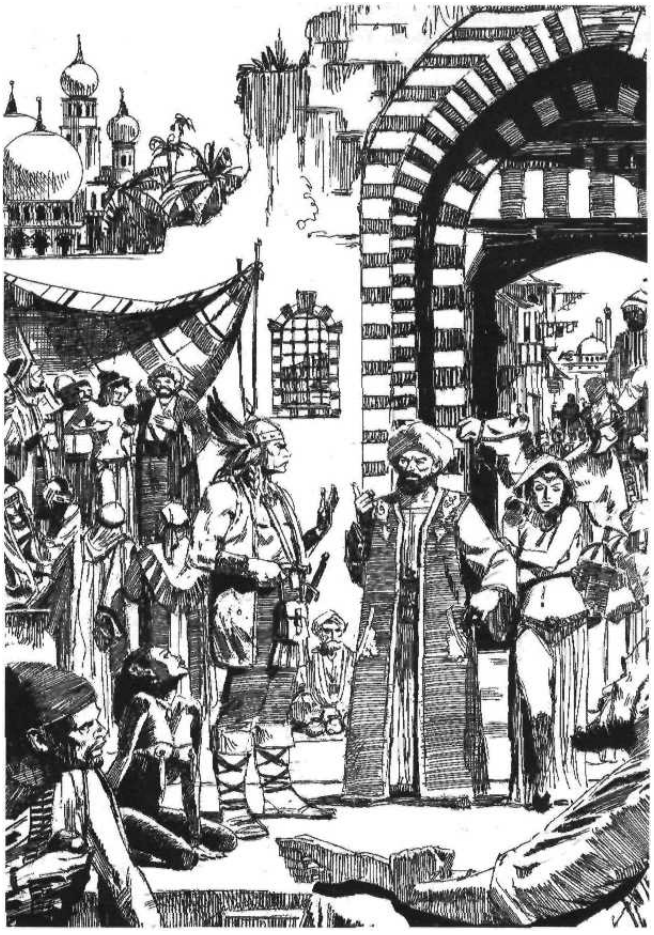
Leomar von Baburin; Held der av. Frühzeit, Träger des Schwertes SIEBENSTREICH. Forderte im Jahre 1.853 v.H. die Göttin *Rondra* zu einem Wagenrennen heraus; verlor das Rennen, erhielt aber von Rondra ihren Streitwagen DONNERSTURM geschenkt. Heiliger des Rondra-Kultes; gilt als Schutzpatron der Kriegertugenden. Schläft angeblich seit den Zeiten der *Friedenskaiser*, um in Zeiten höchster Not wieder aufzuwachen.

LEIBEIGENSCHAFT

Allgemeines: Die L. ist Bestandteil der Herrschaftsstruktur der nördlichen aventurischen Reiche wie *Mittelreich, Bornland* sowie *Nostria* und *Andergast.* Hier ist ein Großteil der ländlichen Bevölkerung "Eigentum" des jeweiligen Landesherrn.

Die L. als solche ist nur *eine* Form der Unfreiheit von Menschen, deren verschiedene Auslegungen sich in der *Sklaverei,* der *Knechtschaft,* der *Erbuntertänigkeit* und dem *Fronwesen* darlegen. Grob gesagt handelt es sich um die Herrschaft des Adels über das einfache Volk, wobei der Leibeigene "mit Kopf und Kragen" dem Herrn gehört. Dies ist mitunter wörtlich zu nehmen, da in einigen Gegenden des Bornlandes, insbesondere in *Sewerien,* wo der Adel seine Leute ähnlich wie einen Hund mit einem schwer zu entfernenden eisernen Kragen versieht, um den Stand des Betroffenen klar darzulegen und gleichzeitig das Besitzrecht auf diesen anzumelden.

Die Ursprünge der L. liegen in der Anfangszeit der Besiedelung Aventuriens durch die *Güldenländer.* Zunächst wurde Aventurien als Strafkolonie für Schwerverbrecher genutzt, deren Grundrechte natürlich sehr eingeschränkt waren. Mit zunehmender Besiedlung durch Freie, insbesondere durch den Adel, traten viele Sträflinge in die Dienste eines Herrn über und wurden so diesem hörig. Später, im Verlauf des bosparanischen Reiches, waren viele Bauern und Handwerker gezwungen, sich den reicheren Nachbarn, gleich ob Adel oder Nichtadliger unterzuordnen und ihren freien Bürgerstatus aufzugeben, da sie die damit einhergehenden Pflichten nicht mehr erfüllen konnten. Dazu zählten unter anderem die Entrichtung von Kriegsabgaben, der Unterhalt eines Bewaffneten, zeitweilig sogar eines berittenen Kämpfers in voller Rüstung. Mancher Herrscher des alten Kaiserreichs erließ ganz einfach solche Gesetze, um seine Besitztümer und die Zahl der ihm Hörigen zu vergrößern. Wer sich seine Freiheit nicht leisten konnte, wurde also leibeigen oder musste der Strafverfolgung entfliehen.



Sklavenmarkt in Fasar

Pflicht und Gehorsam: Der Leibeigene unterliegt der *Erbuntertänigkeit,* d.h., jeder Nachkomme eines Hörigen, jeder oder jede freie Eingeheiratete, verfällt mit Hab und Gut dem Herrn seiner Eltern oder des Ehegatten. Wollen zwei Hörige verschiedener Herren den Bund der Travia eingehen, so brauchen sie nicht nur die Einwilligung beider, sondern diese müssen sich auch noch untereinander einigen, wie die Erbuntertänigkeit der aus der Ehe folgenden Nachkommen zu regeln ist. Häufig werden auf diese Weise Leibeigene "ausgetauscht", um solche Komplikationen zu vermeiden.

Der Erbuntertänige ist zu Zwangsarbeit verpflichtet, unterliegt der Willkür der herrschaftlichen Rechtsprechung, hat keinen eigenen Besitz und kann nicht einmal ohne Einwilligung seines Herrn heiraten. Als Besitzgut kann der Adlige, und nur solche können Leibeigene besitzen, jeden seiner "Unfreien" frei veräußern, verheiraten, verkaufen oder deportieren. So geschehen bei der Besiedelung des *Festenlandes* durch die *Theaterritter,* die teilweise durch Zwangs deportierte aus dem Kosch, *Tobrien* und *Garetien* erfolgte. Die Freilassung eines Leibeigenen ist nicht überall erlaubt, so dass z.B. im Bornland der einzige Weg in die Freiheit die Flucht ist. Aus diesem Grunde ist es auch keinem Hörigen gestattet, seinen Wohnort bzw. die Ländereien seines Herrn ohne *Geleitbrief* desselben zu verlassen. Ein Unfreier oder Höriger muss von seinem Herrn aus dem Dienst entlassen werden, will er in den Dienst eines Gottes treten, sprich einem geistlichen Orden beitreten oder Geweihter werden. Dies ist seit jeher Recht und Gesetz in den Ländern, deren Adel an die Zwölfgötter glaubt.

Aber auch der Adel, der Herr des Leibeigenen, hat Pflichten gegenüber seinen Untertänigen. Die Fürsorgepflicht gebietet ihm, den Hörigen seinen Schutz, eine Gerichtsbarkeit und den für ihren Lebensunterhalt notwendigen Anteil am bewirtschafteten Besitz *zu* lassen. Im Grunde sind dies nur die Voraussetzungen, die einem Zugrundegehen der Leibeigenen und damit des Grundbesitzes entgegenwirken und den Herrn vor dem Ruin bewahren. Eine solche Art von "Fürsorge" lässt sich in einem weiten Bereich auslegen, und dies wird weidlich ausgenutzt. Eine besondere Art der Fürsorge, die selbst im Mittelreich an einigen Orten noch gepflegt wird, ist das "Recht der ersten Nacht", Hier genehmigt sich der Adel das Privileg, einer Leibeigenen (oder seltener einem Leibeigenen) in der Hochzeitsnacht anstelle des Ehegatten beizuwohnen. Bei Heiratswilligen ist dies keineswegs beliebt und ist in manchen Gegenden mit ein Grund für die Landflucht vieler Unfreier in die Städte. Der Adel kann mit seinen Leibeigenen im Grunde tun und lassen, was er will. Was er aber z.B. im Bornland nicht kann, ist Ihnen die Freiheit schenken. Nach einem Gesetz der Adelsversammlung von 156 v. Hal käme dies sonst einem "Raub am Besitz der Erben gleich und ist somit zu unterlassen".

Ein Leibeigener, der sich widerrechtlich seinem Oberherren entzieht, muss mit schweren Strafen rechnen. Diese reichen vom Auspeitschen bis zum Tode durch den Strang, je

nach Lust und Laune des Adligen. Sobald er seinem Herrn den Rücken kehrt, gilt der Hörige als *vogelfrei.* Unter der Knute seines Herrn hat ein Leibeigener keine Rechte, genießt aber zumindest den Schutz und die Fürsorge seines Herren. Verlässt er diese jedoch, so gilt er nach dem Recht des Adels weniger als ein Stück Vieh, und vor allen Dingen ist er ein Gesetzloser, was indiziert, dass es kein Recht gibt, dass es verbieten würde, Ihn z.B. zu erschlagen. Trotz dieser abschreckenden Tatsachen fliehen immer wieder Leibeigene in die Städte, im Bornland vor allem nach Festum. Wer hier unerkannt ein Jahr und einen Tag lebt, ist frei und nach dem Gesetz der Stadt ein Bürger mit allen Rechten. Im Mittelreich ist die Landflucht nicht so ausgeprägt wie im Bornland, da hier der Adel im allgemeinen eine gemäßigtere Linie verfolgt.

Jene Vogelfreien aber, die nicht die Möglichkeit haben, in eine Stadt zu fliehen, rotten sich zu Banden zusammen. Hier sind die Flusspiraten auf dem Walsach und die Scharen der *Stepna Duscha im sewerischen Mahrenwald* typische Beispiele, wenngleich die meisten anderen Banden nicht halb so erfolgreich und langlebig sind.

Sklaverei: Das Wort *Sklave* stammt in seiner Wurzel vom echsischen Begriff *Zhlaah Vrehhg,* was soviel bedeutet wie "Kleiner nackter Diener" und für die einstigen Herren des Maru-Reiches die schuppenlose und schwächliche Gestalt der Menschen beschreibt. Der Begriff der Sklaverei wird im heutigen Aventurien vor allen Dingen mit *Al'Anfa* in Verbindung gebracht, nachdem sie im *Lieblichen Feld* und im *Mittelreich* seit Jahrhunderten verboten ist. Selbst die südlichen Breiten erlebten unter Kaiser *Gerbald* (821 v.H. - 780 v.H.) ein zeitweiliges Verbot der Sklaverei, das aber nach dem Tode Gerbalds prompt wieder aufgehoben und seitdem nie mehr aufgegriffen wurde.

Im Unterschied zur L. kann im Süden jede Person, gleich welchen Standes, Ranges oder welcher Abkunft, Sklaven besitzen, vorausgesetzt, sie kann es sich leisten. Die Formen der Untertänigkeit in den nördlichen Ländern hingegen beschränkt sich einzig und allein auf den Adel als herrschende Schicht. Andere, versteckte Arten von Hörigkeit, seien sie finanzieller, politischer oder gewalttätiger Art, unterliegen natürlich nicht dieser Beschränkung.

Der Sklavenhandel hat nicht zuletzt gewaltige wirtschaftliche Aspekte; nicht umsonst werden in Al'Anfa die Fassungsvermögen der Galeeren in Sklaven ausgedrückt.

Verpflichtungen gegenüber einem Sklaven hat kein Herr, doch wird gewöhnlich ein teurer Sklave nicht zu Tode geschunden, sondern soweit gehegt und gepflegt, dass er sich auch rentiert. Hier wird ein weiterer entscheidender Unterschied deutlich; der Sklave ist eine wertvolle Ware, die als solche erst erworben werden muss, entsprechender Behandlung bedarf und i.a. auch so behandelt wird. Es gibt zwar immer wieder Herren, deren Sklaven nur wenige Jahre zu leben haben, aber selbst die Akademie zu Mirham geht pfleglich mit ihren Sklaven um. Das Sklaventum ist sozusagen erblich, und die Nachkommen vieler Sklaven beginnen ihr Leben auf diese Art. Anders sieht es aber oft mit den Söhnen und Töchtern aus, deren Zeugung im Bett des Herrn erfolgte. Sie werden häufig als Freie behandelt und blicken nicht selten mit Verachtung auf die Sklaven und gar die eigene Mutter herab. Bei den *Tulamiden* wird ausschließlich die väterliche Seite der Familie betrachtet, weshalb das Kind eines Herren und seiner Sklavin als Freier geboren und behandelt wird.

Leomar Almaderich Sigiswild, Edler vom Berg; (*11 v.H); aus dem Geschlecht derer vom Berg; Jahrgangsbester der Ksl. Wehrheimer Akademie; Löwengardist; im Geheimauftrag von *Helme Graf Haffax* militärischer Berater der Truppen des *Kalifats* im Krieg gegen *Al'Anfa;* dort enorm erfolgreich; nach seiner Rückkehr Baron von Brig-*Lo* und Marschall *Almadas.*

Leonardo; genannt „der Mechanikus"; (*42 v.H.); Erfinder aus *Havena.* L. gilt als genialster Kopf *Albernias,* wenn nicht gar des *Mittelreiches.* Planer der *Prinzessin-Emer-Brücke* zu Havena und zahlreicher anderer Konstruktionen. Mehr Aufsehen erregen allerdings jene Berichte über seine Versuche, gar den Elementen zu trotzen, was ihn schnell in die Nähe götterlästerlichen Treibens rücken könnte.

Als Sohn eines einfachen Handwerkers hat es L. verstanden, sich mit ehernem Fleiß Kenntnisse und Können anzueignen, die, gepaart mit seinem Einfallsreichtum, ihresgleichen vergeblich suchen. Die intensive Beschäftigung mit komplizierten Projekten hat L. zu einem recht wortkargen Mann gemacht, so dass er heutzutage vorzugsweise über Mittelsmänner mit Außenstehenden verkehrt. Jegliche Versuche, ihn in der Öffentlichkeit auf seine Arbeit anzusprechen, werden von ihm schroff abgeblockt.

Leskari, -s; leskartsch; Leskaraner; 430-Seelen-Holzfällerdorf (T: FIR, Swafnir; G: 5 Stadtbüttel) an der Ostseite des *Golfs von Riva* an der Mündung des NURAN LESKARI. Während der eisfreien Zeit wird der Hafen, des von Fichtenwäldern umgebenen Ortes häufig von Schiffen auf dem Weg nach *Paavi* angelaufen. Einzig der Handel mit Pelzen und etwas Gold verdient an diesem eher gesetzlosen Flecken im hohen aventurischen Norden weitere Beachtung.

Letta; größter Fluss in Nordostaventurien. Die L. entspringt am Fuße der *Nordwalser Höhen,* unweit der Stadt *Bjaldorn.* Auf ihrem etwa 300 Meilen langen Weg nach Norden durchfließt sie in ihrem Oberlauf ein zusammenhängendes Waldstück, bis sie sich mit der BRYDA vereinigt. Im Mittellauf passiert sie das Dorfchen *Foss,* dann *Eestiva.* Nach der Hälfte des verbleibenden Weges zu ihrer Mündung in die *Brecheisbucht* bei *Paavi* führt ihr der reißende LAMSEN weitere Wasser zu.

Leufurten; alter Name der Stadt FIRUNEN im *Bornland.*

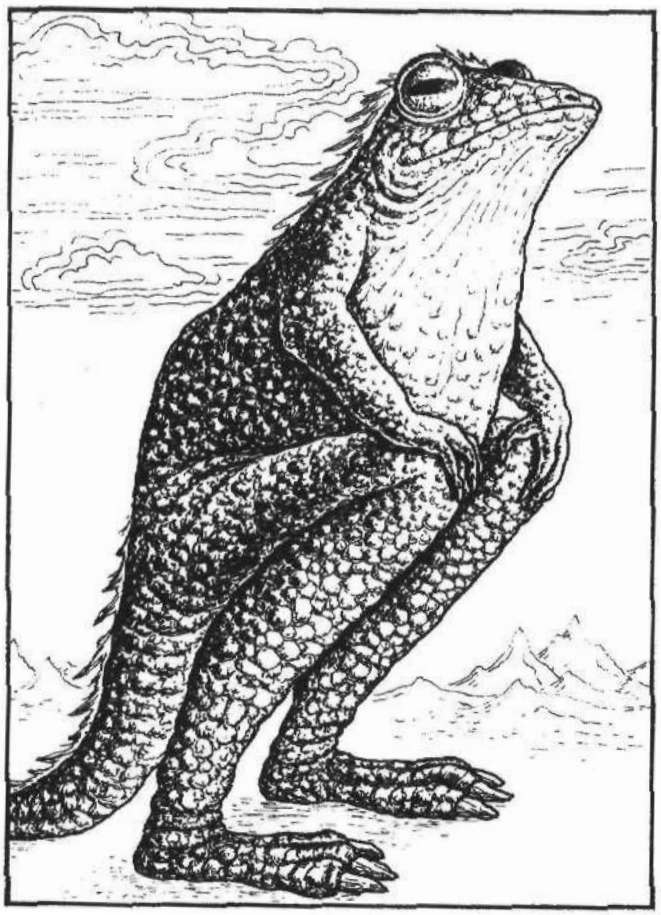
Leutnant; nur noch bei den Truppen der *Provinzherren* und im *Lieblichen Feld* gebräuchlicher militärischer Rang, entweder als Adjutant eines HAUPTMANNS oder als Anführer eines Halbbanners.

Leviatan, -s; Mz.: Leviatanim; auch *Sultans-* oder *Herrenechsen* genannt; *Echsenwesen* der av. Frühzeit und zu Zeiten *Pyrdacors* eine der herrschenden Rassen; gehörten lange Zeit *zu* den schrecklichsten Kreaturen Aventuriens. Erst lange Kämpfe untereinander brachten sie an den Rand der Auslöschung. Heute existieren nur noch wenige Exemplare dieser sehr standorttreuen Spezies in menschenleeren Regionen, auf einigen *Waldinseln* oder in den Dschungelgebieten *Maraskans.*

Der Kopf des L. gleicht dem eines Frosches, die warzige Haut der einer Kröte, die Klauen und Gliedmaßen denen eines *Drachen.* In Ruhehaltung begibt er sich in eine hockende Stellung, die Knie an die Brust gezogen. Hockend erreicht er eine Hohe von drei Schritt; von Kopf bis zur Spitze seines muskulösen Schwanzes misst er etwa das doppelte. Die Sprungkraft seiner gewaltigen Hinterbeine trägt ihn viele Meter weit. Neben seiner überragenden Kampfkraft machen den L. seine magischen Fähigkeiten gefährlich; sie stehen nur wenig hinter denen eines Drachen zurück. Die einzige schwache Stelle der L, ist die nächtliche Kälte, unter der sie besonders stark leiden. Ihr Körper braucht einige Zeit, bis er genug Wärme gespeichert hat.

Alle L. neigen dazu Horte anzulegen. Dies ist darauf zurückzuführen, dass nur Gold ihnen einen ruhigen Lagerplatz beschert, denn ihr Körper sondert eine starke Säure ab, die sonst den Erdboden zu einer ätzenden Schlammgrube macht.

Levschije; wilde Tiermenschen. Die L. leben in den WALBERGEN an der nordöstlichen Grenze des *Bornlandes,* wo diese widderköpfigen Menschen sich mit den feenhaften VILAY paaren (so heißt es zumindest). Die L. sind ein Volk, das keine Frauen hat und in seinem ganzen Wesen dem Ebenbild seines Schöpfers LEVTHAN entspricht. Ihrer



Ein feister Leviatan

Wildheit zum Trotze ernähren sich diese Wesen nur von Pflanzen und der Milch der Walbergschafe, mit deren Widdern sie ihre Kräfte messen. Ihr Geist ist dem eines Tieres gleich, so dass sie sich auch mit diesen paaren. Nachkommen können sie aber einzig mit den Vilay zeugen, nicht mit Menschenfrauen, auch wenn sie es immer wieder versuchen.

Levthan (I), -s, aber auch: des Levthan; Halbgott. L., der *Mannwidder*, ist ein Sohn der Göttin RAHJA. Er entstammt aus der Verbindung mit dem Sterblichen *Khabla.* Von *Satuaria* wurde er in einen Widder verwandelt, als er sie mit Gewalt nahm. So muss er fast das ganze Jahr als Widder zubringen, nur in den Nachten des Monats Efferd verwandelt er sich in den gehörnten, brünstigen Mannwidder und macht Jagd auf schöne Maiden, besonders die *Hexen* der nördlichen Wälder. Und so werden in diesen Nächten wilde Orgien gefeiert, wenn sich die Hexen zusammenfinden mit den LEVSCHIJE, den Gesandten L.s. Satuaria bereute später ihr Tun, und so überwiegt manchmal die Liebe, und es treibt sie in L.s Arme.

Geweihte des L. gibt es nur wenige, meist handelt es sich bei ihnen um Hexen oder Hexer, die sich speziell der wilden, tierhaften Seite ihrer Natur zugewandt haben. Sie predigen ein Leben frei von Zwängen, die totale Selbstaufgabe, um die absolute Lust zu erreichen. Der "Haupttempel" des L.-kultes steht in *Fasar.*

Levthan (II); mittelgroßer, düster scheinender *Wandelstern*, steht für zerstörerische Gier, Pessimismus und extreme Stimmungsschwankungen.

Levthan-Flöte; eine aus unterschiedlich gestimmten Rohren zusammengesetzte Hirtenflöte.

Lex Imperia; kaiserliches Lehensgesetz aus den Dunklen Zeiten. Als Kaiser *Yarum-Horas* 444 v.BF. (1.437 v.H.) die L.I. erließ, wurde zum ersten Mal in der av. Geschichte ein Lehnsrecht und eine Grafschaftsverfassung schriftlich niedergelegt. Das Gebiet des heutigen *Lieblichen Feldes* hatte den Kaisern zu *Bosparan* stets unterstanden, infolge der Besiedlung des heutigen *Neuen Reiches* und der Südlande allerdings waren Länder von gewaltiger Größe entstanden, zumeist regiert von eigenen Königen (tw.: *kuninga),* die zwar dem Kaiser unterstanden, gleichwohl aber keinen Kaiserzins zahlten, sondern über den Zehnt gänzlich selbst verfügten. Die fünf Königreiche in der Peripherie des Reiches waren damals: die Nordmarken (Albernia, Windhag, Almada, Kosch), die Rommilyser Mark (Garetien, Reichsstadt Gareth, Darpatien), Baliho (Weidener Land), Tobrien (Ysilien) und das Königreich beider Hylailos (Zyklopeninseln).

Die L.I. nun führte - da die kaiserlichen Einkünfte aus dem (in den Dunklen Zeiten daniederliegenden) Lieblichen Feld versiegten und für die kostspielige Hofhaltung beileibe nicht ausreichten - für die alten Könige den neuen Titel *harjatuga* (gleichfalls ein thorwalscher Begriff) ein, das ganz und gar lehenspflichtige *Herzogs-Amt.* Allein der König der Zyklopeninseln durfte seinen alten Titel fortführen, da er - ob seiner Nähe zum Lieblichen Feld - ohnehin stets einen Zehnt gezahlt hatte. Die L.I. führte zwar zu höheren Einnahmen des Horaskaiserhauses, in der Folge jedoch gleichfalls zu einer Verelendung der neuen Herzogtümer.

Anm: Der *Fürstentitel* stammt übrigens noch aus dem Jahre 1874 v.H. und ist damit älter als der mächtigere Herzogstitel: Der bosparanische Kaiser selbst adaptierte nach der verlust-, aber siegreichen Schlacht um Punin den tulamidischen Sultanstitel und nannte sich fortan 'Fürst der Tulamiden'. (Genauso hielt es später die Sultanin von Aranien, die sich zur Fürstin umbenannte und den reichischen Gepflogenheiten anpasste.)

Der Markgrafentitel ging hervor aus dem bosparanischen *marchio,* was soviel wie Marschall bedeutet: die umkämpften Grenzgebiete (etwa die tobrische Mark Drachenstein oder das garethische Greifenfurt) wurden häufig einem alten Marschall zu Lehen gegeben, weswegen man bisweilen auch noch die Bezeichnung *Marschallsamt* für eine Mgft. findet.

Lichtelfen; nach der elfischen Mythologie die ältesten der ELFEN, die sich allein durch ihr Wollen in der Welt manifestierten.

Lichtvolk; eine bisweilen gebräuchliche Bezeichnung für die Völker der ELFEN.

Lidari; Tochter *Rajoks und Ifirns,* eine der SILBERSCHWÄNE; Schutzpatronin für die Orientierung in der Wildnis.

Liebden; die Anrede Ew. *L.* wird korrekt für die Kinder von *Herzögen, Fürsten* und *Markgrafen* verwendet, findet sich sehr häufig aber auch als neutrale Anrede des *Hochadels* untereinander.

Liebliches Feld, des Lieblichen Feldes; aus dem L.F., seltener: liebfeldisch; überaus fruchtbarer und vom milden Klima begünstigter Landstrich, erstreckt sich über ein Gebiet von etwa 350 mal 180 Meilen und reicht vom *Meer der Sieben Winde* im Westen bis zu den mächtigen Gipfeln der *Goldfelsen* und der *Hohen Eternen,* die südliche Grenze bildet der *Chabab,* im Norden sind es die *Windhagberge* und der Unterlauf des *Phecadi.*

Hier ließen sich vor mehr als 2.500 Jahren die ersten Siedler aus dem fernen *Güldenland* nieder - das L.F. war die Wiege mittelländischer Kultur, das Kernland des ALTEN REICHES, und ist in unseren Tagen das wohl zivilisierteste und am dichtesten besiedelte Land des ganzen Kontinents; der Kaiserliche Census & Taxus des Jahres 1016 BF. ergab, dass im L.F. mehr denn 560.000 Menschen leben. Der größte Teil des Landes wird von Ackerflächen und Weiden bedeckt, ausgedehntere Wälder gibt es bald nur noch am Fuße der großen Gebirge, Wölfe und Bären machen den freien Bauern - die Leibeigenschaft und auch Sklaverei sind verboten - kaum zu schaffen.

Als die Schutzgöttin des L.F. gilt die Göttin *Hesinde.* Theater, Musik, die schönen Künste wie auch die Wissenschaften sind bei den Bürgern hoch angesehen. In allen Städten gibt es Schulen oder Akademien, in denen, oftmals sogar unentgeltlich, gelehrt wird, so dass selbst das einfache Landvolk meist ein wenig schreiben und rechnen kann, und in KUSLIK an der Mündung des Yaquir steht die *Halle der Weisheit,* der höchste Tempel der Hesinde, der auch die größte Bibliothek Aventuriens beherbergt.

Hauptstadt des L.F. und des Alten Reiches ist VINSALT, dem *Yaquir,* gelegen. Das Königreich L.F., dessen Krone seit der Unabhän-

gigkeit im Jahre 752 BF. in den Händen des Hauses FIRDAYON liegt, untergliedert sich in das Hzm. *Grangor* und die Gft. *Yaquiria* nördlich des *Yaquir*, die *Erzherrschaft Arivor* in seinem Herzen, das Hzm. *Methumis* südlich des *Sikram*, und den *Thegûner Bund* sowie das Erzhzm. *Neetha* jenseits des Flusses *Tovalla*, im so genannten 'Wilden Süden' des L.F. Dazu kommen die drei *Kronmarken Yaquirbruch*, *Goldfelsen* und *Khomwacht* an der östlichen Grenze des Reiches,

Die *wichtigsten Städte* des Landes sind, in der Reihenfolge ihrer Größe, KUSLIK, VINSALT, GRANGOR, ARIVOR, NEETHA, METHUMIS, SILAS, BELHANKA und BETHANA. Siehe auch: ALTES REICH, VINSALTER KÖNIGREICH.

Lilienthron; ein aus maraskanischem Edelholz gearbeiteter und reich mit Edelsteinen verzierter und aus rosafarbenem Marmor in der Form einer sich öffnenden Lilienblüte geschnitzter Thronsessel; als Thron der Stadt *Tuzak* das Gegenstück zum *Seerosenthron* in *Jergan* (jetzt in *Zorgan):* Thron der Herrscher MARASKANS.

Limbus; gemäß der Sphärenkunde das Urmaterial der Welt, aus dem Los die SPHÄREN formte; jetzt verbindendes und gleichzeitig trennendes Gewebe zwischen den Sphären, durchzogen von Fäden der *Astralen Kraft* und vom *Nayrakis;* erscheint meist als formloses, graues Wabern und kann von Sphärenreisenden mittels bestimmter Zauber durchschritten weiden.

Lindwürmer; anderer Name für die Gesamtheit der av. DRACHEN.

Lindwurmfäule; eine mittlerweile ausgerottete, tödliche Krankheil, die durch den Biss bestimmter Drachenarten ausgelöst wurde.

Lindwurmschläger; eine zwergische Handaxt; einblättrige Variante der SKRAJA; zeichnet sich ebenfalls durch das extrem "langbärtige" Klingenblatt aus. Kaum länger als zwei Spann, aber fast so schwer wie eine große *Streitaxt*, mit dickem Holm und kräftiger, schwerer Klinge, zeugt der L. zwar nur wenig von der Schmiedekunst der Angroschim, aber um so mehr von ihrer Körper- und Kampfkraft.

Linke Hand; siehe BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN, *Weg der L.n.H.*

Linkes Szepter; Zeichen des geistlichen Herrschaftsanspruchs über Dere, repräsentiert durch das Sonnenszepter der BOTEN DES LICHTS.

Linkhand; eine übliche Parierwaffe, die dem gewöhnlichen Dolch ähnelt, allerdings eine kräftigere und längere Parierstange hat, häufig mit einem zusätzlichen Griffkorb ausgestattet und daher auch schwerer ist.

Liska; eine der HIMMELSWÖLFE der *nivesischen* Mythologie; wurde von *Vae* aufgenommen, als sie trächtig war; verwüstete nach der Ermordung ihrer Welpen durch MADA das Land.

Llanka, -s; llankanisch; Llankaner; aranische Hafenstadt am *Maraskansund;* eine uralte Gründung der Tulamiden aus einer Zeit, als der *Golf von Perricum* noch lange nicht diesen Namen trug - dennoch steht L. politisch im Schatten der größeren Nachbarstadt *Elburum*, wo die *Shanja von Oron* residiert - doch seit geraumer Zeit versucht die Harani *Kerry saba Bechtila*, ihre Herrschaft (EW: 3.320) zu einer Freien Stadt erheben zu lassen.

Ihr Territorium ist allerdings sehr klein, denn seine Bedeutung gewinnt L. ganz und gar vom Meere; Hier ist eine guter Teil der aranischen Flotte stationiert, und die Handwerker sind vor allem mit der Ausrüstung von Schiffen beschäftigt; Es gibt eine Segelmacher-, Seiler-, Schiffsbauer- und sogar eine Ankerschmiedegilde, die alle beträchtlichen Einfluss auf das Leben in der Stadt haben.

Vor allem aber residiert in L. eine hohe Geweihte des *Efferd*-Kultes, *Meisterin der Brandung Khorena Mondreios*, die die Aufsicht über alle Tempel von *Elbrum* bis *Beilunk* führt und deren Tempel zu den prächtigsten der Ostküste zählt (Weitere T: HES. RAH, TRA, Swafnir).

In der Stadt leben außerdem stets hundert *Thorwaler*, die hier als Seesöldner dienen ("Drachen von Llanka"; weitere G: 3 Komp. Stadt, llankische Miliz, 700 Matrosen und Seesöldner der Fsl. Aranischen Flotte), und unweit der Stadt liegt ein eigenes Thorwalerdorf mit zahlreichen Familien, die hier zum Teil in zweiter und dritter Generation wohnen. Die rauen Seebären werden erstaunlicherweise von den feingeistigen Araniern recht gut akzeptiert, zumal sie fast alleine den örtlichen *Imman*-Verein "Sturmwind Llanka" stellen und so dem Namen der Stadt zusätzlichen Ruhm verschaffen.

Llanego; kleiner Fluss in der Gegend von *Drôl;* mündet bei *Bilhén* ins *Meer der Sieben Winde.*

Loch Harodrol; südaventurischer Binnensee im Tiefland südlich des *Harotrud* und nördlich des *Regengebirges;* Teil einer knapp 150 Meilen langen Seenkette bestehend aus L.H., oberem und unterem *Drunab-See*, geographische Südgrenze des *Neubosparanischen Reichs;* im Nordwesten von Sumpfland umgeben, im Südosten einige Steilküsten. In der Umgebung des L.H. leben neben einigen *Waldmenschen* und Siedlern aus dem *Lieblichen Feld* auch einige *Achaz.*

Löffelkraut; ein aventurisches Würzkraut.

Lolgramoth; auch unter *Thezzphai* bekannt; ein ERZDÄMON, der für Treu- und Friedlosigkeit, Zwist und Hader steht, aber auch ein Meister der Bewegung sein soll. In der "traditionellen" Dämonologie sieht man in L. den Gegenspieler *Travias.*

Lorcha; ein *Schiffstyp* aus dem Perlenmeer; die kleinere, oft buntbemalte Schwester der ZEDRAKKE, deren große Drachenflügelsegel fast dreieckig geschnitten sind und ihr höhere Wendigkeit verleihen. Dieser traditionsreiche Typ wird im südlichen Perlenmeer von Kaufleuten ebenso wie von Seeräubern genutzt und ist daher fast immer bewaffnet.

Lorgolosch; Bergkönigreich der BRILLIANTZWERGE; in den *Beilunker Bergen* in der Mgfl. *Beilunk* gelegen; grenzt im Norden an das *Amazonenköniginnenreich* von *Kurkum;* nomineller Bergkönig ist *Omgrasch, Sohn des Orbat.*

Lorsol; Fluss in Nordaventurien; einer der ersten Zuflüsse des KVILL.

Los; in vielerlei Mythologien aventurischer Urgott, der mit der Urriesin SUMU rang. In diesem Kampf entstanden die Welt, die Götter und alle Lebewesen. L, gab seine Gestallt auf und formt nun als *Nayrakis* (der schaffende Geist des L.) die Gestalt der Welt.

Lot; av. Längenmaß, das nur für Tiefenmessungen verwendet wird; eines der *Rohalschen Maße:* entspricht 10 Metern (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Lotos; schwimmende Teichpflanzen mit großen Blutenkelchen, berühmt für ihre kräftigen Farben. Zu den besonderen L.-arten und ihren Wirkungen siehe PURPURNER L. und SCHWARZER L. Alle anderen L.-Arten finden vornehmlich in der Färberei Verwendung.

Lowangen, -s; Lowanger; Lowangener; große Handelsstadt an einem Zufluss des *Svellt.* Der Stadtkern L.s ist vollständig von einer Wehrmauer umgehen und auf einer im Fluss liegenden Insel errichtet. Insgesamt wohnen hier 3000 Menschen, die übrige Bevölkerung (EW: insgesamt etwa 9.500) lebt auf dem rechts-svelltschen Ufer im Schutz der neuen Mauer, die mit einem zusätzlichen Wassergraben verstärkt wurde. Die Stadt ist somit vollständig von Befestigungsanlagen umgeben und nur über zwei befestigte Brücken erreichbar. Aufgrund ihrer hervorragenden Verteidigungsanlagen (G: 800 Lowanger Stadtgardisten, 750 freiwillige Bürgerwehren) wurde die Stadt in den Jahren 17/18 Hal zwar lange Zeit belagert, konnte von den *Orks* jedoch nicht eingenommen werden.

L. ist eine Handelsstadt von hervorragendem Ruf, und so besitzen alle Handelshäuser, die etwas auf sich halten, ein Kontor am Marktplatz. Da ein großer Teil der Lowanger Bevölkerung von mittelreichischen Flüchtlingen abstammt, wird neben dem Händlergott *Phex* vor allem auch der Zuflucht gewährenden Göttin *Travia* eifrig geopfert - und mehr denn je seit dem ORKENSTURM. L. ist aber nicht nur eine Stadt des Handels, sondern auch der Bildung; So gibt es hier nicht nur einen großen Tempel der *Hesinde*, der immerhin dafür sorgt, dass fast jeder zweite (!) Lowanger Lesen und Schreiben kann (weitere T: PER, BOR, TSA, F1R, RAH, ING), sondern auch eine Niederlassung der

Grauen Stäbe von Perricum sowie zwei *Magierakademien*, die AKADEMIE DER VERFORMUNGEN Und die HALLE DER MACHT.

L. war einst der Mittelpunkt des SVELLTSCHEN STÄDTEBUNDES, doch heute sind nur noch die Fassaden des einstigen Wohlstandes vorhanden. Die Stadt selbst fiel den Orks zwar nicht in die Hände, aber das Umland ist von den Schwarzpelzen verwüstet, die guten Handelsbeziehungen sind unterbrochen - und damit wenigstens die Versorgung mit dem Lebensnotwendigen gesichert ist, müssen die Lowanger den Schwarzpelzen horrende Tributzahlungen leisten. Mögen die Lowanger finanziell auch am Ende sein, ihr Wille ist ungebrochen und so ist es für einen patriotischen Stadtbürger (und das sind praktisch alle) nur eine Frage der Zeit, bis die Stadt wieder zum Mittelpunkt des Svelltlandes wird.

Lowanger Dokument; aus dem Jahr 340 v.H. datierende Gründungsurkunde des SVELLTSCHEN STÄDTEBUNDES (damals: *Lowangen*, *Tiefhusen* und *Tjolmar).*

Lowanger Dualismus; sektiererische Strömung des *Zwölfgötterglaubens*, die vor allem im *Svellttal* und in *Andergast* verbreitet ist. Nachdem *L.D.* gilt *Praios* als Bringer allen Glücks, Lichts und Gutem, während *Boron* als Herr der Finsternis das Böse repräsentiert; bisweilen wird das gesamte Pantheon als Vasallen der beiden Herrscher dargestellt. Die Anhänger des L.D., dessen Zentren *Neu-Lowangen* und *Gashok* sind, gelten als ausgesprochen prüde und jeglicher Vergnügung abgeneigt.

Löwenburg; oberhalb der Stadt *Perricum* gelegene Festung, die das Zentrum des *Rondra-Kultes* bildet; mit dem Rondratempel der Stadt (dem aventurischen Haupttempel der Kriegsgöttin) durch die "Langen Mauern" verbunden; traditionell (seit der *Rohalszeit)* Residenz des SCHWERTS DER SCHWERTER.

Löwengarde; eines der vier kaiserlichen *Elite-Garderegimenter* des *Mittelreichs;* traditionell das in *Gareth* stationierte Parade-Regiment (was aber die kämpferischen Fähigkeiten der Truppe nicht schmälert).

Löwenhelm; während der *Rohalszeit* im Regenwald gefundener, altertümlicher Helm aus einer unbekannten Legierung; seit etwa 200 Jahren höchstes Amtszeichen des SCHWERTS DER SCHWERTER.

Löwenritter; Ehrentitel des Rondra-Kultes, der vom SCHWERT DER SCHWERTER an verdiente Streiter (nicht unbedingt Geweihte) verliehen werden kann.

Löwenstein; südlich von *Mendena* gelegene, geheime Burg der AMAZONEN.

Löwenschwert; bisweilen verwendete Bezeichnung für das heilige Schwert ARMALION.

Lubida von Teremon; (um 300 v.H.); Bildhauerin; Schöpferin solcher Statuen wie der "Gefesselten Rahja von Fasar".

Lucardus von Körnet; Großmeister des Ordens der GOLGARITEN; residiert im Kloster *Garrensand.*

Luchs; in ganz Aventurien in mehrerer Spielarten vorkommende Raubkatzenart von etwa vier Spann Schulterhöhe. Typisch für die L. sind die spitzen und pinselförmig auslaufenden Ohren. Die gemeinen L. besitzen ein rötlich braunes gestreiftes Fell, der *Firunsluchs* ein weißsilbernes, der kleine *Gänseluchs* ein rotbraunes, der *Raschtulsluchs* ein gelbgraues und der *Sonnenluchs* des *Bornlandes* ein rotgoldenes Fell. Letzterer wird häufig auch als nächtlicher *Wächter des Praios* angesehen, wie L. überhaupt von viel Mythologie umgeben sind; ZERZAL, das elfische Prinzip des Vergehens (eine Art Todesgöttin also) wird als Frau mit einem Luchskopf dargestellt.

Luft; eines der sechs av. ELEMENTE, bisweilen auch *Wind* genannt; steht für Bewegung, Wandelbarkeit und Sinnes schärfe.

Lulanie; ein av. *Heilkraut.* Der Blütenstaub der L., einer mohnähnlichen, mittelaventurische Waldpflanze, wirkt förderlich auf die Genesung von den Krankheiten LUTANAS und RASCHER WAHN.

Luloa; bei einigen Stämmen der Waldmenschen verbreitete (bisweilen nur rituell verwendete) Art des Hautschmucks; mit schwer löslichen, bunten Farben aufgetragene Ornamente und Figuren. Ein L.-Hautbild hält sich etwa drei Monate

Lumerian; altgl.: Der-Herr-im-Licht; neu angenommener Amtstitel des konkurrierenden BOTEN DES LICHTS, HILBERIAN PRAIOFOLD III. von *Elenvina.*

Lutanas; schwere, ansteckende Krankheit, die zu Beklemmung, Atemnot und Erstickungsanfällen führt und bis zu zwei Wochen andauern kann; Spätfolgen sind zudem durchaus möglich. L. wird vornehmlich von Ratten und Fledermäusen übertragen.

Lutisana von Kullbach; Mitgründerin und erste Marschallin des THEATERORDENS, auf Geheiß von Kaiser *Raul* hingerichtet (11 BF.), Heilige des *Rondra*-Kultes und Schutzpatronin im Kampf gegen Tyrannei.

Lykanthropie; eine schwere, magische Krankheit, die zur Verwandlung des Opfers in ein Werwesen, meist einen WERWOLF, führt. Die Krankheit wird ausschließlich durch Werwesen übertragen und ist — von Magie und göttlichem Eingreifen abgesehen - nur mit ROTEM DRACHENSCHLUND ZU heilen.

Lyngwyn; Grenzort zwischen *Nostria* und *Albernia;* zur albernischen Baronie *Nordhag* (in der STADTMARK HAVENA) gehörig.

Lysira; mysteriöse *Firnelfe* (vielleicht auch eine *Halbelfe),* die um das Jahr 5 Hal in der Gegend von FRIGORN in einem Eispalast residierte und angeblich unter dem Bann des Zauberers *Zurbaran von Farlorn* stand.

M

Mactans; die *Gepanzerte Spinne;* ein mächtiger *Gehörnter Dämon,* über den auch den Dämonologen nur wenig bekannt ist.

Mada, -s; in zahlreichen Glaubenslehren und Mythologien halbgöttliche Figur, deren tragisches Geschick zur Entstehung des MADAMALS führte.

In der zwölfgöttlichen Glaubenslehre ist M. die Tochter *Hesindes* mit einem Sterblichen. Aus Mitleid mit den Sterblichen flehte sie zu den Göttern, diese mögen den Menschen die Kraft geben, ihr Schicksal selbst zu bestimmen. Da ihr Bitten nur von Hesinde, Phex und Tsa erhört wurde, begann sie ob der Vergeblichkeit ihres Unterfangens am Leben zu verzweifeln und vor Kummer dahinzuwelken. Zum Zeitpunkt ihres Todes durchstieß ihr Geist unter Aufbietung der letzten Kraft die *Sphären,* auf dass sie wieder eins würden. Sie war jedoch zu schwach, ihr Vorhaben zu beenden. Hierdurch vermischten sich die Kräfte der Sterne mit denen Deres, wodurch die *Magie* auf Dere kam.

Praios strafte M. ob ihres Frevels, indem er ihren Geist in einen Stein bannte und ihn an den Himmel warf, damit sie sehe, was sie angerichtet habe. Als *Madamal* zieht sie seitdem ihre Bahn über das Firmament. Da Praios Hesinde als M.s Mutter misstraute, erhielt *Phex* den Auftrag, M. zu bewachen. Da M. ständig versucht, sich zu befreien, hat das Madamal keine feste Bahn und drängt sich mitunter sogar vor Praios' Sonne.

M. erfährt in dieser Deutungsversion eine besondere Verehrung durch die SCHWESTERNSCHAFT DER M., einen Bund, dem sowohl zauberkundige als auch der Hesinde geweihte Frauen angehören. Für sie ist M., Tochter der Hesinde, die Erlöserin, die den Menschen die Kräfte der Sphären brachte, um ihre Mühsal zu mindern, und die die alleinige Schuld auf sich nahm, damit Praios nicht die ganze Welt vernichtete. Diese oft (fälschlich) als 'Weiße Hexen' bezeichnete Schwesternschaft hilft, wo sie nur kann, sei es durch ihre ausgezeichneten Kenntnisse der Kräuter- und Pflanzenkunde, sei es durch magisches Wirken oder wundersame Heilungen.

Auch die drittgeborene Tochter der ersten (von den Göttern aus eigenem Fleische geschaffenen) Menschen, *Marhyna,* erinnert in ihrem Schicksal an M. Der Legende nach begründeten *Gylda, Uthar, Ares* und *Marhyna* die ersten menschlichen Völker auf Dere. Marhyna soll zweimal ausgezogen sein, um ihren Nachkommen neues Land zu finden (das Riesland mit seiner angeblichen Hauptstadt Marhynia und der sagenhafte Unterwasserkontinent *Lamahria* mit den verfluchten Blauen Mahren, die als Vorfahren der *Necker* u.a. gelten). Alles, was Marhyna anfing, war zum Scheitern verurteilt. Da der Halbgöttin Marhyna kein Himmelskörper zugeordnet ist, wird sie vielfach mit dem Madamal gleichgesetzt.

In der Mythologie der *Nivesen* ist M. der *Sohn Vaes,* die die *Himmelswölfin Liska* bei sich aufnahm. Aus Empörung, seinen Lagerplatz für die trächtige Wölfin räumen zu müssen und von Gier übermannt, stahl M. die beiden Welpen Liskas, die ein Fell aus reinem Gold hatten, nach der Geburt. Als die Welpen kläglich zu winseln begannen, erschlug sie M, aus Furcht vor Entdeckung. Nachdem sich Liska zusammen mit den anderen Himmelswölfen an den Menschen gerächt hatte, legte sie die erschlagenen Wölfe auf einen silbernen Teller, der als Madamal am Himmel steht. Noch heute finden sich im Aberglauben der Nivesen zahlreiche Erinnerungen an M. Demnach darf man während des vollen Madamais nichts anfassen, was zerbrechlich ist. Seit M. mit den Händen die Welpen erschlug, klebt deren Blut an den Händen seiner Nachfahren. Aus den Flecken and Linien der Hand kann man demnach lesen, wie nah ein Mensch mit M. verwandt und wie viel von dessen Geist in ihm ist.

Im Isdira, der Sprache der *Elfen,* ist die Bedeutung von M. übersetzt schlicht *Mond.* Die Elfen berichten jedoch von *Madaya* als der letzten der Alten Elfen, die ihr Volk aus dem Geiste formte. Als das Namenlose die Elfen in die derische Wirklichkeit zog und die Elfen begannen, ihre Vorfahren als Götter anzubeten, brachte Madaya als einzige das Opfer, ihre Wirklichkeit aufzugeben, um ihr Schicksal wieder selbst zu träumen. Madaya verbannte sich selbst ins Licht, um ihr Volk zu retten. Dies gilt als Ursprung der Lichtelfen und ihrer Nachfahren, der Hoch- und später der Waldelfen.

Auch in der Sprache der *Tulamiden* steht M. für den Mond, was seinen Niederschlag im Namen der mittelreichischen Provinz *Almada* findet, was soviel wie 'Land des Mondes' bedeutet.

Mada, Tanz der; Meditationstanz der *Magier,* siehe TANZ DER MADA.

Madamal; der av. Mond. Innerhalb eines Mondmonats (auch *Götternamen* oder *Mond* genannt) von fast genau 28 Tagen durchläuft er vier siebentägige Phasen, die des *Kelches* (untere Hälfte der Mondscheibe sichtbar, zunehmender Mund), des Rades (Vollmond), des *Heimes* (untere Scheibenhälfte verblasst, abnehmender Mond) und der der *Toten und Wiedergeborenen Mada* {des *Neumond).* In der Phase des Rades kann es zu *Mondfinsternissen* kommen, in der Phase der Toten und Wiedergeborenen Mada bisweilen gar zu Sonnenfinsternissen. Zur Wocheneinteilung, die sich ja ebenfalls nach dem M. richtet, siehe **ZEITRECHNUNG**.

Madatag; der erste *Erdstag des Jahres;* im Gedenken an Mada von den *Magiern* als Feiertag begangen.

Madaya; Träumende; eine mythologische Gestalt der ELFEN, siehe MADA.

Magica Clarobservantia; siehe HELLSICHT,

Magica Combattiva; Siehe KAMPFZAÜBEREI.

Magica Communicatia; siehe VERSTÄNDIGUNG.

Magica Conjuratio; siehe BESCHWÖRUNG.

Magica Cuntraria; siehe ANTIMAGIE.

Magica Controllaria; siehe BEHERRSCHUNG.

Magica Curativa; siehe HEILMAGIE.

Magka Moventia; siehe BFWEGUNG.

Magica Mutanda; siehe VLHWANDLUNG VON LEBEWESEN.

Magica Phantasmagorica; siehe ILLUSIONISMUS.

Magica Transformatorica; siehe VERWANDLUNG VON UNBELEBTEM.

Magiedilettanten; schwach magisch begabte Menschen. Immer wieder erfährt man in Aventurien von einzelnen Menschen, die weder so unmagisch sind wie die breite Masse noch die differenzierten Fähigkeiten eines *Magiers* oder einer *Hexe* besitzen. Diese Leute sind die so genannten M. - Männer und Frauen, meist aus den unteren Volksschichten, deren arkane Fähigkeiten niemals richtig erkannt und daher

auch nicht ausgebildet wurden, sondern sich unkontrolliert Bahn gebrochen haben.

Als Erwachsene gehen Magiedilettanten einem herkömmlichen Beruf nach und ahnen mitunter selber nicht, dass sie Zauberer hätten werden können. Fast immer aber besitzen sie einen so genannten *Schutzgeist,* ein bislang kaum erforschtes Phänomen, das ihnen in höchster Not das Leben zu retten vermag, sowie das so genannte *Meisterhandwerk* - die manchmal unbewusste Gabe, die eigene astrale Kraft in eine "normale" Beschäftigung einzubringen und besondere Meisterwerke zu erzeugen.

Manche M. haben darüber hinaus noch die Gabe, bestimmte magische Effekte - meist nur ein oder zwei verschiedene - hervorzubringen, die stark herkömmlichen Zaubern ähneln; doch dann beherrschen sie sie rein intuitiv, ohne die dahinter stehende arkane Lehre zu begreifen.

Magier, Mz.: Magier; diejenigen Zauberkundigen, die das jahrelange Studium an einer MAGIERAKADEMIE hinter sich haben und auch in manchen Gebieten weltlicher Bildung geschult sind.

M. sind die absoluten Wissenschaftler der Magie: Sie studieren und verfassen Lehrbücher, lernen und lehren an Akademien und haben ihre Zauber in komplexe Muster und Formeln gefasst.

Nach ihrem Selbstverständnis sind sie daher die besten Kenner und Wirker der Magie, da sie als einzige ihr Wesen durch genaue Kategorisierung und Katalogisierung erfasst haben - ein Anspruch, der von sämtlichen anderen Zaubertraditionen mehr oder minder scharf in Frage gestellt wird.

Magierakademien; Bildungseinrichtungen, die sich auf die Aus- und Weiterbildung von *Magiern* spezialisiert haben. Alle drei großen *Magietraditionen* verfügen über eigene Schulen, so wie es auch für alle thematischen Magiebereiche *(Spezialgebiete)* eigene Schulen gibt. Magiebegabte Kinder werden um das zehnte Lebensjahr herum in den Akademien, die fast immer Internate sind, aufgenommen. Einige der Akademien verlangen Studiengebühren. manche verleihen allerdings auch Stipendien, damit begabte Kinder ihre Kräfte fördern können.

Obwohl es in fast allen Gilden Dienstboten gibt, ist es üblich, dass die Neulinge - oder *Eleven* - bei den älteren Schülern kleinere Dienste verrichten müssen, aber auch zu Arbeiten in Küche und Haushalt herangezogen werden. Damit soll den Eleven Demut beigebracht werden - dieser reicht allerdings häufig nur so lange, bis sie selber jüngere Mitschüler befehligen dürfen. In den ersten Monaten und Jahren lernen die Jungen und Mädchen zuerst Lesen und Schreiben sowie allgemeine Wissensfertigkeiten, so dass es häufig ein bis zwei Jahre dauert, bis die ersten magischen Studien, meist erst nur die theoretischen Grundlagen der arkanen Künste, aufgenommen werden und der Rang des *Novizen* erreicht ist. Wahrend der sieben bis zehn Jahre dauernden Ausbildung - in der oft nach weiteren ein bis zwei Jahren eine Prüfung über den Aufstieg in den Rang des *Studiosus* entscheidet, der auch über die tatsächliche Anwendung von Magie belehrt wird - unterstehen die Zöglinge völlig dem Willen des Gildenoberhauptes, der so genannten *Spektabilität,* wie auch ihren Lehrmeistern, den *Magistern.*

Nach dem erfolgreichen Abschluss der Prüfung erhalten die frischgebackenen Magier, die sich nun *Adepten* nennen dürfen, dann nicht nur ihr *Gildensiegel,* sondern auch alle Rechte und Pflichten eines Gildenmagiers. Die meisten Magier kehren Zeit ihres Lebens immer wieder an ihre Heimatakademie zurück, um über ihre Forschungen zu berichten, aber auch um sich weiterzubilden - und es gibt sehr viele Magier, die ihre Akademien nie verlassen, sondern ihr gesamtes Leben der Forschung widmen. Außer den Magiern leben an den meisten Akademien noch eine mindestens doppelt so große Anzahl von Dienstboten und Wachen, häufig auch ein Bibliothekar, ein Heiler sowie vielfach auch Schreiber, die auch von der Stadtbevölkerung Aufträge annehmen.

Magierflorett; eine reine Kampf- und Repräsentationswaffe der Magier ohne Bedeutung für die Magie, die durch ihre leichte und zierliche Verarbeitung im Gegensatz zum herkömmlichen *Florett* einen geringeren Schaden verursacht. Das M. ist erst seil kurzer Zeit in Gebrauch und wird von traditionsbewussten Magiern noch mit starkem Argwohn betrachtet.

Magiergilden; philosophische Strömungen in der Tradition der *Magier.* Je nach Zugehörigkeit der ausbildenden Akademie wird ein Adept automatisch Mitglied des BUNDES DES WEISSEN PENTAGRAMMS, der GROSSEN GRAUEN GILDE DES GEISTES oder der BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN, volkstümlich auch *Weiße, Graue* und *Schwarze Magier* genannt. Die beiden extremen Richtungen sind auch als *Weg der Rechten* bzw. *der Linken Hand* bekannt.

Magierkriege; geläufige Bezeichnung für den Zeitraum zwischen den Jahren 403 v.H. und 398 v.H., als vielerorts Zauberkundige gegeneinander kämpften oder ihre willenlosen Diener und/oder beschworene Wesenheiten gegeneinander antreten ließen. Die Ursache für die M. war der Rücktritt ROHALS vom Kaiseramte, ohne die Frage eines Nachfolgers zu klären. Alsbald stritten sich die verschiedenen Magiergilden und -bünde um die Nachfolge, zunächst subtil, schließlich mit offener Gewalt.

Während dieser Zeit mussten nicht nur viele Unschuldige sterben, nein, auch die Gildenmagie musste einen hohen Preis bezahlen: Fast zwei Drittel aller Akademien wurden beschädigt oder gar zerstört, unersetzliches Wissen ging verloren und sicherlich die Hälfte aller Gildenmagier ließ ihr Leben. Weitgehend unbeachtet blieb während dieser Zeit die Niederwerfung BORBARADS durch ein vereinigtes Heer aus Kriegern, Zauberern und Geweihten unter Rohal.

Nach den Magierkriegen wurde die Lehrfreiheit durch das *Garether Pamphlet* stark eingeschränkt (siehe auch ARANISCHER EXODUS).

Magiermogule (vom Gadang); frühgeschichtliche Epoche. Als Zeit der M. werden die Jahre zwischen 2602 v.H. und 2319 v.H. bezeichnet, in der in *Fasar* Magier die Macht in Händen hielten (häufig werden die drei Namen Sheranbil, Tubalkain und Al Gorton erwähnt, doch auch von sieben, neun oder gar dreizehn Mogulen wird berichtet) und ihren Herrschaftsbereich bis nach *Qron* und *Nebachot* ausdehnten.

Die M. scheinen sich vor allem auf die Beschwörung und Veränderung von Insekten verstanden und dabei magische Methoden verwendet zu haben, die für die heutige wissenschaftliche Magie kaum verständlich sind - und da ihr Name nur eine klangvolle Übersetzung eines noch blumigeren Tu1amidya-Wortes ist. kann nicht einmal als gesichert angenommen werden, dass sie *Magier* im heutigen Sinne waren; In Fachkreisen wird genauso gut vermutet, dass ihre Zauberkraft druidischer, satuarischer, echsischer oder gar völlig unbekannter

Eine dämonische Horde aus den Magierkriegen

Natur war; wobei es noch am wahrscheinlichsten ist, dass sie jene alte *Echsenmagie* verwendeten, die sie am *Gadang* vorfanden.

Die Epoche endete mit den SKORPIONKRIEGEN, der überraschenden Niederlage der M. und der Eroberung Fasars durch den ersten DIAMANTENEN SULTAN *Sulman al-Nassori.*

Ein verbreitetes Überbleibsel dieser Zeit sind Erdhügel und Pyramiden, die sich in ganz *Mhanadistan* und auch in *Aranien* finden und die Schatzkammern, Festungen oder Labore der M. gewesen sein sollen. Auch in den Legenden der Tulamiden scheint die alte Zeit fortzuleben, so wenn etwa der gefürchtete BORBARAD als zurückgekehrter oder wiedergeborener Magiermogul dargestellt wird - und es ist tatsächlich unbestreitbar, dass der berüchtigte Schwarzmagier viel Zeit auf die Erforschung ihrer Geheimnisse verwendete.

Magierpferde; geläufige Bezeichnung für *Tulamidenpferde,* die sich von magisch begabten Personen leichter zähmen und reiten lassen; eine einmal entdeckte Begabung solcher Art führt meist dazu, dass der Preis eines solchen Tieres sich verdoppelt.

Magierschwert; ein Ritualgegenstand der Magier, meist ein *überlanger Dolch,* der vor allem bei *Austreibungen von Dämonen* Verwendung findet.

Magiertraditionen; die drei Ausrichtungen der Magie; siehe MAGIERGILDEN.

Magische Metalle; die fünf Metalle ARKANIUM, ENDURIUM, ETERNIUM, MINDORIUM und TITANIUM; gelten als magische Materialien, da sie durch geballte Sphärenkräfte aus einem Urspungs- oder *"Progenitor"* -Metall entstehen. Sie besitzen von Natur aus eine mehr oder weniger ausgeprägte magische Aura. Mindorium und Arkanium, selten auch Endurium, finden ihre Anwendung in der *Hohen Alchimie,* während die beiden anderen völlig unerschwinglich - weil auf Aventurien nur in geringsten Mengen vorhanden - sind. Titanium und Eternium gellen als den Göttern heilig, und kaum ein Mensch kann ihre magische Macht ermessen. Besonders Endurium und Titanium werden benutzt, um magische Waffen mit gewaltiger Macht zu schmieden. Wegen des hohen Preises der Metalle geschieht dies jedoch äußerst selten.

Magister, Magistra; allgemein gültige Bezeichnung für Personen, die eine Lehrberechtigung an einem (meist dem *Zwölfgötterkult* zugehörigen) *Seminar,* einer *Universalschule* oder — vor allem - einer MAGIERAKADEMIE haben.

Magisterin der Magister; Titel der in der *Halle der Weisheit* zu *Kuslik* residierenden obersten HESINDEGEWEIHTEN Aventuriens und in Rang und Ansehen dem *Schwert der Schwerter* oder dem *Boten des Lichts* gleich. Die korrekte Anrede für die M.d.M. ist *Erhabene.*

Magokratie; Herrschaftsform, in der die weltliche (und häufig auch geistliche) Macht in den Händen von Zauberkundigen liegt und auf der Ausübung von Zauberei basiert; in der av. Geschichte wenig bezeugt, nur einige Epochen der Herrschaft der *Echsenwesen* und die Zeit der MAGIERMOGULE vom Gadang. Als M. zählen ausdrücklich nicht lokale Ausprägungen (zauberkundige Barone), die *elfische* Aristokratie oder die *Rohalszeit.*

Mähnenschafe; eine winterfeste Schafart; siehe PREMER MÄHNENSCHAFE.

Mahwad (al-Rasul); ein aus *Mherwed* gebürtiger Krieger, der sich gegen das (echsische) Hofzeremoniell und die Vergötterung des Sultans im DIAMANTENEN SULTANAT auflehnte und in den Jahren 2003 v.H.- 1995 v.H, einen Bürgerkrieg entfesselte, der jedoch für ihn und seine Anhänger verloren ging. Die überlebenden "Mahwadauim" wurden in die *Wüste Khom* verbannt.

Mailam Rekdai; höchste Gottheit der GOBLINS; eine Fruchtbarkeits- und Heilkundegöttin, die vor allem bei den Goblinfrauen höchste Verehrung genießt. Ihre Priesterinnen (Männer gibt es beim Priesterstand nicht) sind oftmals die Stammesführerinnen eines Goblinstamms oder einer -sippe und zudem meist mit *schamanistischen* Zauberkräften gesegnet. M.R. wird, wie ihr himmlischer Partner ORVAI KURIM, häufig mit Wildschweinkopf dargestellt.

Malkillah; Name mehrerer Kalifen der NOVADIS:

M. I. ibn Hairadan (Regierungszeit 218 v.H. - 207 v.H.) ist zugleich der Gründer des KALIFATS: ZU Beginnseiner Laufbahn war der Spross des Wüstenstammes der *Beni Novad* Rittmeister der Kaiserlichen Kavallerie zu *Unau,* doch die Erscheinung RASTULLAHS führte ihn in die Oase KEFT, wo er sich rasch zu dem neuen Gott bekehrte.

Der charismatische Krieger gewann schnell eine große Anhängerschaft, zumal er die Gleichheit aller Rastullahgläubigen forderte - im Gegensatz zu einer "Adelsschicht", die den ursprünglichen Beni Novad besondere Vorrechte zugestehen wollte.

Als Grenzposten in die Oase *Manesh* am Rand der Wüste verbannt, sammelte er ein Heer und eroberte in kurzer Zeit das ganze Tal *des Szinto* bis *Selem.* Als die Kaiserlichen nunmehr Keft eroberten, kehrte M. mit einem Gewaltmarsch zurück und griff seinerseits Unau an. In der folgenden Schlacht wurde die gesamte kaiserliche Garnison vernichtet und M. zum unumstrittenen Führer der Novadis und ersten Kalifen gekürt.

Von größter Bedeutung wurde, dass er vor den Toren seiner neuen Hauptstadt Unau alle Verbündeten in den Stamm der Novadis aufnahm und so die Gleichheit alle Gläubigen herstellte - ohne diesen Schritt hätte das Kalifat wohl kaum über seine Lebzeit hinaus Bestand gehabt.

Malkillah III.

Der zweite Kalif dieses Namens war der vormalige Großwesir ***Ra-fim al-Maugir*** (Regierungszeit 100 v.H. - 36 v.H.), der diesen Thronnamen aus politischen Gründen annahm. Er eroberte den Süden der Reichsprovinz *Almada* und plünderte vielfach die Städte am *Mhanadi.*

Auch der derzeitige Kalif trägt den Namen M. - der frühere Sultan *Mustafa von Unau* führte unter diesem ehrenvollen Namen die Novadis gegen die Invasoren aus *Al'Anfa* und vertrieb sie wieder völlig aus dem Kalifat.

Malvina; angeblich eine "gute" Königin der FEEN und Gegenspielerin des "bösen" *Sinistar.*

Mammut; große, nur in der nordaventurischen Tundra zu findende Elefantenart von maximal vier Schritt Schulterhöhe; besitzt ein dichtes, rotbraunes Fell und stark gebogene Stoßzähne.

Mammuton; elfische Bezeichnung für die Stoßzähne des *Mammut.*

Manak; (auch *Manaq* oder *Manacus);* legendärer Anführer der WALDMENSCHEN, dem es gelang, die Stämme zu einen und sie ca. 333 v.H. in einem Aufstand gegen die Sklavenjäger zu führen. Er verteilte auch einige Priesterposten unter den Stämmen: So sind seitdem die MOHAS die Hüter von GULAGAL und die OIJANIHA die Hüter des heiligen Tals KUN-KAU-PEH.

Mandalya; legendäre *Elfen*stadt auf einer Insel im NEUNAUGENSEE.

Mandlaril; aus den *Salamandersteinen* herabströmender, nordöstlicher Zufluss des NEUNAUGENSEES.

Mandra; kaum übersetzbarer Begriff aus dem *Isdira,* der grob *Seelenkraft* bedeutet und bisweilen verkürzt als *Astrale Kraft* interpretiert wird; auch als Gegenbegriff *zu taubra*

Mandragora (I); elfische Bezeichnung für die *Alraune*, einer Pflanzenwurzel, der Zauberkräfte nachgesagt werden.

Mandragora (II); ein aus der *Alraune* gewonnenes, leichtes Waffengift, das kurzfristigen Brechreiz erzeugt.

Männertod; RIESIN, die im Gebiet des heutigen *Aranien* lebte und vor etwa 1.200 Jahren im Schlaf erschlagen wurde; ihre Gebeine sind im *Fasarer Rahjatempel* ausgestellt.

Mannwidder; die häufigste Erscheinungsform des Halbgottes LEVTHAN, wenn er sich den Menschen (meist *Hexen* auf ihren *Hexenfesten)* offenbart; ein oft mehrere Schritt großer Mann mit stark behaartem Oberkörper, Bocksfüßen an Menschenbeinen, einem riesigen Phallus und einem Widderkopf mit menschlichen Zügen,

Manrek; südlichste Insel der OLPORTSTEINE, etwa auf der Höhe von *Overthorn* vor dem *Hjaldinggolf* gelegen; im Nordosten weitgehend flach und bewaldet, im Südwesten in Steilklippen zum Meer abfallend; von etwa 2.000 Menschen bewohnt, davon etwa 700 in der kleinen Hafenstadt *Brendhil*, die vor allem für ihren marmornen Efferdtempel bekannt ist, weitere 300 im Dorf *Manrin.* M. ist der nördlichste Ort Aventuriens, an dem Weinreben gedeihen.

Mantikor; eine CHIMÄRE, die aus dem Schwanz eines Skorpions, dem Leib eines Löwen und dem Gesicht eines Menschen besteht; vermutlich schwarzmagischen Ursprungs, obwohl der M. auch bisweilen mit KOR assoziiert wird.

Mantrash'Mor; nach dem zerstörten *Marano* das einzig übrig gebliebene Kloster des BUNDES DES WAHREN GLAUBENS. Es liegt am Nordrand der *Goldfelsen*, hoch über dem Yaquirbogen, wo die *Gugella* einmündet. In M. steht der einzige aventurische Tempel der *Zwölfgötter*, und seit Jahrhunderten arbeitet der Bund hier an ihrem größten Monument; An einer Stelle, wo heute die Grenzen des *Neuen Reiches*, des *Alten Reiches* und des *Kalifats* aufeinander treffen, prangen an den Feuersteinfelsen die Häupter der zwölf Götter, wenn auch bis heute erst *Praios, Rondra, Efferd, Travia* und *Hesinde* fertig gestellt wurden.

Marandoline; ein zweisaitiges *maraskanisches* Musikinstrument mit mehr als einen Schritt langen Hals und relativ kleinem Klangkörper, der zumeist aus den Panzern kleiner Schildkröten oder der harten Schale geeigneter Früchte (Kürbis etc.), seltener aus Holz gefertigt ist. Im Besitz des exilierten maraskanischen Prinzen *Mulziber von Jergan* soll sich eine M. befinden, deren Klangkörper aus der Schale einer ungewöhnlich großen Maraskankakerlake gefertigt ist. Charakteristisch für die M. sind langgezogene, fast jaulend zu nennende Töne.

Marano; ehemaliges Ordenskloster des BUNDES DES WAHREN GLAUBENS. Das an der Straße von *Ferdok* nach *Gareth* gelegene Wehrkloster wurde während des zweiten Orkkrieges am 7. Tsa 19 Hal von den Orks erobert und zerstört. Dabei fanden alle Mönche und Priester den Tod.

Maraskan, -s; maraskanisch; Maraskaner; größte Insel Aventuriens; Provinz des Mittelreichs; liegt im *Perlenmeer* auf der Höhe *Baburin-Thalusa* und ist vom Festland durch die flachen Gewässer des GOLFS VON TUZAK und den MARASKANSUND getrennt. Die Nord-Süd-Ausdehnung der Insel beträgt ca. 650 Meilen, an der breitesten Stelle misst sie ca. 250 Meilen.

Klima: An den Küsten herrscht den größten Teil des Jahres, abgesehen vom Phexmond, wo die gesamte Insel oft von schweren Regenstürmen heimgesucht wird, ein angenehm warmes Klima. Anders ist es schon nach wenigen Meilen im Landesinneren, wo ganzjährig eine schwül-drückende Wärme vorherrscht, die erst in den größten Höhen der *Maraskankette*, deren höchste Gipfel auch im Winter nur selten von Schnee bedeckt sind, gemäßigten Temperaturen Platz macht. Generell ist die Osthälfte der Insel wesentlich feuchter als ihre westliche Seile, die eher ein Savannenklima aufweist.

Landschaft: Abgesehen von einem schmalen Küstenstreifen von 10 bis 20 Meilen Breite ist die Insel bergig bis gebirgig und mit dichten Urwäldern bedeckt, die nur in der Umgebung der größeren Ansiedlungen und Plantagen gerodet sind. Das Zentrum M.s beherrschen die MARASKANKETTE mit ihren höchsten Erhebungen im Norden, dem *Amran Gerbald* und dem *Amran Thjemen*, die mehr als 6000 Schritt in den Himmel ragen, und das durch eine schmale Senke von ihr getrennte *Amdeggynmassiv* im Süden. Die Insel besitzt vier größere Flüsse, die vom Landesinneren aus fast den vier Himmelsrichtungen folgen, und zwar den *Hira* im Norden, die *Mendrina* im Osten, den *Roab* im Süden und die *Ohogyn* im Westen. Auch nach achthundert Jahren Besiedelung sind große Teile des Landes inneren, speziell der Maraskankette, unbekanntes Land.

Tierwelt: Die einheimische Tierwelt - wir müssen sie unterscheiden von der, die seit der Besiedlung hier eingeführt wurde, wie etwa das *Phraischaf* - kennt nur wenige Großtiere, erwähnt seien der *Parder*, der waschbärgroße *Baumwürger*, der *Harnischgürtler* oder das mittlerweile äußerst seltene maraskanische *Wollnashorn.* Eine größere Vielfalt zeigen kleine und kleinste Tiere wie *Mungo, Stinkfrettchen, Baumschleimer* und verschiedene Kleinaffenarten sowie der beeindruckende Artenreichtum der Insekten, deren bekannteste Vertreter die MARASKE, die *Maraskanfeder* oder die überaus stattliche *Maraskankakerlake* sind. Unter Berücksichtigung der Unerforschtheit großer Teile der Insel sind diese Aussagen mit einem gewissen Vorbehalt versehen: Es gilt jedoch als nicht sehr wahrscheinlich, dass der TUZAKWURM der einzige Vertreter seiner Art auf der Insel war, auch wenn seither kein ähnliches Tier mehr gesichtet wurde.

Das Volk und seine Sprache: Sieht man von den auf etwa zweitausend Köpfe geschätzten *Achaz* ab, so sind die Maraskaner ein tulamidisch-mittelländisches Mischvolk, das einen großen Teil seiner Geschichte von garethischen Gouverneuren oder Fürsten regiert wurde. So unterscheiden sich die Maraskaner in ihrem Aussehen nicht sehr von dem anderer südländischer Untertanen des Reiches. Die typische Hautfarbe ist zwar etwas dunkler und die Haarfarbe eher *schwarz*, aber auch hellere Haut- und Haarfarben sind nicht ungewöhnlich. Die Sprache der Insel wird als *Maraskani* bezeichnet, aber auch hinter diesem Begriff verbirgt sich nur ein *garethischer* Dialekt, wenn auch mit zahlreichen tulamidischen Lehnwörtern durchsetzt.

Landwirtschaft: Die Eroberung durch das Kaiserreich hat auf den

Dichter Dschungel im Inneren der Insel Maraskan

ersten Blick nur wenige Neuerungen für die Landwirtschaft der Insel gebracht. Schon in den letzten zweihundert Jahren gehörten vier Fünftel der Anbaufläche zu Großplan tagen, auf denen Zuckerrohr, Reis, *Pfeifenkraut,* Tee, *Shatak,* Obst und Mandeln gepflanzt wurden. Neu sind die so genannten Holzplanlagen, worunter großflächige Rodungen zu verstehen sind. Damals wie heute wurde die Arbeit auf diesen Planlagen von der ortsansässigen Bevölkerung verrichtet, die nebenher noch ihre eigene kleine Landwirtschaft betrieb und sich damit ernährte, und auch damals gab es schon Landarbeiter. Neu ist, dass die Plantagen zahlreicher und größer geworden sind, dass die Anzahl der freien Bauern zugunsten der Pachtbauern abnahm und dass ein Teil der Landarbeiter durch Zwangsarbeiter und Sträflinge, d.h. Verbrecher und Anhänger des alten Königreichs, ersetzt wurde. Dies hatte zur Folge, dass innerhalb weniger Jahre ein Teil der Bevölkerung keinen Lebensunterhalt mehr hatte und ins Innere des Landes aufbrach, um dort in neuen Siedlungen ein neues Leben zu beginnen.

Die wichtigsten Ausfuhrgüter der Insel sind die bereits genannten Produkte, hinzu kommen die als Roabwolltuch bekannte Phraischafwolle, Wein, wie der herbweiße *Maraskaner* oder das schwere und süße *Tuzaker Drachenblut,* Gewürze wie Paprika, Pfeffer oder *Ingrim.* Räucherfisch, Krebstiere und nicht zuletzt der heimische Rum, *'Offenbarung der Zwillinge'* genannt,

Handwerk und Bergbau: M. ist nicht nur von *Tsa* begünstigt, sondern auch von *Ingenium:* Die Maraskankette ist reich an Bodenschätzen; fünf der sieben Metalle sind hier zu finden, namentlich Kupfer, Quecksilber, Zinn, Blei und Eisen, letzteres vor allem im Südwesten in hochgehaltvoller Form. Hinzu kommen die einzige größere Lagerstätte des magischen Metalls *Endurium* sowie der edle Alabaster und Graphit. Einen guten Ruf hatte früher das maraskanische Handwerk, vor allem die Eisen Verarbeitung, wegen ihrer fortschrittlichen Methoden. Der Stahl - namentlich das daraus geschmiedete TUZAKMESSER - ist durchaus vergleichbar mit der Güte zwergischer Arbeit. Darüber soll die Stoffdruckkunst und der daraus entwickelte Buchdruck nicht vergessen werden. Keine besondere Bedeutung hatte auf der Insel selbst eine weitere maraskanische Erfindung, das Parkett. Noch vor wenigen Jahren galt die Parkettmacherkunst hauptsächlich als Form der Meditation für Priester und Philosophen zum näheren Verständnis der Welt denn als Handwerk.

Siedlungen und Architektur: Etwa ein Sechstel der achtzig- bis hunderttausend Maraskaner lebt in den vier Städten des Landes - BORAN, JERGAN, TUZAK und SINODA -, ein weiteres Fünftel in etwa vierzig größeren Ansiedlungen in deren nächster Umgebung, der Rest in zahllosen kleinen Dörfern, Weilern, Gehöften und auf den Plantagen, von denen die wenigsten mehr als fünfzig Meilen im Landesinneren liegen. Der berühmte *maraskanische Turmbaustil,* d.h. ein fensterloses Untergeschoß aus gebrochenem Naturstein, darüber drei oder vier Etagen aus Edelholz, schließlich ein weit aus ladendes Dach, ist eine Eigenart der Städte. Auf dem Land bevorzugt man kleine, luftige Gebäude, die Wände und Türen werden meist mit *Bausch* bespannt. Doch wie immer gibt es hier Ausnahmen: *Sinoda* besitzt wegen eines ausgesprochen heimtückischen Holzschädlings überhaupt keine Holzgebäude, und der kleine und anscheinend sehr alte Weiler *Alrurdan* am Oberlauf der *Obogyn* ist gänzlich aus Lehmtürmen erbaut.

Verkehr und Wege: Soweit es auf M. überhaupt Straßen gibt, verlaufen diese entlang der Küste, vornehmlich der westlichen. Ansonsten gibt es einem stetigen Wandel unterworfene Land- und Dschungelpfade und den Seeweg, die traditionelle Art, von einem Ort der Insel zum anderen zu reisen oder Waren zu transponieren. Die wenigen maraskanischen Straßen sind zwar schlecht erhalten, aber gut bewacht, da sie die tatsächliche Grenzlinie zwischen dem Herrschaftsgebiet Gareths und seines Heeres und den Urwäldern mit seinen Freischärlern bilden.

Handel und Währung: Auf M. gilt dieselbe Wahrung wie in jeder anderen Provinz des Mittelreiches. In *Boran,* soweit dort überhaupt Geld vorhanden ist, dürfte jede Währung akzeptiert werden. Auch dreißig Jahre nach der Besetzung gelten starke Handelsbeschränkungen, besonders was den Stahl anbelangt, und der größte Teil der aus- und eingeführten Waren läuft über *Perricum.* Ausnahmeregelungen gibt es nur durch spezielle Verträge mit dem Kaiserreich: So betreibt die *Fürstlich Aranische Handels-Compagnie* ihren Holzhandel direkt über *Jergan,* und das *Maraskankontor* in *Khunchom* – ein Zusammenschluss der Handelshäuser *Dhachmani, Stoerrebrandt, Gerbelstein* und *Warrlinger* - über *Tuzak.*

Zelttafel Maraskan:

ca. 2755 v.H.	BASTRABUN verbannt *Achaz, Krakonier und Marus von Yash'Hualay* nach *Marustan.* Die Insel wird ihnen als geschützter Ort zugewiesen und es wird das Gebot erlassen, dass kein Tulamide jemals das Eiland betreten solle. Noch heute ist für viele Tulamiden M. und alles, was von dort kommt, tabu.
830-820 v.H.	Unter Kaiser Sieghelm gelangen die *ersten* mittelreichischen Siedler nach M. Sie gründen *Jergan, Tuzak* und *Boran* und beginnen mit der Erkundung von *Hira* und *Roab.*
809 v.H.	Unter Kaiser *Gerbald:* Tötung des *Tuzakwurms*
719 v.H.	Der *Ferkinastamm* der *Beni Rurech* schifft sich in Khunchom ein und landet am 19. Rondra (Scheitelpunkt des Flugs des Weltendiskus) in Tuzak. Erbringt mit sich seinen Glauben an die Zwillingsgötter RUR UND GROR, der sich trotz heftiger Bekämpfung durch die Praiosgeweihtenschaft bald über die ganze Insel ausbreitet.
bis 666 v.H.	Kaiserliche Gouverneure - "Protektoren des Ostens" - regieren die Insel.
666 v.H.	Graf *Arethin* von Jergan erklärt sich zum Fürsten von M. und löst alle Verbindungen zum Mittelreich.
666-654 v.H.	Bürgerkrieg zwischen Anhängern *Arethins und Garalors,* des Grafen von Tuzak
654 v.H.	Die Sonnenlegion der Priesterkaiser beendet den Bürgerkrieg. Garalor wird enthauptet, Arethin bleibt tributpflichtiger Fürst M.s. Der Rur-und-Gror-Glaube wird für die nächsten 130 Jahre verboten.
bis 525 v.H.	Despotische Herrschaft *Arethins* und seiner Nachkommen. Schließlich durch *Rohal den* Weisen Absetzung des letzten Arethiniden, Fürst *Curfan,* der vom aufgebrachten Mob gelyncht wird. Anschließend herrschen abermals Protektoren über M. Die Verehrung der Zwillingsgötter ist wieder erlaubt.
303 v.H.	Begünstigt durch die Lage im Reich kann sich *Djurmold* als souveräner Fürst in Tuzak durchsetzen.
234 v.H.	Durmolds sechzehnjähriger Ururenkel *Dajin I.* proklamiert das Unabhängige und Freie Königreich M. In den nächsten zwei Jahrhunderten regieren auf dem *Lilienthron* in Tuzak 34 weitere Könige. Die kürzeste Amtszeit hat dabei *Perjin II.,* der schon 11 Tage, nachdem *Perjin I.* an einer Fischvergiftung verstarb, einem Speiseunfall mit einem Fischmesser zum Opfer fällt. In diesen Jahren florierender Handel mit dem Bornland, dem Mittelreich und tulamidischen Städten. Blüte der maraskanischen Handwerkskunst.
186-181 v.H.	Unter *Dajin VII. dem Frommen* Erfindung des *Stoffdrucks*
33 v.H.	In Tuzak Erfindung des *Buchdrucks* mit beweglichen Lettern.
6 v.H.	Vernichtung der Königlichen Flotte im Hafen von Tuzak, *Schlacht bei Jergan,* Kaiser Reto erobert M. König Frumold geht ins Exil nach Festum, sein ältester Sohn *Denderan* hält Boran. *Herdin I.* wird Fürst von M. Anschließend Verfolgung von Hexen, Magiern und Philosophen.
2 Hal	*Tuzaker Aufstand*

Sitten und Brauchtum: Die Philosophie des einheimischen RUR-UND-GROR-Glaubens bestimmt das gesamte Leben eines Maraskaners. Es äußert sich in kleinen Dingen wie der Anrede 'Bruderschwester', dem traditionellen Gruß 'Preiset die Schönheit!' oder Beschimpfungen der Art 'Geschwisterloser Gesell!', aber auch in großen wie der Überzeugung, dass alles Gute mindestens zweifach existiert, dass es zu allem auf der Welt ein Pendant oder Gegenstück geben muss und dass Ereignisse und Dinge, für die dies nicht gilt, Ausdruck von Störungen im Gleichgewicht des Weltengefüges sind - und damit Erzeuger von Unheil und Verderben.

Rur und Gror sind gleichzeitig Bruder und Schwester, Mann und Frau, daher sind Liebschaften oder Ehen zwischen Personen gleichen Geschlechts gang und gäbe. Es mag als Widerspruch gelten zu einer anderen Überzeugung, dass das Glück eines Menschen bemessen werden könne an der Anzahl seiner Geschwister oder Nachkommen.

Dieser Widerspruch wird durch eine institutionalisierte Adoption aufgehoben. Wer keine eigenen Kinder haben kann, adoptiert welche. M. dürfte damit das einzige Land Aventuriens sein, wo es fast keine elternlosen Kinder gibt.

Die maraskanische Trauung besteht im Wesentlichen aus zwei Teilen, dem 'Abschreiten des Kreises' und der ‚Speisung'. Bei der ersten Hälfte dieser Zeremonie schreitet der Partner, der den Heiratsantrag machte, entlang einer Kreislinie und zählt dabei die acht Regeln auf, die zu einer harmonischen Ehe führen, der andere spricht sie ihm nach. Anschließend werden die beiden Vermählten von den Eltern des anderen Partners mit kleinen Pasteten gefüttert, damit gilt die Ehe als geschlossen. Es ist ein üblicher Brauch, dass die Füllung dieser Pasteten entweder von dämonischer Schärfe oder von großer Bitterkeit ist. Es soll die Frisch vermählten daran erinnern, dass ihr gemeinsames Leben nicht immer durch Süße bestimmt sein wird.

Der bekannteste Brauch der Insel ist die *Diskusstafette*, die den Flug des *Weltendiskus* symbolisiert. Sie beginnt am maraskanischen Neujahrstag, dem 19. Rondra, in *Tuzak* und endet in *Boran.* Eine Vielzahl von Helfern wirft dabei einen Diskus vom Ausgangsort durch die Senke zwischen Maraskankette and Amdeggynmassiv nach Boran.

Kunst: Im dritten Jahrhundert vor Hal formulierte *Dichindziber aus Cavazoab* die vier allgemeingültigen Regeln der Kunst: 1. Wahre Kunst drückt die Harmonie der Welt aus. 2. Wahre Kunst drückt die Gegensätzlichkeit der Dinge aus. 3. Wahre Kunst ist schlicht wie die Gesetze der Welt. 4. Wahre Kunst ist rätselhaft wie die Schöpfung Rurs.

Diesen Gesetzen folgen alle Richtungen der maraskanischen Kunst, sei es die als eintönig geltende Musik, die größtenteils aus Schleifen und Wiederholungen besteht, sei es die Malerei mit ihrer verwirrenden Ornamentalik, sei es die kurze, oft unverständliche Poesie oder das Drama mit seinem strukturell, wenn auch nicht handlungsmäßig, klaren Aufbau. Besondere Bedeutung kommt auf der Insel der Arbeit mit Holz zu, die sich in wunderschönen Intarsienarbeiten niederschlägt. Hierunter fällt ausdrücklich nicht die berühmte Parkettkunst!

Wissenschaft, Bildung und Religion: Die maraskanische Lebensweise kennt zwischen diesen Bereichen keinen Unterschied. Rur hat den Weltendiskus geschaffen, und er wollte, dass seine Schöpfung verstanden wird, deshalb hat er seinen Daumenabdruck (RURS DAUMEN) hinterlassen. Das Erforschen der Well führt zu einem besseren Verständnis ihrer Schönheit, daher ist Wissenschaft Religion. Die Gesetze der Welt spiegeln sich im Kleinen wie im Großen, daher lässt sich aus einem Teil auf die Gesamtheit schließen oder, wie *Zendajian der Stille* formulierte: "Es ist nicht nötig, dass ich mein Haus verlasse!" Es gibt in anderen Regionen Gebiete, die der Forschung verboten sind, auf M. aber gilt: Es gibt bruderlose Dinge, die uns die Sicht für die Schönheit der Welt versperren und verhindern, dass wir dereinst (wenn der Weltendiskus Gror erreicht hat), die *Vierundsechzig Fragen des Seins* stellen können.

Magie: Das traditionelle Spezialgebiet der maraskanischen Magie ist die Verwandlung von Lebewesen, wie sie an der Akademie in Tuzak oder von Privatgelehrten unterrichtet wird. Die Eroberung der Insel hatte gerade auf diesem Gebiet starke Einschränkungen zur Folge. Erinnert sei an die Beinaheschließung der Tuzaker Akademie oder die so genannten *'Hexenverfolgungen'* der *Maraskanabteilung der KGIA* unter Dexter *Nemrod*, deren Opfer weniger die hier recht seltenen Hexen als vielmehr Magier jeder Couleur, Philosophen, Weise und Gelehrte waren. Die Magie hat sich in zwei Gebieten eine Selbstbeschränkung auferlegt: *Nekromantie* und *Dämonologie.* Das erste ist in einer Kultur, für welche die Wiedergeburt eine Tatsache ist, nicht verwunderlich, beim zweiten beschäftigt man sich nur mit der Vertreibung dieser Geschöpfe: Dämonen sind Ausgeburten des Limbus und damit bruderlos.

Staatliches: Abgesehen von *Boran* ist M- eine Provinz des *Mittelreiches.* Die Hauptinsel und die Inselgruppe der Grafschaft JILASKAN im Süden werden von Fürst *Herdin* in Tuzak regiert. Boran als letzter Rest des souveränen *Königreichs M.* untersteht dem Prinzen *Denderan.* Zusätzlich gibt es noch mindestens sieben, untereinander zerstrittene „Exil- und Untergrundregierungen", die samt und sonders die Herrschaftsnachfolge des einstigen Königreiches für sich beanspruchen.

Recht und Gesetz: Die Rechtsprechung auf M. ist wechselnd. Zwar folgt man allgemein mittelreichischen Gebräuchen, doch wegen der unruhigen Lage gilt in manchen Teilen der Insel parallel dazu das Allgemeine Militär-Organisationsgesetz mit seiner raschen Rechtsfindung und seinen drakonischen Strafen. In Boran und den von den Freischärlern kontrollierten Gebieten kann man nur von nackter Willkür sprechen. Gesetz ist hier die Weltsicht des jeweiligen Anführers.

Militär: Auf Maraskan sind derzeit das II. und III. Kaiserliche Elitegarderegiment "*Drachengarde"* bzw. *"Adlergarde"*, das II. Regiment Darpatische Landwehr sowie unterschiedlich zusammengesetzte Truppenteile in einer Gesamtstärke von etwa einem weiteren Regiment stationiert. Bei der Verteidigung Gareths im Jahre 20 Hal gegen das *Orkenheer* kam diesen Regimentern wegen ihrer Erfahrenheit eine besondere Bedeutung zu.

Weiterhin haben auf M. die Galeeren der M.-flotte, des größten Verbandes der Perlenmeerftotte ihre Heimathäfen, Ihre Aufgaben bestehen in der Unterbindung von Fremdhandel mit der Insel, Niederschlagung von Aufstanden in den Hafenstädten, Piratenjagd und (inoffiziell) Vernichtung der aranischen Flotte, sollte dies in Gareth als nötig befunden werden. Über die Gesamtstärke der Aufständischen existieren keine Angaben. Nach Reichsquellen ist ihre Anzahl bedeutungslos.

Maraskanabteilung; Sonderabteilung der *KGIA;* im Jahre 5 v.H. zur Zerschlagung der letzten Widerstandsnester und zur Verbreitung reichsfreundlicher Propaganda gegründet; unter dem fanatischen *Praios*-Anhänger Oberst-Kommissar Dexter *Nemrod* vornehmlich Verfolgung von Zauberern, Zweigötterpriestern und Philosophen (die sog. maraskanischen *Hexenverfolgungen);* nie offiziell aufgelöst, aber seit dem Jahre 4 Hal nicht mehr im Einsatz.

Maraskanfeder (I); eine spannlange Libellenart, die ausschließlich im maraskanischen Tiefland zu finden ist.

Maraskanfeder(II); eine hochgiftige, etwa einen halben Spann lange, gelbgrüne Tausendfüßlerart, die sich durch Zusammenrollen und Springen vorwärts bewegt.

Maraskani, Maraskanisch; auf *Maraskan* gesprochener Dialekt des *Garethi* mit zahlreichen Lehnworten aus dem *Tulamidya* (s. **SPRACHEN**).

Maraskanische Riesenkrabbe; mit maximal drei Schritt Gesamtdurchmesser (Rumpf etwa 4 Spann, lange, spinnenartige Beine) größte aventurische Krabbenart, die ein delikates Fleisch liefert, aber als ausgesprochen wehrhaft gilt; im Flachwasser um die Insel *Maraskan* und an der *Elburischen Küste* beheimatet.

Maraskanischer (Turm-)Baustil; gegen die häufigen Regenfalle schützender, traditioneller Baustil der Insel *Maraskan* (und nur dort oder in maraskanischen Exilsiedlungen zu finden): ein fensterloses Untergeschoß aus Bruchstein, darüber drei oder vier Etagen aus Edelholz, schließlich ein weitausladendes Dach. Der Eingang liegt meist (zur Abwehr von Tieren und Räubern) im ersten Obergeschoß. Der M.B. ist wahrscheinlich von den tulamidischen Lehmtürmen inspiriert, wie man sie heute noch vor allem in *Fasar* findet.

Maraskankakerlake; wie viele maraskanische Insektenarten ist auch die M. von enormem Wuchs: eine Schabe dieser Art erreicht eine Lange von fast einem halben Spann.

Maraskankette; Gebirgszug auf der Insel *Maraskan*, der fast ein Viertel der Flache der Insel einnimmt. Die M. ist ein vulkanisch aktives Hochgebirge mit vielen tief eingeschnittenen und abgeschlossenen Dschungeltälern (in denen teilweise ein deutlich anderes Klima herrscht als in solchen Höhenlagen üblich ist), entlegenen, trockenen Hochplateaus, überhängenden Gletschermoränen und bizarren Felstürmen. Die höchsten Gipfel (auch diese nur im Firun schneebedeckt) sind der *Amran* Gerbald im Norden mit etwa 6.500 Schritt Höhe und *der Amran Thjemen* in der Mitte des Gebirges mit 6.300 Schritt. Nach Süden geht die M. in das AMDEGGYNMASSIV über.

MASZE UND GEWICHTE

Im Jahre 454 v.H. wurden durch Kaiser *Rohal* einheitliche Maße, Gewichte und Geldwerte festgelegt. Zum Glück haben sich diese Werte im Laufe der Zeit allgemein durchgesetzt, so dass wir heute fast in ganz Aventurien einheitliche Maße verwenden.

Im *Mittelreich*, im *Lieblichen Feld* und *Aranien* werden die Waagen und Maße der Händler alljährlich durch die *Zehntmänner* der *Gaugrafen* oder ähnlichen Institutionen überprüft. Auf Veränderung und Fälschung der Maße und Gewichte stehen hier hohe Strafen.

Im *Kalifat* werden in den größeren Städten ebenfalls die *Rohalschen Maße* verwendet, außerhalb davon gibt es jedoch noch alte Einheiten, die teilweise regional begrenzt sind. So kennt man in *Gorien* noch den **Morgen**, das Stück Land, das man an einem Vormittag umpflügen kann (ca. 3000 Rechtschritt). Bei den *Novadis* werden Entfernungen oft in **Baryd** angegeben; ein Baryd entspricht der Entfernung, die eine Karawane in einem halben Tag zurücklegt (ca. 15 Meilen).

Die *Nivesische* Einheit hierfür ist wiederum die **Tagesreise** (entsprechend 12 Meilen - die Strecke, die eine Sippe an einem Tag mit Kind, Kegel und Karenen zurücklegt), basierend auf dem nivesischen Schritt, der etwa viereinhalb mittelreichischen Spann entspricht.

Das Rohalsche *Lot* (ein Längenmaß) schlussendlich wird nur zur Tiefenmessung eingesetzt und erscheint deswegen nicht in untenstehender Tabelle, 1 Lot entspricht 10 Metern.

Die untenstehende Tabelle zeigt auf, wie man die *Rohalschen Maße* in irdische Einheiten umrechnen kann. Besonders bei Längenmaßen werden Teile von Einheiten gerne auch folgendermaßen angegeben: *Halbfinger* (1 cm), *Halbspann* (10 cm), *Halbschritt* (50 cm) usw.

Längenmaße:

1 Finger	=	2	Zentimeter
1 Spann	=	20	Zentimeter
1 Schritt	=	1	Meter
1 Meile	=	1	Kilometer

Flächenmaße:

1 Recht-/Quadratspann	=		20 x 20 cm
1 Recht-/Quadratschritt	=	1	Quadratmeter
1 Platz	=		25 x 25 m
1 Acker	=	1	Hektar (100 x 100m)
1 Rechtmeile	=	1	Quadratkilometer
1 Land	=	4	Quadratkilometer

Hohlmaße:

1 Hohlfinger (Flux)	=	8	Kubikzentimeter
1 Schank (Viertelmaß)	=	0,2	Liter
1 Maß	=	0,8	Liter
1 Hohlspann (Um)	=	8	Liter
1 Faß	=	80	Liter
1 Ox	=	960	Liter

Gewichte:

1 Gran	=	0,04	Gramm
1 Karat	=	0,2	Gramm
1 Skrupel	=	1	Gramm
1 Unze	=	25	Gramm
1 Stein	=	1	Kilogramm
1 Quader	=	1	Tonne

Maraskanpony; eine kleine, stämmige und sehr geländegängige Pferderasse; siehe ZWERGENPONIES.

Maraskansund; Meerenge mit flachen und ruhigen Wassern zwischen der *elburischen* Küste und der Insel *Maraskan;* geht nach Süden in den GOLF VON TUZAK über; berüchtigt für seine unzähligen Piraten- und Schmugglerschiffe, die sich hier Wettrennen mit kaiserlichen Galeeren liefern.

Maraskantarantel; bis zu zwei Schrill Durchmesser (mit Beinen) messende und ein Schrill hohe, gelbrot gesprenkelte Riesenarachnida, die beileibe nicht nur auf Maraskan zu Hause ist; betrachtet jedes größere Lebewesen in ihrer Nähe als Nahrungskonkurrenten und greift sofort an, wobei sie ihren gefährlichen Giftstachel einsetzt. Dieses Gift, das aus der Hauptnahrungsquelle der M., dem *Eitrigen Krötenschemel,* entsteht, wird mit zunehmendem Alter des Tieres gefährlicher und ist für Menschen häufig tödlich. Ein Destillat aus dem Gift ist auch als *Sunsura* bekannt.

Maraske; ein skorpionähnliches, hochgiftiges Monstrum, siehe MARASKANTARANTEL.

Maravedi; auch: *Marawedi;* angeleitet vom Stadtnamen *Mherwed:* derzeit gültige Münze des KALIFATS, in Wert und Gewicht zwei *Dukaten* entsprechend (siehe **WÄHRUNGEN**).

Marbiden; der Boron-Tochter MARBO geweihter Orden. Die Ordenshäuser der M., des *Ordens zur sanften Ruhe,* stehen in *Fasar* und seit kurzem (23 Hal) auch in *Arivor; Norburg, Ouvenmas* und *Punin.* Ihre Aufgabe ist es, den Sterbenden einen leichten Übergang über das *Nirgendmeer zu* gewahren. So pflegen die Mitglieder des Ordens Todkranke und Schwerverletzte, denen nicht mehr zu helfen ist. Manch einer betrachtet die "Sterbehäuser"" mit Skepsis, zumal viele der Leidenden mit Rauschkraut versorgt werden, um ihnen einen leichten "Übergang" zu verschaffen. Oft ersetzen die M. auch die *Noioniten,* wenn diese kein Ordenshaus in der Stadt haben. In der Niederlassung in Fasar werden gar Magier versorgt, die unter Altersschwachsinn leiden.

Gegründet wurde der Orden im Jahre 398 v.H. durch die *Marbo*-Priesterin *Svetlana von Arivor,* um vielen Schwerstverletzten aus dem *Krieg der Magier* das Sterben zu erleichtern. Die Tracht des Ordens gleicht der der *Boron*-Geweihtenschaft, auf der Höhe des Herzens ist jedoch in weißen oder silbernen Fäden das Abbild eines fliegenden Raben eingestickt: das Symbol für den sich unaufhaltsam nähernden *Golgari.*

Marbo; *Halbgöttin,* die vor allem im *Lieblichen Feld* verehrt wird und als Tochter BORONS und *Elilias,* einer Sterblichen, gilt. Von ihrem Vater hat sie die dunkle Erscheinung und Blässe geerbt, von ihrer Mutter die überirdische Schönheit und das weiche Herz. Selbst bei den Gläubigen *Rastullahs* findet sie Verehrung als *Marhibo,* die siebte Frau des Eingotts. Dort wird ihr nachgesagt, einstmals die Tochter eines "Fürsten aus dem Land der Morgenröte" gewesen zu sein, die der Herr Rastullah in Liebe zu sich rief.

In der Gegend von *Arivor* wird sie mancherorts mit eigenen Gebetsställen bedacht, in Arivor selbst gibt es gar einen kleinen Tempel, der zuweilen von Menschen aufgesucht wird, die um Fürsprache für einen geliebten Menschen beim göttlichen Vater der bleichen M. bitten. Der älteste Tempel der M. aber steht in *Fasar.*

Nicht unerwähnt bleiben darf der Orden der *Marbiden,* der sich der Sterbenden annimmt und ihnen den letzten Weg erleichtert.

Marbo (II); größter, aber nicht sonderlich heller Wandelstern; gilt in der Astrologie als Botin von Ende und Vollkommenheil, das Ende allen Seins und die Erfüllung. Wer unter diesem Stern geboren ist, gilt als ruhig, verantwortungsbewusst und dem Vergangenen verbunden.

Marboblei; weiches Metall, das für Amulette und Einlegearbeiten benutzt wird. Als eines der fünf *Magischen Metalle* ist es vor allem unter der Bezeichnung ARKANIUM bekannt.

Marder; bekannte av. Marderarten sind (neben den Pelztieren *Hermelin, Zobel, Nerz* und *Otter)* ILTIS, STINKTIER, VIELFRASS und Wiesel.

Marhibo; nach *novadischen* Legenden die siebte Frau RASTULLAHS. Er nahm sie zur Gemahlin, nachdem sie den von ihm gesandten Boten des Todes mit ihrem stillen Liebreiz gerührt hatte. M. achtet auf jene, deren Sinn auf die Vergangenheit gerichtet ist. Die Ähnlichkeit mit *Borons* Tochter *Marbo* ist daher nicht nur namentlich begründet,

Marhynia; legendäre Hauptstadt des RIESLANDS, deren Existenz nur auf uralten Karten aus der Zeit des *Diamantenen Sultanats* bezeugt ist (und seitdem von Karte zu Karte weiterkopiert wird).

Mark (I); die südlichste und am längsten von Mittelreichem besiedelte Region des BORNLANDES, Teil der ehemaligen *Mark Drachenstein.* Die M. erstreckt sich etwa zwischen *Festum* und *Vallusa.*

Mark (II); alte Bezeichnung für eine Randprovinz des (Alten und Neuen) Reiches, aus der sich die Provinzarten MARKGRAFSCHAFT, KRONMARK und REICHSMARK entwickelten.

Markgraf, Markgräfin; ein im *Neuen Reich* zu den PROVINZHERREN zählender Adelsrang; Regent einer MARK GRAFSCHAFT; auch in anderen Königreichen verwendet. Die korrekte Anrede für einen M. lautet *Euer Erlaucht.*

Markgrafschaft; eine Reichsprovinz (vornehmlich des Mittelreiches), die in ihrer Ausdehnung einer *Grafschaft* entspricht, jedoch zu den direkt reichsunmittelbaren Provinzen gezählt wird; meist eine Randprovinz. Eine M. entsteht meist, wenn durch die Ausgliederung einer Grafschaft die Macht eines *Provinzherren* gebrochen werden soll (so geschehen durch die Herauslösung *Beilunks* und *Warunks* aus *Tobrien),* wenn ein verdienter Adliger belohnt werden soll (M. WINHALL) oder wenn besondere Umstände dies erfordern (M. HELDENTRUTZ).

Marktmond; zwergischer Name für den Monat *Phex* (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Markttag; allgemein gültiger Name des *dritten Tages der Woche* (s. **ZEITRECHNUNG**).

Markverweser, Mark Verweserin; ein Adelstitel des *Neuen Reiches;* reichsunmittelbare/r Regent/in einer REICHSMARK: häufig eine Person mit militärischer Erfahrung. Die korrekte Anrede für eine/n M. lautet *Euer Hochwohlgeboren.*

Marsch der Tausend Oger; siehe ZUG DER OGER.

Marschall, Marschallin (I); Titel für den/die Befehliger/in einer mittelreichischen *Legion.*

Marschall, Marschallin (II); Titel für das Oberhaupt eines religiösen Ritterordens.

Marschallsamt; alle Bezeichnung für den *Markgrafentitel* oder für eine *Markgrafschaft.*

Maru, -s; Mz.: Marus; alligatorhäuptige Echsenwesen. Das kriegerische Gehabe der M. und ihre Feindseligkeit gegenüber den Menschen haben oft andere Echsenvölker in Verruf gebracht und letztendlich auch den Untergang der M. bewirkt; zu oft haben sie finsteren Bösewichtern ihre Dienste verkauft.

Ein kampfbereites Maru

Heute leben nur noch wenige M. in den *Echsensümpfen* und auf *Maraskan.* M. sind etwa 1.9 Schritt groß, ihre schuppige Haut schützt sie nicht besser als ein wattierter Waffenrock, so dass sie sich meist in Rüstungen hüllen. Ihre Arme sind relativ schwach entwickelt und ermüden recht schnell, deshalb wechseln sie im Kampf häufig die Waffenhand. Ihre Hinterbeine sind sehr muskulös, und ein Tritt ihrer krallenbewehrten Füße reißt tiefe Wunden. Nachdem männliche M. einige Zeit gekämpft haben, verfallen sie in einen Kampfrausch, der ihnen zwar gewaltige Kräfte und eine gewisse Schmerzunempfindlichkeit verleiht, sie aber andererseits blindwütig und ungezielt um sich schlagen lässt.

Die Intelligenz eines M, übersteigt kaum die eines *Goblins,* und das einzige, an dem ihm etwas liegt, ist das Töten, das ihm ein (kurzfristigen) Gefühl der Macht verleiht. Der einzige Gott, den die M. Kennen, ist die blutrünstige Schlingergottheit *Kr'Thon'Chh,* die sie in blutigen Ritualen verehren. Eine besondere Kultur haben die letzten überlebenden Marus nicht; sie leben von dem, was sie zusammengeraubt haben und verdingen sich ansonsten als Söldner, um sich ein paar Silbertaler zu verdienen.

Das einzig "Gute", das M. je getan haben, war ihre Paarung mit *Echsenmenschen.* Aus solchen Verbindungen gingen immer wieder mächtige Krieger hervor, ausgestattet mit der Kraft und Ausdauer eines M. und der Intelligenz und Gewandtheit eines ACHAZ.

Maruk-Methai; genannt der *Wille zur Macht;* eine dämonische Existenzform, die als Teil der Kraft des Namenlosen gilt, in einen verderbten Priester des finsteren Gottes fahren kann und ihm so überirdische Kräfte verleiht.

Marustan; alter *tulamidischer* Name für *Maraskan,* da hierhin die besiegten *Echsenmenschen* und *Marus* verbannt wurden, bzw. ins Exil gingen. Siehe auch AKRABAAL.

Marvinko vom Sikram; eines der ältesten Adelsgeschlechter des *Lieblichen Feldes;* Hauslehen der M. ist die Gft. *Sikram.*

Mastodon; nordaventurische Elefantenart; mit dem MAMMUT verwandt, aber von kleinerem Wuchs (etwa *3* Schritt Schulterhöhe); besitzt ein graubraunes Fell und sehr schwere Stoßzahne; fast nur noch in der *Grimmfrostöde* und in Seitentälern der *Eiszinnen* zu finden.

Maß; ein av. Hohlmaß; eines der *Rohalschen Maße:* entspricht 0,8 irdischen Litern (siehe **MASZE LND GEWICHTE**).

Maße und Gewichte; eine Übersicht über die gebräuchlichsten M.u.G. Aventuriens finden sie auf Seite 179.

Maultier; aus der Kreuzung von Pferdehengst und Eselsstute hervorgegangene Tierart, die typische Verwendung als genügsames Lasttier findet; meist von grauer oder brauner Farbe.

Mautaban; Hoher Minister und oberster Vollstrecker des *Kalifats.* Ihm obliegt nicht nur der Vollzug von Urteilen, die das *Mawdliyat* fällt, vielmehr gebietet er als höchster Beamter über die Gesamtheit der Bewaffneten, seien sie Krieger, Soldaten oder Büttel, und sorgt für die Sicherheit von Straßen und Wegen in Kriegs- und Friedenszeiten.

Mawdli, Mz. Mawdliyat; Rechts- und Glaubensgelehrte der NOVADIS. Sie widmen sich der mündlichen und schriftlichen Auslegung der 99 Gesetze *Rastullahs.* Der Titel des M. geht nicht zwingend mit einem offiziellen Amt einher. Gerade wohlhabende Novadi-Händler schätzen die Begleitung durch einen M. in der verwirrenden und sündigen Fremde. Der so genannte "Hohe M." ist der oberste Glaubensgelehrte im Range eines Ministers und damit erster Beamter im Kalifat. Ihm unterstehen die übrigen M. bei Hofe und die Mherweder Rechts- und Hochschule.

Meckerdrache; kleinste av. DRACHENART von 2 Spann Länge, die jedoch einen FEUERATEM besitzt: auch *Taschendrache* oder *Zwergdrache* genannt.

Meer der Sieben Winde; großer Ozean im Westen Aventuriens, der im Norden in *Ifirns Ozean,* im Süden ins *Südmeer* übergeht; nur von wenigen Seefahrern überbrückte Grenze zwischen Aventurien und dem *Güldenland;* Ost-West-Ausdehung um 3.000 Meilen.

Meer der Verlorenen; auf alten Karten der Rohalszeit ein Meer im Südosten von *Güldenland.*

Meerkalb; eine aventurische Robbenart von maximal 2,5 Schritt Lange mit weißem, blauem oder blau schwarzem Fell.

Meermenschen; ein anderer (und häufig gehörter) Name für das Volk der NECKER

Meile; av. Langenmaß; eines der *Rohalschen Maße;* entspricht dem irdischen Kilometer (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Meister der Brandung; Bezeichnung für ein Provinz-Oberhaupt in der BRUDERSCHAFT VON WIND UVD WOGEN, der Kirche des Meeresgottes *Efferd.* Neben den fünf *M.d.B.* gibt es gleichberechtigt die beiden *Meister des Flusses.*

Meister des Bundes; Hohe Geweihte der *Rondra*-Kirche. Dem erhabenen SCHWERT DER SCHWERTER zur Seite stehen die sechs M.d.B., edle Kämpen und verdiente Geweihte, die über die vier Himmelsrichtungen, die Mittellande und die *Orkenwehr* gebieten. Die Meister können den Kirchenbann aussprechen, Kirchendiener und Adlige in Acht und Bann setzen und zudem Kirchenfehden gegen einen Baron vom Zaune brechen (nicht aber die Oberste Heermeisterin tritt dann in die Schranken, sondern ein Streiter der *Senne,* wie das Gebiet eines Meisters genannt wird).

Das Amtswappen eines M.d.B. zeigt zwei rote Löwen übereinander vor goldenem Schild. Den M.d.B. zur Seite stehen die *Truchsessen* und *Seneschalle* einer Senne, mancherorts werden die nämlichen vom Meister bestallt, andernorts geht das Amt erblich auf das älteste Kind über. Den Meistern unterstehen ferner die *Schwertschwestern* und -*brüder* (Amtswappen: in Gold eine rote Löwin), die *Hochgeweihten* der Rondra-Hallen Aventuriens. M.d.B. tragen am weißen Wappenmantel goldene, Schwertgeschwister silberne Löwenfibeln.

Die sechs M.d.B. (Hauptburg in Klammem) sind im einzelnen; der *Meister des Alten Reiches* (Arivor), der *Meister vom Großen Fluß und der Westlande* (Havena), der *Meister von Donnerbach* (Donnerbach), der *Bornmeister* (Festum), der *Meister der Südlande* (Baburin) und der *Meister des Bundes zur Orkenwehr* (Rhodenstein).

Meister des Flusses; Provinz-Hochgeweihte des *Efferd*-Kultes für das Gebiet großer Ströme: siehe MEISTER DER BRANDUNG.

Menacor; einer der HOHEN DRACHEN, der stets als der „Sechsflügelige" bezeichnet wird. Seine Aufgabe ist es, den *Limbus* zu bewachen und gegen dämonische und andere unheilige Sphärenreisende vorzugehen.

Menchal; ein in Wüsten und an Wüstenrändern vorkommender, kugeliger Kaktus, aus dessen Fruchtfleisch ein stark giftstoppendes Mittel gepresst werden kann.

Mendena (I), -s; mendenisch; Mendener; Stadt in *Tobrien.* Die im Jahr 768 v.H. gegründete Grafenstadt M. liegt nördlich der Mündung des TOBIMORA ins *Perlenmeer.* Von einer festen Mauer umgeben und unterhalb der wehrhaften Burg *Talbruck* gelegen (G: 1 Banner Hzgl. Tobrische Palastgarde, 1 Kompanie Gfl, Mendenische Langspieße, 20 Stadtgardisten), prägt vor allem die Vielzahl kleiner, aus roten Ziegeln errichteter Häuser das Stadtbild. Die etwa 3.000 Bürger des Ortes leben neben dem Erwerb durch Handwerk von der Landwirtschaft im umgebenden, fruchtbaren Tiefland, wobei der Anbau von Roggen und Kartoffeln hervorzuheben ist.

Einigen Wohlstand verdankt die provisorische Hauptstadt des Hzm. Tobrien ihrem Hafen. An den Kais liegen Schiffe aus vielen Ländern, um Korn, Holz und Tuch umzuschlagen, die heimischen Schiffe sind zumeist auf die einträgliche Haifischjagd spezialisiert. Zwischen den hölzernen Lagerhäusern befindet sich auch eine Werft. Die Geschäftigkeit im Hafen zeugt von dem erfolgreichen Streben der Grafen von Darbonia, die Versorgung des tobrischen Hinterlandes unter Umgehung von Beilunk zu steuern. Den mit den Seeleuten oftmals verbundenen Arger nimmt man daher stillschweigend in Kauf.

Als Schutzgott verehren die Mendener *Praios.* Der hier gegründete Traviaorden des Heiligen *Badilak* widmet sich mit Gabe von Speis und Trank der Annenfürsorge (T: PRA, TRA, EFF, RON, RAH, TSA).

Mendena (II); Grafschaft in der mittelreichischen Provinz TOBRIEN. An TOBIMORA und DOGUL gelegen, grenzt die Gft. M. im äußersten Osten des Mittelreiches an das *Perlenmeer.* Seit dem Jahre 11 Hal stellt die Familie derer von *Darbonia* den Grafen, der über viele Gefolgsleute verfügt. Sein Stammsitz befindet sich in der Stadt M., von wo aus er auch die häufigen Streitereien mit und zwischen seinen Baronen zu regeln sucht. Neben dem Hafen der Stadt *M.* und den beiden Flüssen gibt es eine Anbindung an die *Reichsstraße I,* die in *Warunk* endet sowie an die Überlandroute gen *Bornland* via *Vallusa.*

Zum militärischen Kontingent zählen neben dem 11. Tobrischen Garderegiment Teile der Perlenmeerflotte des Mittelreiches, die dem Schutz der tobrischen Küste und der Insel-Baronien *Rulat* und *Tisal* dienen. Im Süden der Grafschaft befindet sich - weitgehend unbekannt - Burg *Löwenstein,* eine Feste des *Amazonenvolkes.*

Mendenischer Eber; wütete etwa zwei Jahre lang in der Gegend von *Mendena.* Wie toll drang er in Stallungen, Schober und Häuser der Bauern und Bürger ein und tötete schließlich zwei Kinder. JARLAK DER WAIDMANN erlegte das besessene Tier - tatsächlich ein Vieh von beachtlichen Ausmaßen - nach langem und blutigem Kampf und legte so den Grundstein für die Tradition der *tobrischen Schweinehatz.*

Mendrina; Fluss im Osten der Insel *Maraskan;* entspringt am Osthang der *Maraskankette* und mündet nach etwa 60 Meilen schnellen Laufes ins *Perlenmeer.* *

Mengbilar; ein *Giftdolch.* Äußerlich kaum von einem normalen Dolch zu unterscheiden, besitzt er einen abnehmbaren Knauf, unter dem sich eine Röhre verbirgt, die mit einer Flüssigkeit - fast immer ein Gilt - gefüllt werden kann und knapp unterhalb der Klingenspitze mündet.

Mengbilla, -s; Mtngbillaner oder Mengbiller; Mengbillaner; Stadtstaat an der av. Westküste. Das an der Mündung des NORDASK liegende M. wurde bereits im Jahre 1869 v.H. gegründet und hat seitdem viele verschiedene Herren über sich gehabt - und anders als bei den meisten anderen südlichen Siedlerstädten haben die Kaiser in Gareth die Unabhängigkeit M.s bis heute nicht anerkannt.

Regiert wird der Stadtstaat vom *Großemir,* der gleichzeitig der oberste Richter der Stadt ist. Die Bewohner M.s sind ein buntes Völkergemisch aus Mittelländern, *Tulamiden* und *Mohas* (EW: ca. 5.200 in der eigentlichen Stadt). In M. gilt jeder als rechtlos, der keine Bürgerrechte besitzt, und so sollten Reisende diese für die Dauer ihres Aufenthalts erwerben, wenn sie sich nicht in den Reihen der zahlreichen Zwangsarbeiter wiederfinden wollen, die für den Wohlstand der Stadt äußerst wichtig sind.

Eines der prunkvollsten Gebäude der Stadt ist der riesige *Boron*-Tempel, der den einflussreichsten Kult in M. (gemäß dem *Al'Anfaner Ritus)* beherbergt. Andere Götterkulte (Weitere T: EFF, RAH. HES) werden in der Stadt geduldet - mit Ausnahme des verbotenen *Praios*-Kultes, ein Umstand, der die große Anzahl von Schwarzmagiern in der Stadt erklärt.

Handelsmittelpunkt ist der große Basar, wo man Dinge aus aller Herren Länder kaufen und einmal wöchentlich Sklaven ersteigern kann. Wie viele andere Städte des Südens verlugt auch M. über eine große Arena, in der regelmäßig Kampfe zur Volksbelustigung stattfinden. M. gilt aber auch als ein Zentrum der Gelehrsamkeit, und es gibt neben der öffentlichen *Hesinde* -Schule eine Kurtisanen schule, eine Kriegerakademie (G: ca. 200 Stadtgardisten sowie um 1.300 berittene Bezirksgardisten in den Wehrdörfern um die Stadt) sowie eine Halle der Alchimisten.

Mengbill(an)er Feuer; ein alchimistisches Brandöl, siehe HYLAILER FEUER.

Mengbiller Wahn; ein durch Alchimie erzeugtes Gift, das dem Opfer keinen körperlichen Schaden zufügt, sondern es in wilder Panik fliehen lässt, sobald der Giftdolch getroffen hat: meist als *Angstgift* bekannt.

Menzel (von Gareth); (807 v.H. - 738 v.H.); sechster der KLUGEN KAISER: tritt als ältester Sohn das Erbe von Kaiser GERBALD I. an. Hebt das von seinem Vater angeordnete Anti-Sklaverei-Gesetz in den von Tulamiden bewohnten Gebieten wieder auf. Regiert das Neue Reich zwischen den Jahren 780 und 738 v.H. In seiner Amtszeit gelingt die

Zerschlagung des Goblinreiches im Gebiet des heutigen *Bornlandes* durch die Rondra-Ritter des *Theaterordens.* Nach der *Schlacht von Wjassuula* im Jahr 750 v.H. fliehen die letzten überlebenden Goblins über den Walsach. Nach dem Tod M.s geht die Kaiserwürde auf seinen Sohn GERBALD II. über.

Menzheimer Au; sanft gewellte Hügellandschaft im südlichen WEIDEN; großteils an der *Reichsstraße I* gelegen.

Merek; Fluss in der Region Thorwal; entspringt an den Osthängen der Großen Olochtai, erhält Zufluss durch den Aldiar und mündet bei Muryt in den Hjaldinggolf; nur wenige Meilen des Unterlaufs schiffbar.

Mermydion II. Thaliyin (von Rethis); (31 v.H. - 18 Hal); bislang letzter *Seekönig* der ZYKLOPENINSELN: kündigte im Jahre 17 Hal die Lehnstreue der Inseln zum *Neuen Reich* auf und erklärte Kaiserin AMENE und damit dem HORASREICH seine Gefolgschaft; wurde während der darauf folgenden Unruhen verwundet und verstarb an Wundfieber. Sein Sohn *Haridiyon* (*3 Hal) wird ihm nach Abschluss seiner Ausbildung auf dem Thron nachfolgen.

Merymakos II.; (1027 v.H. - 951 v.H.); *Seekönig* der ZYKLOPENINSELN, der im Jahre 985 v.H. die bis vor wenigen Jahren gültige Lehnstreue der Inseln zum *Mittelreich* festschrieb.

Meskinnes; ein aus Met gebrannter, süßer Schnaps, der sich vor allem im *Bornland* großer Beliebtheit erfreut.

Messer; ein Werkzeug (und manchmal eine Waffe), das keine Parierstange und nur eine Schneide hat und nicht länger als einen Spann ist.

Messergras; eine widerstandsfähige Grasart, deren lange, scharfe Blätter dem Reisenden, vor allem aber seiner Kleidung, schweren Schaden zufügen können.

Messergrassteppe; das größte zusammenhangende Gebiet (etwa 100 x 60 Meilen), in dem MESSERGRAS wächst; liegt südöstlich des andergastschen Grenzorts *Teshkal.* Mitten in der M. liegt die sagenumwobene Burg *Krayenhorst.*

Metak; eine kleine und weitgehend unbewohnte Insel der OLPORTSTEINE mit felsiger Westküste.

Methumis, -is'; methumisch; Methumer; Stadt und Herzogtum im *Lieblichen Feld* an der Mündung des ONJET, im Jahre 878 v.BF. von Kaiser *Belen-Horas* gegründet; bekannt für ihre *Bunten Mauern.* Gemeint ist der Stadtwall, den seit dem Jahre 1006 BF. über eine Länge von mehr als 400 Schritt und 8 Schritt in der Höhe das wohl größte und farbenprächtigste Fresko Aventuriens bedeckt - ganz wie einstmals in den glorreichen Zeilen vor *Bosparans Fall.*

Ein noch kühneres Projekt wurde von Hz. *Eolan IV. Berlinghan von Methumis* auf Wunsch Kaiserin *Amenes* im Jahr 1014 BF. begonnen; die Wiedererrichtung der alten Universität von Methumis als Zwölfgöttliche und Kaiserlich-Bosparanische Hohe Schulen der Wissenschaften und Lehren der Zwölfgöttlichen Lande', an der schon heute bald 1.000 Studiosi aus dem ganzen Alten Reich und auch von so fernen Orten wie dem Königreich *Trahelien,* dem *Bornland* oder der *Freien Stadt Riva* sich der hehren Wissenschaften befleißigen. So wird das Gold der Kirchen, der Kaiserin und des Herzogs das Heer der Steinmetze noch für einige Götterläufe in Methumis beschäftigt halten. Für die zwei größten und prachtvollsten Schulen, die des *Praios* und des *Horas,* war es in der winkeligen Altstadt zu eng, und so wurden die weitläufigen Gebäude nördlich der Stadtmauer, an der Kronstraße nach *Silas* errichtet - der große Glockenturm der Praiosschule, den die Methumer liebevoll den *Fetten Farungil* nennen, ist jetzt schon eines der Wahrzeichen der Stadt.

Weiter gibt es in der Stadt zwei *Magierschulen,* das jüngst eingerichtete PHANTASMAGORISCHE INSTITUT und die kaum ältere AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS, dazu das, bei den Seefahrern des Reiches wohlbekannte, Kartographische Institut und sogar eine wahrhaftige Volksschule, in der die Sprösslinge der Armen und Mittellosen unentgeltlich in den Künsten des Schreibens und Rechnens unterrichtet werden - eine absolute Seltenheit in Aventurien.

Der *Hz. von Methumis* regiert von hier über die *Lgft. Sikram,* die *Domäne Malur* und die Städte *Belhanka* und *Silas.* Seine Residenz, das Alte Schloss am Kornmarkt, gilt übrigens als eines der schönsten im Reiche, und auch die prunkvollen Palazzi der sechs einflussreichen Patriziergeschlechter von Methumis dürfen als Musterbeispiele des klassischen bosparanischen Baustils gelten.

Im Jahre des Kaiserlichen Census & Taxus von 1016 zählte Methumis 1406 Seelen; Tempel waren der *Hesinde,* dem *Efferd,* der *Tsa,* der *Rahja.* dem *Phex* und dem *Praios* geweiht; an Garnisonen unterhielt man neben den wohl 75 Stadtgardisten noch etwa 200 Matrosen und Seekrieger der Ksl.- Bosparanischen Flotte.

Meriban; nach der Mythologie des *Zwölfgötterglaubens* eine Tulamidin aus der *Khomwüste,* die das Herz des zornigen Wintergottes FIRUN erweichen konnte und ihm seine Tochter IFIRN gebar.

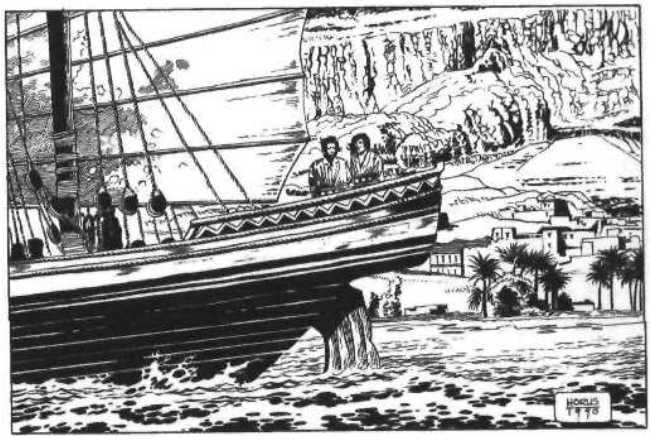
Mhanadi; Fluss in Südostaventurien; nach *Großem Fluß* und *Yaquir* der drittgrößte Strom Aventuriens; entspringt am Fuß des *Raschtulsturms* und erhält auf seinem Weg nach Osten Zufluss von vielen kleinen Gebirgsbächen aus *Raschtulswall* und *Khoramgebirge,* so dass er, wenn er in der Nähe von *Selicum* Zufluss durch den *Erkin* erhält, bereits mit nachgehenden Booten befahrbar ist. Die nächsten paar Hundert Meilen bildet er den Nordrand des *Khoramgebirges* und erhält vor allem von dort stets frische Wasser.

Bei *Samra* schließlich trifft er auf den ebenfalls mächtigen GADANG und wendet sich nun gen Süden, um den *Balash,* die "Fruchtbare Sichel", zu bilden. Hier, vor allem an den Einmündungen des *Mhalik* und des *Schubech,* liegt das reichste Ackerland der gesamten Region, und hier finden sich an den Flussufern auch die prächtigen Städte *Mherwed* und *Rashdul.*

Schließlich führt der Weg des "Altehrwürdigen" wieder gen Nordosten, um sich in zahllose einzelne Arme aufzuspalten und schließlich hei KHUNCHOM ins *Perlenmeer* zu münden.

Der M. ist ab *Selicum* bis zur Mündung schiffbar, wenn er auch erst ab *Samra* als Hauptverkehrsweg gelten kann. Während des Frühlingshochwassers erreicht er stellenweise eine Breite von mehreren Meilen, wohingegen er im Herbst bisweilen so wenig Wasser führt, dass Sandbänke eine Flussfahrt auf den lehmgelben Firnen zu einem gefährlichen Unterfangen machen.

Die Stromauen des M. gehören zu den fruchtbarsten Gebieten Aventuriens, und nicht umsonst hat der Fluss der ersten Kulturlandschaft der Menschen - dem zwischen M. und *Gadang* gelegenen MHANADISTAN - seinen Namen gegeben.



Unterwegs auf dem Mhanadi

Mhanadistan; Hochland südlich des *Raschtulswalls* zwischen dem Oberlauf des *Mhanadi* und dem *Gadang,* das als Ursprungsland der Ur-*Tulamiden* gilt. Demnach entstammt dieser Region die erste menschliche Hochkultur Aventuriens. Das hügelige Land wird von zahlreichen kleinen Seen und Bächen bewässert und eignet sich so vor allem zur Viehzucht und zum Getreideanbau. Hier finden sich die

größten Viehherden des Kontinents. Die Erträge der Region fallen reichlich genug aus, um die riesige Stadt *Fasar* gänzlich zu versorgen.

Mhek'Thagor; angeblich der Name Tür eine dämonische Präsenz, die zugleich Auge und Zunge AMAZEROTHS sein soll.

Mherwati; die häufigste aventurische Eselsart; graubraune Tiere von etwa sechs Spann Stockmaß; aus Mhanadistan stammend, aber mittlerweile Über ganz Aventurien verbreitet.

Mherwed, -s; Mherweder; Mherweder; Stadt am Ufer des gewaltigen *Mhanadi,* der hier mehr als 200 Schritt breit ist. Die von einer uralten, mächtigen Mauer umgebene tulamidische Stadt in Weiß, Gelb und Grün, verwinkelt und mit zahlreichen Türmen, ist heute die Hauptstadt des novadischen *Kalifats* und mit ihren 5.500 Einwohnern die bedeutendste Siedlung der *Novadis.* Gegründet wurde M. vor mehr als 2.500 Jahren vom legendären *Bastrabun ibn Rashdul,* der das Reich der Echsen zerschmetterte und die Macht der Tulamiden ausdehnte. Vor gut 150 Jahren wurde die Stadt von den Novadis erobert, und Kalif *Chamallah* erhob die Stadt 25 v.H. schließlich zur Hauptstadt des Kalifats. Während des Krieges gegen Al'Anfa wurde M. gänzlich von den Gegnern erobert und geplündert. Heute sind die Spuren der Besatzung weitestgehend getilgt, und so präsentiert sich M. wie ehedem als Stadt mit prachtvollen weißen Bauten aus Sandstein oder Lehmziegeln, in der Kuppeln oder Minarette emporstreben (T: großes Bethaus des *Rastullah).*

Einen besonderen Platz im Stadtbild nimmt die gewaltige Palastanlage des Kalifen ein. Der Komplex befindet sich auf der gegenüberliegenden Mhanadiseite und wird mit dem eigentlichen Ort durch die Bastrabun-Brücke verbunden. Die schwarze Brücke ist etliche Jahrhunderte alt und ruht auf basaltenen Pfeilern, die mit verwirrenden Reliefs fremder Fabelwesen verziert sind. Der Kalifenpalast *Malkillahs III.* ist nach den Zerstörungen durch Krieg und Plünderungen zu großen Teilen neu entstanden und in kürzester Zeit noch prächtiger geraten als der ursprüngliche Bau (G: 500 Gardisten des Kalifen. 40 Stadtgardisten).

M. beherbergt die größte Karawanserei östlich der großen Khomwüste und ist berühmt für die Zucht von Reit- und Nutztieren, seien es Pferde oder Kamele, Esel oder Maultiere.

Mherwedböcke; typische Ziegenart *Mhanadistans* und *Thalusiens;* die Haut wird häufig zu feinem Pergament weiterverarbeitet.

Mibelrohr; eine schilfähnliche, in Westaventurien heimische Pflanze, deren Kolben zerstampft und zu einem Sud aufgekocht wird, der Geistesschärfe und Reaktionsvermögen steigert. Übermäßiger Genuss kann zur Abhängigkeil von M. führen.

Mikail von Bjaldorn; (um 600 v.H.); ein bis ins hohe Alter erfolgreicher Jäger, der nicht nur einen der seltenen Weißen Hirsche erlegen konnte, sondern dessen waidmännisches Geschick auch den Ort *Narntal* vor dem Verhungern bewahrte: Heiliger des FIRUN-Kultes, dem am 11. Firun, dem *Tag da Hirschen* gedacht wird.

Mikkan; eine WALDINSEL *der Moskitoinsel-Gruppe;* weitgehend flach und dicht bewaldet; nur wenige Einwohner; von *Trahelien* beansprucht.

Mindere Geister, Mindergeister; eine Manifestation elementarer Kräfte, die entsteht, wenn sich zwei möglichst reine Elemente mischen; weder verstandesbegabt noch mit einem Lebenszweck ausgestattet, sondern einfach nur existent; typische M, kennt man als *Gischtbock, Feuerwusel* oder *Köhlerweiblein.*

Mindorium; ein hartes, sehr sprödes Metall, dessen Oberfläche je nach Lichteinfall in allen Regenbogenfarben glänzt. Es ist das am einfachsten zu gewinnende der fünf MAGISCHEN METALLE, leider auch das unberechenbarste, denn es entsteht, wenn Quecksilber von geballter Sphärenkraft durchströmt wird. Dadurch wird M. oft zur Heimstätte für Geister und Dämonen. Hier liegt auch die bevorzugte Anwendung von M.: Gefäße für Dämonen und Elementargeister, Binden von Dämonen an die diesseitige Welt, Waffen gegen Geisterwesen aller Art. *Mindorit,* das M.-erz. ist außerordentlich selten und nur unter schwierigsten Umständen - allerdings ohne den Einsatz von Zauberei - zu verhütten, M, lässt sich recht gut gießen, aber nur schlecht schmieden – Amulette, Ringe, Siegel, auch Streitkolben aus M. sind möglich, jedoch keine Klingen. Da M. so selten ist, kann man bis zu 200 Dukaten pro Stein des Metalls verlangen. Wie letztlich von den Forschern *Tyros Prahe* und *Miron von Glasal* festgestellt wurde, hat M. noch eine weitere Eigenschaft: Es unterbindet bei einer Legierung mit normalem Stahl dessen Korrosion.

Miniwatu; ein großer Stamm von eingeborenen Bewohnern der WALDINSEL ILTOKEN; erlaubte dem Handelshaus *Stoerrebrandt* die Ansiedlung auf der Insel und die Gründung des Hafens PORT STOERREBRANDT.

Mir-Theniok; ein ausschließlich auf *Iltoken* zu findendes aromatisches Kuchengewürz, auf dessen Vertrieb das Handelshaus *Stoerrebrandt* das Monopol besitzt.

Mirbelstein; eine zentralav. Pflanze, deren oberirdischer Teil einem moosbewachsenen Stein ähnelt. Die Wurzelknolle kann zerrieben und am Gürtel getragen werden, wo sie allerlei Parasiten verscheucht. Der Gestank wirkt nicht gegen die *Mirbelfliege,* deren Stich eine schmerzhafte Entzündung hervorrufen kann.

Mirham, -s; Mirhamer; Mirhamer; Stadt und Königreich in Südaventurien. Die zugleich uralte und junge "Stadt der weißen Paläste" (EW: 1.340) liegt am östlichen Abhang des *Regengebirges* am Fluss *Ata* - an einer Stelle, deren Geschichte in unerdenkliche Zeit zurückreicht: Den Sagen zufolge lag hier einst eine reiche Echsenstadt, auf deren Ruinen die siegreichen Tulamiden die Festung M. gründeten. Aus ihr wuchs mit den Jahren eine Stadt, die alle Länder zwischen *Perlenmeer* und Regengebirge beherrschte. So reich an Schätzen war die Stadt, dass selbst das *Khunchom* der *Diamantenen Sultane* neben ihr verblasst - so sagen zumindest die Legenden.

Doch Seuchen, Rebellionen und Kriege verdunkelten die Sonne M.s immer mehr, den Todesstoß versetzten der verfallenen Stadt aber die Truppen und Siedler der *Klugen Kaiser,* die die letzten Waldmenschen aus der der dschungelüberwucherten Stadt jagten und sie bis auf den letzten Baustein plünderten.

M. wäre heute vielleicht nur eine weitere sagenhafte, verschollene Stadt, wie das Tulamidenland viele kennt - doch das Schicksal wollte es anders: Es war der Vizekönig *Huntas von Shay'Rina,* der in seiner Residenz in *Al'Anfa* die Sagen um das versunkene M. las und seitdem nicht mehr von dem Gedanken freikam, die legendär reiche Stadt wiederaufzubauen und zum leuchtenden Zentrum seiner Machtentfaltung zu machen. Doch all dies zog sich in die Länge und war längst nicht vollendet, als in Al'Anfa eine gewaltige Seuche ausbrach, der ein Sklavenaufstand folgte - und als sich der Staub legte, war Vizekönig Huntas mehr oder minder entmachtet, die Kontrolle an die Patrizier Al'Anfas gelangt. Ihm und seinen Erben blieb nur die prachtvolle Palaststadt von M., die in allen Dingen Al'Anfa untergeordnet blieb.

Der Mirhamer König wird heute vielerorts als "Mirhamionette" bezeichnet - und das ist nicht nur Polemik: Der Königstitel ist mehr nominell, denn die Stadt untersteht fest Al'Anfa, dessen Rat die Gesetze erlässt, die vom König nur noch gegengezeichnet werden (müssen).

Formal allerdings ist er immer noch das Oberhaupt des Al'Anfaner Reiches; Selbst Diktatoren wie die HONAKS haben de jure im Auftrag des Königs in M. regiert.

Im täglichen Leben ist dabei deutlich spürbar, dass M. als - obgleich gewaltige - reine Palastanlage keineswegs den Status einer Stadt besitzt: Die Mirhamer dürfen keine Entscheidungen selbst fällen, ein Zustand, der gerade bei den traditionsreichen Familien der Palastadligen für eine gewisse Unzufriedenheit sorgt. Die Präsenz Al'Anfas macht sich überall bemerkbar, wenn man allein bedenkt, dass auf zehn Bürger ein Al'Anfaner Elitesoldat kommt (G. 2 Banner Al'Anfaner Elitegardisten vom Raben) - offiziell selbstverständlich die Leibwache und Ehrengarde des Königs.

Äußerlich unterscheidet sich M. nicht allzu sehr von den anderen Städten des Südens: Das Wohngebiet des Hofadels weist die üblichen penibel geraden Straßen und schmucken weißen Adelsvillen auf, als Abschluss der breiten Plaza Shoy'Rina in der Palastmitte prunkt das prächtige eigentliche Königsschloss aus weißem Marmor - mit seinen drei weithin sichtbaren kupfergedeckten Kuppeltürmen und einer

Breite von fast einer Meile ist der gewaltige zweiflügelige Bau ein Meisterwerk der Prunkarchitektur: Seit dem Ende des Diamantenen Sultanats wurde in Aventurien kein anderer Palast dieser Größe erbaut: Der des Kalifen ist klein, der des Kaisers in Neu-Gareth bescheiden gegen den Prunk und die Dekadenz, die man hier zu sehen bekommt - M. hat keinen, M. ist ein Königspalast.

Von der Stadt aus gesehen hinter dem Schloss liegt ein Ziergarten voller versteckter Lustschlösschen, Wasserspiele, Qrchidealen und Arangerien, dessen von unzähligen Sklavenhänden gestutzte Bäumchen und Blumenflächen nicht weniger als eine Rechtmeile Fläche bedecken - selbst einige bewusst wilde Wiesenstücke voller Unkraut und einheimischer Schlingpflanzen gibt es, wenn es den König nach "Wildnis" gelüstet. Weiter gen Westen erstreckt sich ein mehrere Rechtmeilen großer Park, in dem schnurgerade Wandel- und Reitwege in den, sorgfältig von wilden Tieren und Menschen gesäuberten Urwald geschlagen wurden - hier liegen auch drei weitere "kleine" Schlösser, die den König beherbergen, wenn er zur Jagd auszieht.

Daneben gibt es auch in der Palastanlage unweit des *Boron*tempels (keine weiteren T.) eine große Arena, in der theoretisch zu Ehren Borons, in der Praxis aber zur Unterhaltung der Oberschicht, blutige Gladiatorenkämpfe zwischen Sklaven und wilden Tieren abgehalten werden.

In dieser schneeweißen und rosenhellen Stadtanlage gibt es nur ein Gebäude, das durch seine ungewöhnliche Farbe sofort ins Auge fällt: Die aus grauem Koschbasalt errichtete, etwas abseits der Palastanlagen gelegene SCHULE DER VARIABLEN FORM, die *Magierakademie* von M.

Die Wirtschaft der Stadt ist naturgemäß sehr einseitig und fast nur auf die Versorgung des königlichen Haushaltes ausgerichtet: Auf die gut zweihundert Adligen kommen fast sechshundert Leibdiener, Köche, Kurtisanen, Reitknechte und andere Palastbedienstete sowie Sklaven für die härteren Arbeiten - auch wenn der Dienst im Palast ein Zuckerlecken ist gegen die Fronarbeit, die auf den Feldern abseits der Palastanlage verrichtet wird.

Keine andere weiße Stadt Aventuriens liegt so eng an das geheimnisvolle Regengebirge geschmiegt wie M., und so verwunden es wenig, dass gerade im Umland von M. sehr viele Sklavenjäger heimisch sind, liegen doch die "Jagdgründe" günstig vor der Haustür. Vor allem aber werden die reichen Erzvorkommen des Gebirges ausgebeutet: Das meiste Eisen des ganzen Südens, aber auch Kupfer, Silber und Gold werden im Umland M.s gefördert.

Der Handel M.s ist allerdings sehr stark eingeschränkt, da ein "Exklusivliefergesetz" mit Al'Anfa besteht, durch das die mächtigere Nachbarstadt praktisch alle Preise diktieren kann und ein Monopol auf den Außenhandel bekommt: Nur Al'Anfaner Handelshäuser dürfen mit M. Handel treiben. Doch die Versuchung ist groß und Schmuggel ein gefährliches, aber auch sehr einträgliches Geschäft - wenn man den Häschern und Aufpassern Al'Anfas entgeht...

In M. gibt es fast so viele Intrigen und Klüngel wie Höflinge; und nicht alle sind ausschließlich an persönlichen Vorteilen interessiert: Die gerade bei vornehmeren Familien populären "Königstreuen" haben vor allem das Ziel, die Königsmacht wiederherzustellen und damit den eigenen Einfluss zu vergrößern; während die geheime Gesellschaft der "Füchse" oder "Freihändler", ein Zirkel von weniger wichtigen Adligen, vor allem um die an Al'Anfa verlorenen Profile aus dem Sklavenhandel trauert: Ginge es nach ihnen, so wäre M. frei von jeder Vormundschaft, um die ganze Welt mit seinen Rauschkräutern und Mohasklaven zu beglücken...

Mirhamer Seidenliane; eine südav. Schlingpflanze, aus der nicht nur haltbare Seile gedreht, sondern auch KUKRIS gewonnen wird.

Misa; Ruß in Nordostaventurien. Die M. mündet bei VALLUSA ins Meer, ihre Quelle liegt in den *Drachensteinen.* Der Fluss wurde nach der Admiralin *Misa von Rulkadu* benannt, die ihn im Jahr 984 v.H. entdeckte. Die M. im *Bornland* auch *Goblinka* genannt, bildet auf ihrer ganzen Länge die Grenze zwischen der mittelreichischen Provinz *Tobrien* und dem *Bornland.* In die M- mündet auch die *Usna,* deren Quelle man ebenfalls in den Drachensteinen findet.

Misa von Rulkadu; (1022 v.H. - 966 v.H.); *Admiralin des Neuen Reiches:* entdeckte unter anderem den nach ihr benannten Fluss MISA wie auch das *Kap Walstein.*

Misamund; Grafschaft in der mittelreichischen Provinz TOBRIEN an der Grenze zum *Bornland* zwischen den Flüssen MISA im Norden, DOGUL im Süden und einer langen Küstenlinie zur *Tobrischen See* im Osten. Gerade dort, nur unbedeutend über dem Meeresspiegel liegend, macht der unberechenbare Wind aus nordöstlicher Richtung - der *Gebelaus* - das Ackern und Leben beschwerlich. Auch sieht sich so manches Fischerdorf beständig Sturm und Springflut ausgesetzt.

So zeigt sich Gräfin *Wendrewka von Korswandt* sehr interessiert daran, die bornische Kunst des Dammbaus zu nutzen, was sich wegen des sumpfigen Geländes mit Sandbankauslegern bis ins offene Meer hinaus als äußerst schwierig erweist. Zudem werden sich die Handwerker aus dem nördlichen Nachbargebiet nicht mit der Versprechung hoher Löhne zufrieden geben. Sie wollen sie auch gezahlt bekommen, was das Projekt angesichts leerer gräflicher Kassen auf unbestimmte Zeit aufschieben wird.

Mishkhara; vornehmlich als BELZHORASH bekannt; eine ERZDÄMONIN, die als Herrin der Pestilenzen und der Fäulnis gilt.

Mittelreich, -s; mittelreichisch; Mittelreicher; umgangssprachlich üblicher Name für das *Neue Reich,* das größte Staatsgebilde Aventuriens, das sich über die gesamte Mitte des Kontinentes erstreckt. Hier kann nur ein Überblick über die wichtigsten Merkmale des gesamten Staates gegeben werden, näheres über die einzelnen Landschaften finden sie unter den jeweiligen Provinznamen:

Die Provinzen des M. sind die *Königreiche* GARETIEN, ALBERNIA und ALMADA, die *Herzogtümer* TOBRIEN, WEIDEN und NORDMARKEN, die *Fürstentümer* DARPATIEN, MARASKAN und KOSCH sowie die *Markgrafschaften* BEILUNK, GREIFENFURT, HELDENTRUTZ, WINDHAG und WARUNK. Das *Fürstentum* ARANIEN wird noch als Provinz beansprucht, ebenso die Städte *Mengbilla, Chorhop* und *Drol.* Eine Außenbesitzung ist das *Protektorat* HOT-ALEM.

Die beherrschende Schicht ist im M, der ADEL - und an seiner Spitze steht *Seine Allergöttlichste Magnifizenz,* der *Kaiser des Neuen Reiches.* HAL I. Seit seinem noch immer ungeklärten Verschwinden werden sämtliche Amtsgeschäfte allerdings von seinem Sohn, Kronprinz und REICHSBEHÜTER BRIN, dem Kg. von Garetien, wahrgenommen.

Den Aufbau der kaiserlichen Verwaltung im Detail wiedergeben zu wollen, ist schier unmöglich: Die Verwaltungsmaschinerie des größten aventurischen Reiches ist zu groß und unübersichtlich, oft sogar direkt verworren: In manchen Bereichen gibt es dank zahlreicher erblicher Privilegien mehr Ausnahmen als der Regel entsprechende

Das Kaiserreich des Mittelreichs

Fälle. Politische und persönliche Freundschaften spielen eine weit größere Rolle als sachliche Erwägungen - dazu kommt noch, dass fast jeder Kaiser sich durch eine grundlegende Reform der Reichsbehörden zu verewigen sucht.

Die sechs *Kanzleien* sind eine Einrichtung *Rohals*, der auf diese Weise die Verwaltung vereinfachen wollte: Jede Kanzlei befasst sich mit einem bestimmten Sachgebiet und wird von einem Reichsrat geleitet; ihm zur Seite stehen ein Oberkanzleirat als Vertreter und Leiter der inneren Verwaltung und mehrere Kanzleiräte für Fachbereiche.

Die wohl wichtigste kaiserliche Behörde ist die *Kanzlei für Steuern, Zölle und Tribute.* Ihre Aufgabe ist vor allem das Einziehen von Abgaben (zu diesem Zweck verfügt das Amt über eine kleine, aber effiziente Truppe, die *Schatzgarde*, die Steuereinnehmer begleitet, Zollstationen beschützt und unwillige Zahler überzeugt), das Prägen von Münzen und das Erarbeiten von Ausgabeplänen - die meist alle anderen Ämter zu ändern wünschen.

Die *Kanzlei für Reichsangelegenheiten* ist aufgrund der vielen zu überwachenden Baronien und Grafschaften das zweitgrößte der sechs Ämter; Hier ist man auch der Ansicht, dass alles, was nicht ausdrücklich anderen Ämtern zugeordnet wurde, in die eigene Zuständigkeit fällt - von Bildung und Wissenschaft über Bürgerschutz und Rechtsfragen bis zum Bauwesen.

Die *Kanzlei für Diplomatische Angelegenheiten* ist ein recht junges Amt und beschäftigt sich mit dem Verhältnis des M. zu den anderen Staaten des Kontinents - hier werden die Botschafter und Sondergesandten ernannt und die Außenpolitik formuliert

Von mittlerer Größe ist die *Kanzlei für das Kriegswesen.* Das Amt ist vorwiegend für logistische Aufgaben zuständig und besitzt Unterkanzleien für Bewaffnung, Kriegshäfen, Festungsbau und Ausrüstung. (Über das eigentliche Militär des M. finden Sie Näheres in den entsprechenden Einträgen. |

Die kleinere *Kanzlei für Handel und Wandel* befasst sich vor allem mit der Schaffung günstiger Bedingungen für den Warenumschlag im M. - mit solchen *Unterkanzleien* wie für Hafen-, Wasser- und Kanalbau, für Straßenbau, Handelsgesetze und das Eichwesen.

Das sechste und bei weitem kleinste der Reichsämter ist die *Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerlei Kurzweil*, eine Gründung Kaiser PERVALS. Damals befasste sich das Amt in erster Linie mit der Ausarbeitung noch blutigerer Turnierregeln und der Beschaffung von unfreiwilligen Kämpfern, heute hat es weder Befugnisse noch Aufgaben.

Neben den sechs Ämtern gibt es noch eine Reihe von kleineren Dienststellen, die dem Kaiser direkt unterstehen, so etwa die *Kaiserlich Garethische Informations-Agentur*, kurz KGIA, unter Baron Dexter NEMROD. Ihre Aufgabe ist das Sammeln von (geheimen) Informationen über das Aus- und Inland und das Aufdecken von staatsgefährdenden Umtrieben.

Mizirion III. (de Sylphur zu Brabak); (*33 v.H.); König von BRABAK, dem es über Jahre gelang, sein Königreich arm und uninteressant erscheinen zu lassen, so dass er den Konflikt mit dem mächtigen Nachbarn *Al'Anfa* vermeiden konnte; gilt auch innenpolitisch als geschickter Politiker.

Moha; mit etwa 5.500 bis 6.000 Mitgliedern der größte Stamm der WALDMENSCHEN, ihr Name wird auch gerne als Synonym für alle Waldmenschen verwendet und von ihm sind zahlreiche Begriffe abgeleitet, der *Mohacca*, ein starker Tabak; die *Mohassins*, Halbschuhe aus dünnem Leder; und das *Mohagoni*, eine Holzart. Ihr Hauptsiedlungsgebiet sind die Niederungen westlich des REGENGEBIRGES, bis hinab zum MYSOB und der Brabaker Tiefebene. Dort leben sie in Runddörfern oder Langhäusern, die auf Pfählen errichtet wurden. Seit *Manak* sind sie einer der wichtigsten Stämme, denn er machte sie zu den Wächtern von GULAGHAL.

Mohacca; der ursprüngliche Name für das PFEIFENKRAUT; heutzutage wird als M, nur noch ein besonders schwerer, schwarzer Tabak aus Südaventurien bezeichnet.

Mohagoni; dunkelrotes Edelholz, das ausschließlich in Südaventurien, vor allem auf den Waldinseln geschlagen und zur Dekoration verwendet wird; Haupteinnahmequelle vieler Städte des Südens.

Mohassins; weiche Wildlederschuhe der *Waldmenschen*, vor allem im Hochland des *Regengebirges* verbreitet.

Mohisch; schriftlose Sprache der WALDMENSCHEN, in viele Dialekte gegliedert (siehe **SPRACHEN**).

Mokolash; mit 2.500 Köpfen einer der kleineren Stammesverbände der ORKS. Bei der Besiedlung des *Bodirtales* durch mittelreichische Siedler ließen sich die braunfelligen M. bis in die Quellsümpfe des Flusses zurücktreiben. Die "Sumpforks" leben in langen, flachen Pfahlbauten oder in Lehmhöhlen. Die M. sind ausgezeichnete Schwimmer und verstehen es recht geschickt, kleine Boote und Flöße durch das Schilfdickicht zu steuern. Sie leben von allen Tieren des Wassers, ebenso von Algen und Schilfschößlingen.

An Stelle des *Rikai* verehren sie den Wassergott *Ranagh.* Nur Tairach erfreut sich auf Seiten der Hauptgötter ungebrochenen Respekts. Obwohl sie zu den friedlicheren Orks zählen ziehen sie die *Echsenmenschen* der Quellsümpfe den Glatthäuten eindeutig vor und so sollte man als Mensch nichts Gutes, noch Gnade von ihnen erwarten. Sklaven sind bei ihnen unüblich, ungewöhnlich ist auch ihr, für Orkverhältnisse, hoher Respekt gegenüber ihren Weibern.

Mokolash auf der Jagd

Mokoscha; Tochter der *Hesinde* und des *Ingerimm:* Göttin der Hirten, Herden und Bienen; oft auch als Tochter der *Peraine* bezeichnet. Volksgöttin der *Norbarden*, Schutzgöttin von Reisenden, Händlern und Boten. Ihr heiliges Tier ist die Biene, ihr Lieblingsopfer der Honig. Der einzige Tempel - geleitet von Immenmutter Bite Barverdis - steht in der Neustadt von *Festum.* M. wird gleichfalls verehrt in Weiden und Tobrien.

Molcho; sagenumwobenes Monster. Zahlreiche Volkssagen und Legenden Aventuriens kennen den (die, das) M., angeblich "das schrecklichste Ungeheuer der Welt"; diverse *Erzdämonen* und sogar der *Namenlose* werden diesem Geschöpf als Erzeuger zugeschrieben, das sehr unterschiedlich, aber immer mit einer schleimigen Schuppenhaut und großen Zauberkräften beschrieben wird. Während eine solche Kreatur nicht wirklich existiert, scheint sie doch eine sehr verschwommene Erinnerung an die Zeit der *Drachenkriege* und Echsenwesen widerzuspiegeln - zumal sie bei *Zwergen* und *Tulamiden* besonders häufig erwähnt wird; vor allem, um unartige Kinder dazu zu bringen, still zu sein, ihre Suppe zu essen und schlafen zu gehen...

Moloch, -s; Molochen; molochisch. Die kleinste Volksgruppe des *Bornlandes* bilden ohne Zweifel die geheimnisvollen M., deren Angehörige man nur in einem einzigen Dorf antrifft. Dieses recht primitive Volk ist wohl aus einer unseligen Verbindung zwischen KLAMMERMOLOCHEN und FLOSSLEUTEN hervorgegangen, die als Experiment wahrend der *Magierkriege* vollzogen wurde. Die eher tierhaften Nachkommen erregten schließlich das Mitleid des Gottes *Efferd*, und er gab ihnen die Gestalt ihrer menschlichen Vorfahren, den Geist des reinen Menschen jedoch wollte er ihnen nicht einhauchen, denn Menschen vergessen zu schnell, wer ihnen Gutes getan hat. So lebt dieses Völkchen unter besonderer Verehrung des Meeresgottes unter dessen Schutz unbehelligt inmitten der anderen Völkerschaften.

Molokdeschnaja; die klassische Axt der *Norbarden:* An einem dicken Holzstab sitzt eine abenteuerlich gebogene Beilklinge, eine gezackte Stachelklinge, die dem Axtblatt gegenüberliegt, und einen kleinen Stachel am Ende des Holmes. Im Kampf ist sie sehr wirkungsvoll, sie lässt sich aber auch gut für alltägliche Arbeiten verwenden: Die M. ist so robust, dass ihr auch das Zurichten von Holz und ähnliche Aufgaben wenig ausmachen.

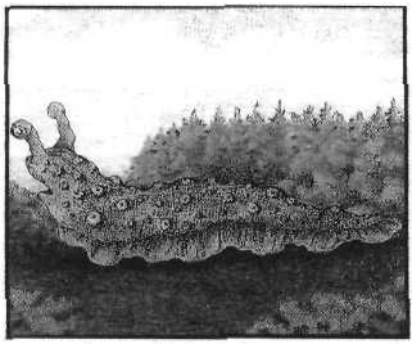
Mond; häufig gehörte, wenn auch (wegen des Mondlaufs von 28 Tagen) unrichtige Bezeichnung für den Monat im aventurischen Jahreslauf.

Mondsilber; ein Edelmetall, schwerer als Gold und von silberfarbenem, unangreifbarem Glanz; auf *Rogolan* auch *Platin* genannt. Es heißt, das M. sei aus den herabgefallenen Tränen *Madas* entstanden.

Moorburg; gefürchtetes Zuchthaus der Stadt *Havena*, zehn Meilen weiter östlich im Moorgebiet um das Mündungsdelta des *Großen Flusses* gelegen. Tagein, tagaus ziehen die zumeist Lebenslänglichen hinaus zum Torfstechen in das schwarze Moor. Die Tätigkeit erweist sich als dermaßen auszehrend, dass nur wenige Häftlinge länger als fünf Jahre bis zu ihrem Tode dort verweilen.

Moosäffchen; eine kleine, recht geschickte Affenart aus Südaventurien, die von Seefahrern und Gauklern gerne zu kleinen Kunststückchen abgerichtet wird; besitzt ein nahezu weißes Fell und wird bis zu zweieinhalb Spann groß.

Morcan, Mz.: Morcanen; ein gefährlicher *Niederer Dämon* aus THARGUNTOTHS Domäne, der des Nachts Menschen mit Alpträumen quälen oder gar von ihnen Besitz ergreifen kann.



Perl-Morfu

Morfu; einer riesigen Nacktschnecke - bleich und bis zu vier Schritt lang - ähnelnde Kreatur, die vor allem in südaventurischen Sümpfen haust, sich aber bisweilen auch an Schiffe heftet oder gar hineinkriecht, um in der Bilge zu leben. Das Tier, das die Umgebung weitestgehend mit Vibrations- und Wärmesinn wahrnimmt, kann treffsicher aus kleinen Warzen giftige Hornsplitter verschießen.

Morfugift; aus den Hornsplittern, die von den *Morfus* verschossen werden, gewonnenes Gift, das Schüttelfrost und Fieber erzeugt und vor allem von den Achaz der Echsensumpfe verwendet wird.

Morgen; wenig verbreitetes av. Flächenmaß; entspricht etwa 3.000 Quadratmetern (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Morgendornstrauch; ein in Nordaventurien beheimateter Strauch mit großen goldenen Blüten. Wenn ein Mensch oder Elf (nicht jedoch ein Zwerg) diese Blüten berührt, verwandelt er sich binnen sieben Tagen in eine SUMPFRANZE.

Morgenstern; die klassische Form der Kettenwaffe, bei der am Ende der Kelle eine einzelne, mit Spitzen bewehrte Eisenkugel sitzt. Die Handhabung dieser Waffe sieht in der Faust eines geübten Kämpfers sehr elegant und einfach aus, doch der Unerfahrene fügt sich leicht selbst großen Schaden zu.

Morghai; ein *Magier* mit einem - offensichtlich auf *vampirische* Art und Weise - widernatürlich verlängerten Leben, der noch nach den *Magierkriegen* einige Orksippen in seiner Knechtschaft hielt.

Moskito; vor allem in Südaventurien heimische, kleine Stechfliegen, die hauptsächlich wegen der von ihnen übertragenen Krankheiten (namentlich BRABAKER SCHWEISS) für Menschen gefährlich sind.

Moskitoinseln; eine Gruppe der WALDINSELN; besteht aus den Eilanden AELTIKAN, JAVALASI und MIKKAN; alle nur von wenigen Weißen besiedelt und von *Trahelien* beansprucht.

Mououn; Name der allumfassenden Meeresgottheit der RISSO, auch *Mutter Meer* genannt.

Muhrsape; alter Name für das düstere Moor- und Marschland am Mündungsdelta des *Großen Flusses*, vermutlich orkischen Ursprungs; drückt das Unheimliche und Bedrückende an dieser Landschaft trefflich aus und ist heute noch gebräuchlich.

Mündel des Kalifen; im KALIFAT geläufige Bezeichnung für die MURAWIDUN.

Mumie; ein durch mit speziellen alchimistischen Präparaten getränkte Binden vor dem Verfall bewahrter Leichnam; bisweilen von Schwarzmagiern mit unheiligem Pseudoleben erfüllt. Solche *Untoten* besitzen große Körperkräfte und sollen sich angeblich selbst dann wieder zusammensetzen, wenn sie in Einzelteile zerhauen worden sind.

dämonisch belebte Mumien

Die lange Zeit bei allen Wohlhabenden übliche Art des Einbalsamierens von Leichen wird heutzutage fast nur noch in tulamidisch geprägten Gebieten (nicht aber von den *Novadis)* angewandt.

Mungo; ein bodenlebendes, wieselähnliches Kleintier, das vor allem in *Mhanadistan*, im *Balash* und auf *Maraskan* zu finden ist. Für die Tulamiden ist der M. ein dem *Phex* geweihtes Tier.

Mura; Dorf auf *Hylailos*, an einem Ende der befestigten Küstenstraße nach *Garèn* gelegen.

Murak-Horas; (88 v.BF - 17 v.BF); vierter der KUSLIKER KAISER. 59 v.BF. tritt er die Thronfolge seines Vaters OBRA an. Nach Verhandlungen mit den Elfen im Jahr 31 v.BF gelingt es, nahezu alle von den Orks besetzten Gebiete gemeinsam zurückzuerobern. Die mit den Elfen ausgehandelten territorialen Vereinbarungen gehen als *Tralloper Vertrag* in die Geschichte ein. In seinem letzten Herrschaftsjahr vollendet er die, unter seinem Großvater *Silem* begonnene. Eroberung der tulamidischen Gebiete; nach der siegreichen *Schlacht am Gadang* und der seeseitigen Einnahme von *Khunchom* zerfällt das *Diamantene Sultanat.*

Doch M. bleibt nicht mehr viel Zeit, sich an seinem Sieg zu erfreuen, denn am 4. Per 17 v.BF erliegt er einer Speerwunde aus der zurückliegenden Schlacht. Die Thronfolge zu *Bosparan* tritt seine Tochter HELA an, mit deren Tod das alte Bosparanische Reich schließlich untergehen wird.

Wegen seiner militärischen Erfolge über die zwei anderen großen Volker seiner Zeit gilt M. als *rondra*gefälliger Held und wird bisweilen gar als Heiliger verehrt.

Murawid, Mz.; Murawidun; von besonderer Bedeutung in den Streitkräften des novadischen *Kalifats* ist die Waffengattung der M.. Elitekämpfer, die erstmals von *Malkillah II.* ausgehoben wurden. M. sind Krieger, die bereits als Kinder auf Schulen ähnlich den mittelreichischen *Kriegerakademien* an zahlreichen Waffenarten ausgebildet und zu militärischem Gehorsam gedrillt werden. Als "Mündel des Kalifen" werden die Jungen zu Stolz, und Gehorsam gegenüber dem Herrscher erzogen, Die M. gelten als absolut loyal gegenüber dem Kalifen, da sie keinerlei Bindung an eine Sippe kennen.

Mustafa von Unau; (* 8 v.H.); nach Thronfolge streit und mittels *bornländischer* Intervention *Sultan von Unau.* Vom Ansturm der *Al'Anfaner* vom Thron vertrieben, sammelte er in der *Khomwüste*

loyale Streiter für die Sache des KALIFATS. Nach dem Tode *Kalif Abu Dhelrumuns* wird M.v.U. unter dem angenommenen Namen MALKILLAH III. *Kalif* aller *Novadis* und schließlich Sieger über die alanfanischen Invasoren. Illustration siehe MALKILLAH.

Mutter Rondra; Name der *Kriegerakademie* von *Rethis* auf *Hylailos;* einzige Kriegerschule, in der der Umgang mit dem *Pailos (II)* gelehrt wird.

Mygdonia I.; (1048 v.H. -982 v.H.); Königin ARANIENS von 1005 v.H. bis zu ihrem Tode; führte das Reich durch geschickte Verträge mit den vorherrschenden Nationen zu wirtschaftlicher und kultureller Blüte.

Mylamas; mittelgroße ZYKLOPENINSEL, zwischen *Hylailos* und *Kutaki* im *Meer der Sieben Winde* gelegen; weist außer drei Fischerdörfern und zwei Eisenerzminen keine größeren Ansiedlungen auf.

Myrburg; 685 v.H. von *thorwalschen* und mittelreichischen Siedlern gegründete Stadt am Oberlauf des *Bodir*. Sie wird siebzig Jahre später zum Sitz des Statthalters für das Gouvernement *Bodironien.* Im Jahr 369 v.H. wird die Stadt, mittlerweile letztes Bollwerk der Region gegen die Schwarzpelze, nach halbjähriger Belagerung seitens der *Orks* durch den *Riesen Orkfresser* gerettet. Gleichfalls in die Annalen der Stadt geht die Befreiung durch Jirtan Orbas ein, der M. mit zwanzig entschlossenen Getreuen aus der Umklammerung durch die *Zholochai* befreit. Kurze Zeit später wird der Ort in PHEXCAER umbenannt.

Mysob; Fluss in Südaventurien. Der M. entspringt in den Bergen südlich von *H'Rabaal* und mündet bei *Brabak* ins Meer. Schon sein breites Delta ist wegen der vielen Sandbänke schwer per Schiff zu meistern, doch seine Stromschnellen und der sich immer wieder ändernde Flusslauf machen ihn gänzlich unpassierbar für größere Schiffe. In seinem Quellgebiet lebt der *Waldmenschenstamm* der *Napewanha.* Die *Sümpfe des Mysob,* nur westlich des Stromes gelegen, bieten einigen *Achaz* und *Ziliten* ausreichend Lebensraum.

Mysobviper; blaugrau gebänderte, etwa zwei Schrill lange, tropische Wasserschlange, die dem Menschen nur gefährlich wird, wenn sie sich angegriffen fühlt; besitzt ein mittelschweres Gift.

Mythrael; genannt der Walkür; Gefolgsmann der *Rondra*, Erz-*Alveraniar* und Marschall der alveranischen Heerscharen. Weggefährte der toten Helden. Im *IV. Buch Rondra* heißt es über ihn: "Rondras Herold, M. genannt, kürt nach jeder Schlacht unter den Toten die größten Helden, sammelt sie und geleitet sie in Rondras Hallen. Dereinst, im Letzten Großen Kampf, wird er die Alveranischen Heerscharen der toten Helden befehligen.

M. erscheint mit Tigerhaupt, eisernen Flügeln und Flammenschwert und ist am Nachthimmel sichtbar als das von allen Völkern gleich erkannte Sternbild des *Helden.*"

N

Nabla; nördlicher Grenzfluss vom mittelreichischen Hzm. *Nordmarken* zum Kgr. *Andergast,* Mündet kurz vor der Stadt *Winhall* rechtsseitig in den *Tommel.*

Nachen; aus fünf unauffälligen Sternen bestehendes Sternbild; Schutzzeichen der Güldenland- und anderer Hochseeschiffer. Astrologen deuten das Sternbild mit Reise, Veränderung oder Weg. Am *Südhimmel* vollzieht es eine Bahn, die tatsächlich der Route einer Südumseglung des aventurischen Kontinents entspricht.

Nachtalben; bisweilen verwendete Bezeichnung für die von PARDONA erschaffenen *Schwarzelfen.*

Nachtalp; eine bösartige Geistererscheinung, die schwere Alpträume verursachen kann. N. können beschworen und auf einen Gegner gehetzt werden, und es heißt, sie könnten nach genügend Untaten wieder körperliche Gestalt annehmen.

Nachtschatten, Nachtschattens Turm; sagenumwobenes Bauwerk in Weiden, etwa eine Tagesreise von *Baliho* entfernt. Um den Turm des Magiers N. und um den alten Magus selbst kreisen viele Legenden und Gerüchte. Die Ältesten erinnern sich an Geschichten, die ihre Großväter ihnen erzählten, und die diese wiederum von ihren Großvätern gehört haben. Nahezu vierhundert Jahre muss der Magier nun schon an den Ufern der *Nebelwasser* im Weidener Land leben, die seitdem von den abergläubischen Moosgrün dem gemieden werden.

Erbaut wurde der Turm von einer Gruppe *Angroschim,* deren Ankunft sogar in den Chroniken von Moosgrund dokumentiert ist, in den Jahren 370 bis 365 v.H., womit *Agam,* Bergkönig von *Waldwacht,* eine alte Schuld gegenüber dem Magier einlöste, der *Bringen,* den Riesenlindwurm, ewigen Feind des kleinen Volkes, aus den Hallen des Amboß vertrieb.

35 Schritt ragt N.T. in die Höhe, zwölf Schritt beträgt sein Durchmesser. Seine Mauern haben eine Stärke von bis zu zwei Schritt. Die zwergischen Baumeister leisteten ganze Arbeit und übertrafen sich selbst. Der Turm ist ein wahres Wunder zwergischer Baukunst, fast fugenlos liegen die großen Steinquader aufeinander. Geradezu sagenhaft ist auch die Bibliothek des Magiers, eine Fundgrube für alle, die die ein oder andere Schrift über schwarzmagisches und namenloses Machwerk suchen. Und obwohl N. sich von Zeit zu Zeit auf lange Reisen begibt, um alte Freunde aus dem kleinen Volke und unter den Elfen zu besuchen oder um anderen Magiekundigen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen, sollte niemand auf die Idee kommen, den Turm des Magiers ungebeten zu betreten. Häufig von Nebel umgeben, gab er den *Nebelwassern,* zwei Seen nahebei, ihren Namen. Und vielleicht entsprechen die Gerüchte und Legenden um die Schutzzauber und magischen Kreaturen ja auch der Wahrheit.

Nachtwind (I); eine der vielen eigenartigen Waffen *Maraskans:* Vom Ausmaß her einem *Schwert* vergleichbar, jedoch mit längerem Griffstück, zeichnet er sich durch eine schmale und gerade, häufig brünierte Klinge aus, wie sie in längerer und gebogener Form auch das TUZAKMESSER hat. Die eigentliche Besonderheit liegt allerdings in der breiten und auffälligen Parierscheibe - die hier die auf dem Festland übliche Stange ersetzt - und in der speziell gearbeiteten Scheide, die umgedreht und so in ein Loch dieser Scheibe gesteckt werden kann, dass eine behelfsmäßige Leiter entsteht.

Nachtwind (II); eine große Eulenart mit nachtschwarzem Gefieder; Länge 4 Spann, Spannweite 8 Spann. Neben dem extrem leisen Flug des N. fällt vor allein auf, dass diese Tiere jegliche Magiebegabten sofort und ohne Anlass anfallen,

Nacladar; auch unter dem Namen *Varsinor* bekannt, ist dieser HOHE DRACHE der göttergleiche Gefährte der *Hesinde.* Er gilt als Schützer der Wahrheit und Verfechter der Wachsamkeit gegen jedes unhesindianische Tun.

Nader; Fluss in Nordaventurien; entspringt in mehreren Quellflüssen in der *Großen Olochtai;* stürzt bei *Nadrafall* gut 30 Schritt in die Tiefe, um etwa 15 Meilen weiter bei *Olport* in *Ifirns Ozean* zu münden. Der N, ist schiffbar von Olport bis Nadrafall und von Nadrafall bis *Hjedan,* jedoch im Winter oft monatelang zugefroren, wobei die Eiskaskaden von Nadrafall einen eindrucksvollen Anblick bieten.

Naftanstaude; eine in fast ganz Aventurien (mit Ausnahme des hohen Nordens) vorkommende Staudenpflanze, aus der das Gift GOLDLEIM gewonnen werden kann.

Nagra; kleines Fischerdorf im Königreich BRABAK und damit eine der wenigen befestigten Siedlungen dort.

Nagrach (I); der im Norden und auch bei Nicht-Beschwörern bekannte Name des *Erzdämonen* BELSHIRASH.

Nagrach (II); linksseitiger Zufluss der *Walsach,* der nördlich der Walberge am Fuße des Ehernen Schwerts entspringt und bei Walserwacht mündet; schiffbar zwischen *Nagrakoje* und der Mündung.

Nahema ai Tamerlein; eine der berühmtesten, gefürchtetsten und wohl auch mächtigsten unter den magiekundigen Personen Aventuriens. Geburtsdatum unbekannt, jedoch vermutlich mehr als 300 Jahre alt. Ein jeder, der von ihr berichtet, erzählt ihre Geschichte jedoch auf seine Weise. N. besitzt die Gabe der ewigen Jugend, wie sie diese erlangte, ist jedoch ihr ganz persönliches Geheimnis.

Ihren Beinamen "das graue Räblein" erhielt sie von ihrem ersten Lehrmeister, einem Magier, der die von ihren Eltern verstoßene, achtjährige N. aus der Khunchomer Gosse zu sich holte. "Bist wie ein Rabe", sagte er damals zu ihr, während er ihr die Lumpen abstreifte und ihren dürren, schmalen Körper wusch, "wie ein graues Räblein mit einem gebrochenen Flügel..."

Wer immer N. von Angesicht zu Angesicht gegenüberstand und in ihre wie Öl auf dem Wasser schillernden schwarzen Augen geblickt hat, berichtet, dass sich ihre Jugendlichkeit nicht allein auf Körper und Antlitz beschränkt. Auch ihr Übermut, ihre Neugierde, die Launenhaftigkeit und ihr wildes Temperament sind die einer heißblütigen, jungen Tulamidin. N. führt ein ruheloses Leben und unterhält luxuriös ausgestattete Häuser in mehreren aventurischen Städten, unter anderem in *Festum* und *Al'Anfa.* Ihre wahre Identität ist an keinem dieser Orte bekannt. Es mag in ganz Aventurien vier oder fünf Leute geben, die N. in ihr Vertrauen gezogen hat. Aber auch diese werden nicht wissen, was die Magierin in ihrem Innersten bewegt.

Zeittafel Nahema:	
362-325v.H.	N. lässt sich in der Stadt Ohort nieder, dort gelingt es ihr, ein *Schwarzes Auge* zu aktivieren, mit dem man in die Vergangenheit sehen kann.
302-291 v.H.	N. als Beraterin Fürst *Thorn Bennains* in *Albernia.*
292 v.H.	Erhebung N.s in den Rang einer Baronin, sie erhält das Dorf *Dela* zum Lehen.
25. Rah. 16 Hal	Während des Feldzugs gegen das Kalifat wird Patriarch *Tar Honak* von Al'Anfa von N. in *Mherwed* getötet.

Es scheint, dass sie gern die Nähe der Mächtigen Aventuriens sucht, aber wohl nur, um ihren übermütigen Spott mit ihnen zu treiben und sie die Grenzen ihrer Macht spüren zu lassen. Dabei bereitet es ihr offenbar ein seltsames Vergnügen, Hass und Rachsucht der von ihr Gedemütigten auf sich zu ziehen. Fürwahr ein ungewöhnlicher Zeitvertreib, aber was ist schon gewöhnlich an dieser Frau?

Naira Kageja; Berg in der SCHWARZEN SICHEL, der das ORAKEL VOM PURPURBERG; beherbergt.

Naira Kubuch; mit etwa 5.500 Schritt Höhe einer der höchsten Berge der ROTEN SICHEL; südlich der ADLERSPITZE gelegen.

Naira Theluzi; mit etwa 5.300 Schritt Höhe einer der höchsten Gipfel der ROTEN SICHEL; westlich der ADLERSPITZE gelegen.

Namenloser; die Personifikation des Urbösen als eine einzelne Widersachergottheit; genauso altehrwürdig wie umstritten: So gibt es wohl tatsächlich mehr als eine Wesenheit, die unter der Bezeichnung "Gott ohne Namen" verehrt wird und der doch Namen beigelegt werden - so etwa der des *Rattenkindes*, des *Dämonensultans*, des in Schwarz und Purpur verehrten Verführers und anderer mehr, ja selbst der Drache *Pyrdacor* der Zwergenmythen oder der Basilisk der satuarischen Überlieferung werden oftmals mit dem N. identifiziert oder auch verwechselt. Zudem heißt es, diese Wesenheit sei einst aus dem *Güldenland* gekommen und werde dort verehrt.

Namenlose Tage; Zeitraum von 5 Tagen zwischen dem 30. Rahja und dem 1. Praios, der sich nicht in die *zwölfgöttergefällige* Aufteilung des Jahres fügen lässt. Während der N.T. steht die NAMENLOSE STERNENLEERE. im Meridian, und es heißt, dass während dieser Tage das Böse leibhaftig auf Dere umgeht. Kinder, die während dieser Zeit geboren werden, werden meist ausgesetzt.

Namenlose Sternenleere; zwischen den Sternbildern *Stute* und *Greif* liegender, sternenleerer Keil, der dem Einfluss des *Namenlosen* zugesprochen wird. Der Legende nach hat der Namenlose die schwächste Stelle im ZWÖLFKREIS - zwischen Gesetz und Leidenschaft - genutzt, um den Ring der Zwölf zu durchbrechen und auf Dere zurückzukehren. Mitten im Sommer, während der fünf Tage, die verbleiben, wenn man 365 Tage auf zwölf Götter verteilt, steht dieser bedrohliche Abgrund im Meridian. Dementsprechend sehen Astrologen hierin ein Zeichen für Böses und Zerstörung.

Namenstier; bei den *Waldelfen* verbreiteter Glaube, dass ein ELF jeweils eine besondere Beziehung zu einer bestimmten Tierart habe. Diese erwählen die Waldelfen dann meist zu der Art, in die sie sich verwandeln können. Es heißt auch, sie könnten sich ohne Schwierigkeiten mit diesen Tieren verständigen und führten den Namen des Tiers fortan als ihren Zweit-, Geheim- oder Kriegsnamen.

Nanduria; auch *Nandus-Schrift* genannt; eine Kunstschrift der *Magier, Hexen* und *Alchimisten;* mittlerweile recht weit verbreitet, wird für Gravuren auf Amuletten und Talismanen eingesetzt.

Nandus (I); ein Halbgott aus dem Umfeld des *Zwölfgötter*-Pantheons; Sohn der HESINDE und des PHEX; vereint den Listenreichtum seines Vaters mit der Nachdenklichkeit seiner Mutter; wird als Stifter der Schrift, des Orakels und des *Inrah* wie auch als Schutzpatron der Einsicht und der Volksbildung verehrt. Es heißt, er sei der Vater solcher legendären Magier wie ROHAL und BORBARAD. N. wird allgemein zum Gefolge *Hesindes* gezählt; sein heiliges Tier ist das *Einhorn.*

Sein Haupttempel - eine kleine Bethalle - steht in VINSALT. Seine Kirche, die *Bruderschaft des N.*, hat sich der Volksbildung verschrieben, weshalb die Universalschulen von *Al'Anfa* und *Methumis* N. auch als Schutzpatron verehren.

Nandus (II); nach dem Halbgott N. benannter, kleiner, bläulicher *Wandelstern* (Planet) ohne besondere Leuchtkraft. In der Sterndeutung steht der Sohn der Hesinde für Weisheit, Vorsicht und Besonnenheit, kann aber auch eine Warnung symbolisieren.

Nanurda; (seltener: *Nanurta);* die *Hingabevolle,* die *Freudenspenderin;* zeitweise von den ELFEN als Gottheit verehrtes Lebensprinzip NURTI.

Napewanha; ein WALDMENSCHEN-Stamm, der am Quellgebiet von *Mysob* und Jalob und im Sumpfland südöstlich von H'RABAAL lebt. Die Stadt selber meiden die Waldmenschen jedoch, sie ist für sie tabu. Die 2.500 Napewanha leben hauptsächlich an und von Flüssen und sind als hervorragende Schwimmer bekannt. Auch ihre Häuser bauen sie auf dem Wasser. Sie wohnen in Schilfhäusern auf schwimmenden Inseln. Der Boden dieser künstlichen Inseln besieht aus Schilfbündeln. Jedes Jahr wird eine neue Schicht aufgelegt, während an der Unterseite, zwei Schritt tiefer, die älteste Schicht langsam verrottet.

Nardes (von Gareth); (941 v.H. - 874 v.H.); von *895 v.H.* -*874 v.H. Kaiser des Neuen Reiches.* Zweiter der KLUGEN KAISER, jedoch ohne spektakuläre Leistungen. Gilt allgemein als Festiger und Organisator der Strukturen des Neuen Reiches. Erbfolger wird sein ältester Sohn SIGMAN.

Narken; eine der größeren Inseln der *Olportsteine,* östlich von *Gandar* und nördlich von *Berik* gelegen; dicht bewaldet und wenig besiedelt (von etwa 500 Piraten aus GANDAR); Südküste teilweise steil aufragend.

Nashörner; die bekanntesten aventurischen N.-Arten sind das WARZENNASHORN und das WOLLNASHORN.

Nasul-Horas; (831 v.BF. - 740 v.BF.); von 799 v.BF. - 741 v.BF**.** Kaiser des *Alten Reiches:* dritter der FRIEDENSKAISER. In seine Regierungszeit fällt die Gründung der Stadt *Brabak* (762 v.BF.). Thronfolger wird sein Sohn ARN.

Natter; rechter Nebenfluss des Darpat, bildet die Grenze zwischen den garetischen Grafschaften *Hartsteen* und *Schlund.*

Nebachot; einst am *Perlenmeer* gelegenes Sultanat und gleichnamige Hafenstadt der *Tulamiden;* um 2900 v.H. von nach Norden ausgewanderten Stämmen gegründet. Wurde nach der Schlacht am Darpatbogen im Jahre 1865 v.H. von den Truppen des Alten Reiches

erobert. Die Stadt N. fällt der Überlieferung nach durch das Wunder der "Posaunen von Perricum" und führt fortan auch diesen Namen.

Nebelauen; tief eingeschnittenes Tal von mehr als 250 Meilen Länge und maximal 100 Meilen Breite; am Südrand des EHERNEN SCHWERTES gelegen und bereits Teil des RIESLANDS; östlichster Fleck der bekannten Welt; um das Jahr 200 v.H. von Kapitänen aus *Khunchom* entdeckt.

Nebelfest; *16. Efferd;* geheimer Festtag der Diebe und Händler; siehe **FEIERTAGE.**

Nebelballe zu Trallop; sagenumwobener Tempel des PHEX im nördlichen Mittelreich. Auf der östlichen Insel der Stadt TRALLOP gelegen, ist die Nähe zum *Neunaugensee* spürbar, der an kühlen Tagen dichte Nebelschwaden über die Stadt mit dem von außen unscheinbaren Gebäude legt. Das Innere des Tempels soll ebenfalls voll schweren Nebels hängen, ein Labyrinth aus dichten, hellen Seidengeweben verwirrt den Unkundigen, während eine silberne Mondscheibe und diamantene Sterne, die in dem mit schwarzem Onyx ausgelegten Kuppeldach über dem Altar hängen, zu jeder Zeit getreulich die Sternbilder des wirklichen Nachthimmels abbilden. Zum 1. Phex jeden Jahres, dem Tag der Weihe der neuen Phexjünger, bietet der Herzog auf der Bärenburg einen Großteil seiner Garde auf, um die gewitzten Zöglinge davon abzuhalten, in die Burg einzubrechen und zum Beweis etwas dabei mitgehen zu lassen. Vor der N. wird von den Geweihten alljährlich ein Gauklerwettstreit ausgerichtet, der anlässlich der Tralloper Warenschau stattfindet und stets Hunderte von Zuschauern anzieht.

Nebelmond; zwergischer Name für den Monat *Boron;* siehe **ZEITRECHNUNG.**

Nebelmoor; großes Moorgebiet westlich des NEUNAUGENSEES in nordöstlicher Verlängerung des FINSTFRKAMMS. Trotz der Gefährlichkeit des Geländes und der Bedrohung durch allerlei Sumpfgetier häufig gewählter Weg zwischen *Weiden* und *Svelltschem Städtebund,* denn die Alternative würde die östliche Umgehung des großen Sees bedeuten. Die Route ist jedoch nur dem anzuraten, dem die morastige Wildnis vertraut ist, denn dichte Nebelbänke verschlucken nur zu oft die spärlichen Wegmarken. Handelskarawanen bedienen sich stets erfahrener Führer aus *Olat* oder *Donnerbach.* jedoch auch deren Anwesenheit hilft dem Ängstlichen kaum, wenn in der Nacht Irrlichter locken oder unvermittelt Blitze über dem See zucken und die unmittelbare Umgebung scheinbar zum Leben erwecken.

Nebelwelt; eine der selteneren Bezeichnungen für die FEENWELT.

Nebelzinnen; etwa 600 Meilen langer Gebirgszug in Nordaventurien, der sich bis in 6.000 Schritt Höhe erhebt und dessen ewig eisgekrönte Gipfel keine Namen tragen; verläuft als Verlängerung der EISZINNEN grob in Ost-West-Richtung und schützt den *Golf von Riva* vor dem *Firunsatem.* Das Gebirge gilt als unpassierbar, auch wenn hier einige *Firnelfen-Sippen* leben sollen.

Necker, -s; Mz.: Necker; neckerartig; von den Neckern; auch *Meermenschen* oder *Ozeaniden* genannt; ein Volk seltsamer Meeresbewohner, das man bisweilen an der Westküste Aventuriens findet. Einige ihres Volkes leben auch in Flüssen und in den südlichen Meeren. Die meisten N. findet man jedoch im Delta des *Großen Flusses,* wo sie mit allerlei Nixen und Meervolk Feste feiern sollen.

Um ihre Herkunft ranken sich viele Legenden. Es heißt, sie seien die längst wieder friedlichen Nachfahren der BLAUEN MAHRE des Unterwasserreiches LAMAHRIA. Andere sagen, die N. seien von *Efferd* aus Meerschaum und Seewogen geschaffen worden, wieder andere halten sie für Geschöpfe der *Mada,* zu deren Metall, dem *Mondsilber,* sie eine besondere Beziehung haben sollen. Manche halten sie gar für Kinder beider Götter. Auch geht die Sage, die N. seien in Wahrheit die fleischgewordenen Seelen der Ertrunkenen, die Efferd in seine Gärten geholt habe, damit sie ihm zu Diensten sind.

Necker in ihrer untersseischen Welt

N. sind von zierlicher, mittelgroßer Gestalt und im Körperbau den *Elfen* nicht unähnlich. Ihre Gliedmaßen sind recht lang und kräftig. Bei vielen von ihnen finden sich Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen. Ihre vollkommen glatte, samtweiche Haut ist von einem fahlen Weiß, oft mit einem grünlichen oder bläulichen Schimmer behaucht. Schuppen haben sie nicht. Ihr Haar, welches sie offenbar nicht schneiden, fällt ihnen oft bis zu den Hüften. Es schimmert in den verschiedensten Grün- und Blautönen. seltener auch durchsetzt von silbrigen oder goldfarbenen Strähnen. Der restliche Körper weist jedoch keine Behaarung auf. Ihre Züge sind für das menschliche Auge fremdartig und doch seltsam anziehend, mit breiten Wangenknochen, wenig ausgeprägtem Kinn, großen Augen und aufgeworfenen Lippen. Die Meermenschen tragen keine Kleidung. Auch wenn sie (besonders in Vollmondnächten) an Land kommen, verhüllen sie ihren Körper nicht.

In *Havena* galt es früher als fein, einen N. als Hausdiener zu halten. Seit König *Cuanu Ui Bennain* sich jedoch ausdrücklich gegen diese Art der Sklavenhaltung ausgesprochen hat, wagen es nur noch wenige Bürger, einen N. seiner Freiheit zu berauben. Wenn sie doch einmal gefangen werden, so begehren die sehr friedliebenden N. selten auf und fügen sich meist in ihr Schicksal. An Land, besonders in Gefangenschaft, werden sie schnell apathisch und willenlos.

N. vermögen Luft ebenso wie Wasser zu atmen, achten jedoch immer darauf, in der Nähe des Wassers zu bleiben, so sie dieses verlassen. Wenn sie nicht mindestens einmal am Tag ihren Körper mit Wasser benetzen, so gehen sie innerhalb kürzester Zeit elend zugrunde. Einzig ein Amulett aus Lapislazuli erlaubt ihnen, auch längere Zeit ohne das Lebenselixier Wasser auszukommen. Von Feuer halten sie sich fern, nichts kann sie dazu bewegen, sich diesem zu nähern. So essen sie auch alle ihre Speisen — Fische, Krustentiere und verschiedene Gewächse des Meeres - roh. Menschliche Speisen vertragen sie nicht, sie werden davon krank und schwächlich. Alkohol gar, und sei es nur der leichteste Wein, versetzt sie in einen Zustand der Raserei bis hin zu blanker Mordlust. In dieser Verfassung entwickeln sie gewaltige, übermenschliche Kräfte. Ein Umstand, der so manchem Leichtfertigen, der sich einen Spaß mit einem Ozeaniden erlauben wollte, zum Verhängnis wurde. Daher kommt auch das Sprichwort "Einem N. Wein geben", was soviel bedeutet wie ein offensichtliches Risiko einzugehen. Auch in Vollmondnächten kommt es bisweilen zu berserkerhaften Wutausbrüchen der ansonsten friedliebenden N., ein weiteres Zeichen für eine gewisse Beziehung der N. zu Mada. Weiter berichtet man es sei schon vorgekommen, dass Meermenschen in Neumondnächten körperlos werden, d.h. ihr Fleisch verflüchtige sich, doch der Geist bleibe an dem Ort und vermag immer noch Magie zu wirken. Am drauffolgenden Tag stellt sich zumeist der Körper von selbst wieder her.

Bei ihrem Ableben hinterlassen sie keine sterbliche Hülle, sondern verflüchtigen sich im Moment ihres Todes. Anscheinend sind die N. alterslos wie die Elfen, denn man sah noch niemals einen greisen N. und auch Kinder erblickte noch niemand. Doch gibt es einen Bericht von dem N. Hiamo, der sich, um seine Tochter zu rächen, sogar mit Menschen zusammentat.

Der faszinierenden Schönheit der Meermänner und -frauen verfielen schon viele Menschen, und zahlreiche Sagen und Märchen berichten von solchen Romanzen. Selten enden sie glücklich, meist nehmen sie ein tragisches Ende. Daher sagt der Volksmund, N. besäßen kein Herz und keine Seele, seien zu keinem Gefühl außer dem Zorn fähig, und es sei eines jeden Sterblichen Verhängnis, sollte sein Herz in Liebe zu einem Meereswesen entflammen.

Die seltsame, halb gesungene Sprache der N. hat noch nie ein Mensch zu sprechen gelernt, nur einem alten Efferdgeweihten gelang es, einige Worte zu übersetzen. Die N. beherrschen auch eine besondere Art der Magie, mit der sie sich untereinander durch Gedankenlesen verständigen. Auf die gleiche Weise können sie auch den Willen eines Menschen ergründen. Neben diesem Zauber beherrschen sie eine sanfte Art der Beherrschungsmagie, auch vermögen sie einem Menschen das Atmen im Wasser zu ermöglichen. Die Wirkung von Zaubern auf N. kann gänzlich verschieden ausfallen, einige Zauber wirken gar nicht, andere wiederum verstärkt oder in gänzlich anderer Weise.

Neersand, -s; Neersander; Neersander; Hafenstadt im Bornland. Der Hauptgrund für den Bekanntheitsgrad der Stadt (EW: 1.630; G; 50 Stadtgardisten; T; EFF. PER, RON) dürfte die hier ansässige Bornländische *Kriegerakademie* sein, deren Absolventen an vielen Adelshöfen zu finden sind. Wie viele andere Städte des *Bornlands* verdankt sie ihre Entstehung dem THEATERORDEN, der im Jahre 802 v.H. den Grundstein für die Hafenanlage legte und für die Besiedlung des Landes sorgte. Die ungünstigen Bedingungen haben verhindert, dass die Stadt eine solche Bedeutung wie *Festum* oder das damalige *Pilkamm* erlangen konnte, obwohl sie an der Mündung des WALSACH liegt. Leider ist der Hafen nur schwer zu erreichen, da zahlreiche Untiefen und Sandbänke und zu allem Überfluss ein großer Strudel die Schifffahrt zu einem Glücksspiel machen. Die hier hergestellten Töpferwaren, die Neersander Blautöpfe, sind begehrte Handelsware und stellen einen Hauptteil der Einnahmen der Stadt dar. Als Sitz des Kronvogtes kommt der Stadt zwar eine gewisse politische Bedeutung zu, doch die eigentlichen Besonderheiten der Stadt sind die hiesige Halle der *Therbuniten* und die SCHULE DER BEHERRSCHUNG, eine der drei bornländischen Magierakademien, die auch eine Funktion als Schule für minderbemittelte Bürger erfüllt. Die direkte Nachbarschaft zur Wildnis der WALBERGE, die nahezu unbewohnt und voller unbekannter Schrecken sind, trägt wohl auch ihren Teil dazu bei, der Stadt ein wenig von der ihr zustehenden Bedeutung zu nehmen.

Neetha, -s; neethanisch; Neethaner; Hafenstadt im *Lieblichen Feld.* "Die weiße Wacht", so nennen die hier stationierten Krieger des *Alten Reiches* die Festungsstadt an der Mündung des *Chabab-N,* ist gewisslich diejenige Stadt des Reiches, die von den jüngsten Eroberungen Kaiserin *Amenes* am meisten profitiert hat. Vordem südlichster Vorposten des Alten Reiches, eingekeilt zwischen den feindlichen Novadistämmen *Chababiens* und der Flotte des *Seekönigs* von *Rethis,* ist N. heute wieder Knotenpunkt des Handels mit den Zyklopeninseln und den Stadtstaaten des Südens.

Mit der Rückkehr alten Wohlstands sind auch die Stimmen fast gänzlich verstummt, die eine Loslösung Neethas vom Alten Reich forderten — Erzherzog *Timor Firdayon von Neetha,* jüngster Spross des Kaiserhauses, herrscht mit einer gewissen Selbstherrlichkeit über eine prosperierende und weitestgehend loyale Stadt. Das Hinterland der alten Mgft. N., die nach dem Verrat des damaligen *Mgf. Phrenos* im Jahr 1012 BF. aufgelöst worden war, gehört allerdings heute zum größten Teil zum *Thegûner Bund.*

Das Stadtbild N.s wird beherrscht vom so genannten 'Festungsdreieck': der Residenz des Erzherzogs und dem ehemaligen Markgrafenschloss im Norden, der Festung der Kaiserlichen Truppen im Nordosten und der Ordensburg der *Ardariten* im Südosten der Stadt. Trotz ihrer verspielten Erscheinung - das Schloss des Herzogs und die Kaiserliche Garnison sind ganz, aus weißem und rosafarbenem Eternenmarmor erbaut - haben diese Befestigungen ihren militärischen Nutzen schon oftmals unter Beweis gestellt (G: 2 Banner Ksl. Bosparanische Pikeniere, 2 Banner Ksl. Belhanker Armbrustschützen, 1 Schwadron Oberfelser Kürassiere, 2 Kompanien Erzhzgl. Neelhische Miliz, 50 Ordenskrieger der Ardariten, 300 Matrosen und Seesoldaten der Ksl. Bosparanischen Flotte).

Insbesondere seit der Bekehrung der Wüstenstämme zum Eingott *Rastullah* haben die Kalifen ihre Hände schon mehrfach nach den Ländereien des Alten Reiches ausgestreckt. Der letzte größere Krieg mit den Novadis liegt kaum fünfzig Jahre zurück: Im Jahre 959 BF. wurde N. drei Monde lang belagert, bevor sich die Wüstenreiter nach der Niederlage *von Olhris,* unweit von *Methumis,* wieder durch die *Kabashpforte* zwischen *Goldfelsen* und *Hohen Eternen* zurückziehen mussten.

Weit bekannter ist allerdings der Krieg des Jahres 777 BF., in dem die heilige THALIONMEL ein Wunder der Herrin *Rondra* erwirkte und N. vor den novadischen Reiterscharen bewahrte - der Tempel des Sieges ist eine wichtige Pilgerstätte der Rondragläubigen (Weitere T: EFF, HES, PHE, PRA, RAH. TSA, Horas), obgleich das lange verschollene *Löwenschwert* der Heiligen seit einigen Jahren sicher im Rondratempel zu *Arivor* ruht. Die Brücke über den Chabab, die damals zerstört wurde, soll übrigens in naher Zukunft wieder aufgebaut werden, nun da die Verlängerung der Kronstraße von N. nach *Drôl* abgeschlossen ist. Die Nähe zum Herrschaftsgebiet der Novadis ist nicht ohne Einfluss auf die Kultur Neethas geblieben - allenthalben sieht man Pluderhosen und Turbane, die weißgetünchten Lehmhäuser mit flachem Dach sind der üblichste Baustil, und auch Reitkunst und Pferdezucht haben den Östlichen Nachbarn einiges zu danken.

Gegründet wurde Neetha im Jahre 878 v.BF. unter *Belen-Horas,* auf den gleichen Befehl hin, der auch die Städte *Methumis* und *Drôl* ins Leben rief. Das Stadtrecht wurde aber erst durch Kaiser *Fran-Horas* im Jahre 576 v.BF. verliehen. Der Kaiserliche Census & Taxus des Jahres 1016 BF. ergab, dass in Neetha heule 5.912 Menschen leben.

Neethaner Langaxt; eine Abart des PAILOS, einer schweren, beilähnlichen Waffe; wie diese mit einem langen Blatt an überlangem Stiel versehen, jedoch meist ohne die typische Stoßspitze des Pailos.

Nekromantie; ein Gebiet der BESCHWÖRUNGzauberei (genauer: der DÄMONOLOGIE), das sich mit der Erweckung und Kontrolle von *Untoten* befasst; oft wird auch der Kontakt mit Geistern zur N. gerechnet. Nekromantische Praktiken sind in fast ganz Aventurien unter schwerste Strafen gestellt.

Nemekath, Nemekathäer; (1525 v.H. -1472 v.H.): renegater Borongeweihter im Alten Reich; entstammte ärmlichen Verhältnissen, gelangte aber bereits im Kindesalter in die Obhut der Boronkirche. Aus alten Quellen ist bekannt, dass der damalige Hochgeweihte des Tempels *zu* Punin einer Vision folgend vor 'dem Teiler der Wahrheit' warnte, der 'zweimal über die Wasser getragen werden wird'. Als die *Dunklen Zeiten* anbrechen, reift auch die Zeit für neue Kulte. Die alten Götter hingegen werden schwächer und weichen den Götzen der finsteren Zeit. Der herangewachsene N. bleibt als einer von wenigen Priestern des Boron in *Bosparan* und beginnt mit der Verkündung seiner Offenbarungen über den Allgegenwärtigen Raben.

Begünstigt durch die Schwächung des Zwölfgötterglaubens laufen dem neuen Prediger viele Anhänger zu, die sich von ihm die Befreiung aus Not und Dunkelheit erhoffen. Der Todeskult des N. predigt den erlösenden Tod als Mittel zum Seelenheil. Die Flucht vor der Realität im Dunst der Rauschkrautorgien löst bei vielen den fanatischen Glauben an den Propheten N. aus. Dermaßen angestachelt kommt es 1495 v.H. zu einem Massenselbstmord vor dem Borontempel zu Kuslik, bei dem über 400 Jünger des Rabensohnes in den blutigen Freitod gehen. In seiner Position bestätigt, zieht der neue Prophet mit der Schar seiner Anhänger durch das darbende Land, die Spuren zahlreicher Rauschkrautorgien und wilder Todesfeiern hinter sich herziehend.

In Arivor wird ihm durch die Rondra-Geweihtenschaft jedoch der Einzug in die Stadt verwehrt, so dass er vor den Mauern der Stadt predigt, bis aufgebrachte Rondrastreiter wie ein Blitz unter die andächtigen und berauschten Zuhörer fahren, um ihn zu fassen. Er entkommt,

da sich viele seiner Anhänger verzückt und entrückt den Schwertern der Rondrianer entgegen werfen.

Mittlerweile besinnen sich die zwar geschwächten, aber keineswegs tatenlosen *Wahrer der Ordnung* in Bosparan auf ihre Pflichten und erklären N. und alle seine Anhänger zu Ketzern, die Boronkirche schweigt jedoch weiterhin und gebietet dem abtrünnigen Priester keinen Einhalt. Verfolgt von den Resten der Rondrastreiter und einigen wenigen Priestern der Puniner Kirche zieht die ständig wachsende Schar der Gläubigen nun direkt nach Bosparan, wo sie 1493 ungehindert einzieht, um dort den Tempel des Boron zu besuchen.

Hier aber gelingt es den Wahrem der Ordnung, die von einem drohenden Staatsstreich reden, Kaiser *Olruk II.* von der Gefährlichkeit des Predigers zu überzeugen, der mittlerweile dazu übergegangen ist, den Allgegenwärtigen Raben als höchsten aller Götter auszurufen. Erstmals tauchen Abbildungen des goldgekrönten Raben auf. Olruk ist unschlüssig und wartet ab, sammelt aber heimlich seine Truppen in der Nähe des Palastes, wo sie den Ansturm der Ketzer erwarten. N. wendet sich jedoch zunächst wider Erwarten zum Boron-Tempel und dringt gegen den Widerstand der dortigen Geweihten ein, um eine Predigt zu halten. Olruk nutzt die Gelegenheit und lässt den Borontempel umstellen. Darin vollzieht sich die übliche Prozedur von der Selbstreinigung hin zur Suche nach dem Heil des Todes.

Die nun folgenden Ereignisse sind nur fragmentarisch überliefert und deuten das Ausmaß der Grausamkeiten nur an. Die Chroniken schreiben später von einem gescheiterten Putsch, doch dies sollte wohl nur das harte Durchgreifen Olruks rechtfertigen. Die Truppen des Kaisers fallen gemeinsam mit einigen Dutzend Tempelwachen des Praioskultes über die berauschten Nemekathäer her, töten die meisten und stellen den Häretiker. Dieser - im Rausche seinem Götte nah und völlig hilflos - lässt sich widerstandslos in den Kerker werfen, wo er zum Tode verurteilt wird. Doch auf Geheiß des Kaisers, der 'eine unruhige Nacht verlebt haben soll', wird die Todesstrafe zum Ärger der Praiosgeweihtenschaft in eine Verbannung umgewandelt. 1488 v.H. schließlich wird N, mitsamt seinen Anhängern nach *Hylailos* verschifft.

Doch selbst in der Verbannung wächst der Kult, und Nemekath erklärt bald darauf *Palakar* zu seiner Residenz und zur Stadt des Allgegenwärtigen Raben. Die Nekropole von Palakar fällt jedoch 1378 v.H. einem Ausbruch des *Amran Nemoras* zu Opfer. Daraufhin ziehen die Überlebenden Nemekathäer unter ihrem Oberpriester *Nihrman* zurück aufs Festland nach *Mengbilla,* von wo aus sie den Boronkult viele hundert Jahre später weiter nach *Al'Anfa* bringen.

Der *Al'Anfaner Ritus* zählt N. zu den höchsten seiner Heiligen. Einige Tempel behaupten, einen Fingerknochen, einen Fußnagel oder ein ähnlich geartetes Relikt des Propheten in ihrem Besitz zu haben.

Neogüldenländischer Stil; ein im *Lieblichen Feld* seit etwa 50 Jahren anzutreffender Baustil, dessen hervorstechendste Merkmale große Spitzbogenfenster, Kuppeln, große Deckenhöhen und Säulenarkaden sind.

Nephazz, Mz.: Nephazzim; *Niedere Dämonen* aus THARGUNITOTHS Gefolge, die einen *Leichnam* zu unheiligem Leben beseelen oder einem Menschen *Alpdrücken* bereiten können.

Nesselviper; eine kleine Giftschlange der nordaventurischen Steppen: graugelb gebändert. Das Gift der N. ist schmerzhaft, aber nur selten tödlich.

Neues Reich; das Reich der *Garether Kaiser* seit RAUL VON GARETH; siehe MITTELREICH.

Neugeburt; zwergischer Name für den Monat *Tsa;* siehe **ZEITRECHNUNG**.

Neunaugen; wurmähnliche Wasserbewohner von maximal *2* Schrill Länge; heften sich bisweilen an Schiffen fest und verursachen dadurch Schaden an der Beplankung, ernähren sich aber meist von Tang und Muscheln. Fleisch und Rogen der N. gelten als Delikatesse.

Neunaugensee; größter av. Binnensee; südlich der *Salamandersteine,* westlich der *Roten Sichel* gelegen: von den *Elfen* auch *Pandlarin* genannt. Gespeist wird er von den Flüssen MANDLARIL im Nordosten, RATHIL im Osten, PANDLARIL im Süden, dem FINSTERBACH im Südwesten und dem DONNERBACH im Nordwesten. Der riesige, fast viereckige Süßwassersee hat eine Ausdehnung von etwa 70 auf 85 Meilen. Die größte Weite (von etwa 110 Meilen) erreicht er zwischen dem kleinen Dorf *Niritul* an der Mündung des *Mandlaril* und der Zollwacht *Olat* am Südrand des *Nebelmoors.* Selbiges erstreckt sich westlich des Sees über 70 Meilen und erschwert ein Umrunden des N. auf dieser Seite erheblich; nur am Ufer gibt es einen Knüppeldamm, der einen einigermaßen sicheren Pfad bietet und von *Trallop* nach *Donnerbach* führt.

Ein Befahren des Sees gilt als sehr gefährlich, denn hier gibt es die bis zu 2 Meter langen *Neunaugen,* denen nachgesagt wird, sie würden Löcher in den Rumpf eines Schiffes nagen, um es zu versenken und sich an der Besatzung gütlich zu tun, und die der Beschwörung von Stürmen mächtig seien.

In der Tat sind die Neunaugen des N. weitaus aggressiver als die anderer Seen oder Flüsse. Es scheint ein Fluch auf dem See zu liegen, der zu einer Vermehrung der Neunaugen führte, und schließlich bis zum Jahr 75 v.H. den Schiffsverkehr vollkommen zum Erliegen brachte. Neben den Neunaugen und "normalen" Fischen gibt es andere namenlose Wesen, die die Tiefen des Sees bevölkern und die zum Glück selten eines Menschen Auge erblickt.

Friedlich hingegen sind die vor allem in Höhlen am Ostufer des Sees lebenden *Klammermoloche,* denen die Gefahren des Sees nichts anhaben können, und die am Westufer heimischen *Echsenmenschen.* Neben den Menschen und einigen *Auelfen* sind dies die einzigen Wesen, die die Ufer des Sees bewohnen, denn die *Goblins* der Umgebung meiden den See. Friedlich und scheu sind die *"Wasserflinken",* ein kleines Volk intelligenter Forellen, das bei Donnerbach im Norden des Sees lebt. Auch die Flora des N. ist interessant, denn einige seltene Kräuter sind hier zu finden. Viele Taucher haben aber schon auf der Suche nach KAIMAN im See ihr nasses Grab gefunden.

Auf einer kleinen, nebelverhangenen Insel im Zentrum des N. gibt es einen *Feuerberg,* von dem alte Überlieferungen berichten, dass er in "Zeiten des Umbruchs" aktiv werde. Und tatsächlich, im Jahr 19 Hal warf er wieder seine feurige Lohe in den Himmel…

Alte Sagen der Elfen erzählen von der herrlichen Elfenstadt *Mandalya,* erbaut auf einer Insel im See, doch noch kein Mensch der sie suchte, hat sie je gefunden. Menschliche und elfische Sagen sind sich darin einig, dass der See keinen Grund hat, auch kaiserliche Landvermesser konnten den See bisher nicht ausloten.

Niamh Goldhaar; eine *Lichtelfe,* die im bornländischen *Silvanden Fae* heimisch ist und die angeblich für viele Dutzend Jahre schläft.

Nickel; alte Bronzemünze des *Neuen Reiches* aus der Zeit vor der *Rohalschen* Währungsreform; damals nominell etwa 2 *Kreuzer* wert; heute wertlos.

Nidari; Tochter *Reißgrams* und *Ifirns;* eine der SILBERSCHWÄNE; Schutzpatronin der *firungefälligen* Jagd.

Niederhöllen; allgemein geläufige Bezeichnung für die Gefilde der DÄMONEN in der siebten *Sphäre.* Selbige wird als unterteilt in *Domänen* gedacht, die jeweils einem ERZDÄMONEN unterstehen (als groteske Parodie auf die zwölfgöttlichen Paradiese und die Zitadelle Alveran). Im Zentrum der N. befindet sich die *Seelenmühle,* in der die Seelen der Gottlosen und Dämonenanbeter ein Äon lang gequält werden, um ihr schließlich als Dämonen zu entsteigen. Herrscher über die N. ist der DÄMONENSULTAN.

Nikkali; westlichste der *Waldinseln;* bei extremem Niedrigwasser mit der nahe gelegenen Insel ALTOUM durch eine schmale Landbrücke verbunden; gilt als Piratenschlupfwinkel.

Niobara von Anchopal; (?-408 v.H.); berühmte *Astrologin,* Hellseherin und *Sphärenkundlerin;* Gründerin der (nur wenige Jahrzehnte bestehenden) *Magierakademie* von *Anchopal;* zeitweilig eine Beraterin *Rohals des Weisen;* Verfasserin von *Astrale Geheimnisse* und *Am 50. Tor.* Ihre Forschungen legen den Grundstein für die Konstruktion von ORBITARIEN und ASTROLABIEN.

Niothia-Horas; (459 v.BF. - 392 v.BF.): Tochter von YARUM-HORAS und ab 426 v.BF. seine Nachfolgerin auf dem Thron des *Alten Reiches.* Auch bei ihr lässt sich kein Interesse ausmachen, das Reich aus den DUNKLEN ZEITEN herauszuführen. Unter ihrer Herrschaft wandern die ersten tulamidischen Sippen ins Reichsgebiet ein und beginnen in Oberyaquirien (dem heutigen Almada) zu siedeln. Im Jahr 401 v.BF. geht die Amtsgewalt auf ihren Sohn DALEK über.

Nipakau; dem Glauben der WALDMENSCHEN nach die allen Dingen innewohnenden Geister, Sie wachen über Pflanzen, Tiere, Quellen, Bäche, Lichtungen, ja eigentlich über alles, was beseelt oder unbeseelt ist. Diesen Geistern werden oft kleine Geschenke und Opfer dargebracht, um ihren guten Willen zu erhalten oder sich für einen Frevel zu entschuldigen - dies mag ein Baum sein, den der Waldmensch fällt, um Holz für ein Kanu zu erhalten, oder ein Bach, in dem er sich wäscht und den er damit verschmutzt. Alle diese Schutzgeister werden häufiger angerufen als KAMALUQ persönlich, denn der Gott ist in seiner Gesamtheit so unfassbar wie der Dschungel selbst und genauso lebensspendend und grausam zugleich.

Nirgendmeer; in der Mythologie des *Zwölfgötterglaubens* die Leere zwischen dem Diesseits und den Hallen *Borons*, dem Totenreich (bisweilen auch den zwölfgöttlichen Paradiesen). Die Seele eines Menschen wird nach dem Tode von GOLGARI über das N. getragen, um vor Borons Richterstuhl zu treten. In der Sphärenkunde wird das N. auch oftmals mit der vierten *Sphäre* identifiziert.

Nirraven; auch als *Seelendieb* bekannt; neunfach *Gehörnter Dämon* und Oberster der Diener THARGUNITOTHS, der einem Menschen die Seele rauben oder ihn unter seine Kontrolle zwingen kann.

Nishkakat; ein dreifach *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge AMAZEROTHS, der als koboldähnliches Wesen erscheint und vielerlei Fragen beantworten kann - allerdings nicht zur Wahrheit gezwungen ist.

Nivese, -n; nivesisch; Volk des hohen aventurischen Nordens; zählen zu den Ureinwohnern des Kontinents. Typisch für sie sind die schräggestellten, mandelförmigen Augen und der meist wilde, kupferrote Haarschopf. Diese Naturmenschen sind zumeist ernst, still und zurückhaltend. Sie haben gelernt, dem Wechsel der Jahreszeiten zu folgen, und so ziehen sie bei Winteranbruch mit ihren *Karenherden* in die weiter südlich gelegenen Wälder zurück und suchen die saftigen Weiden der *Tundra* wieder auf, sobald der Wintergott seine eisige Hand vom Land nimmt. Kaum einer unter den „„ der darauf käme, steinerne Siedlungen mit festen Viehpferchen zu gründen, so sehr ergeben sie sich dem natürlichen Rhythmus. Den meisten Aventuriern ist diese Lebensweise fremd und sie stufen die Nomaden des Nordens als lebensuntüchtig ein: "Faul wie ein Nivese" ist eine stehende Redewendung.

Im Laufe der Jahrtausende haben sie sich von reinen Jägern und Sammlern zu Hirtennomaden gewandelt. So stellen sie dem Wild nicht einfach nur nach, sondern beschützen es ihrerseits vor Angriffen von Raubtieren, Sippen der N. ziehen heutzutage mit teilweise riesigen Karenherden über die nordische Steppe. Sie sind es gewohnt, ihre Kleidung und Dinge des täglichen Gebrauchs aus dem herzustellen, was ihnen Land und Tier zu bieten haben. So werden die Karene nahezu restlos verwertet; Aus den Fellen machen sie Kleidung und Zelte, das Fleisch wird gegessen, aus Geweih und Knochen entstehen Nadeln, allerlei Werkzeug und Schmuck. Eine große Karenherde gilt somit mehr als das ohnehin nur spärliche vorhandene Gold und Silber. In Siedlungen und Handelsniederlassungen der Norbarden tauschen sie gerne einen Teil ihrer Jagdbeule gegen buntes Garn und Holzperlen, denn sie haben eine ausgesprochene Vorliebe für farbenfroh bestickte Gewänder.

Die N. leben in Stammesgemeinschaften, die bis zu 100 Personen umfassen können. Ein jeder hat innerhalb des Verbandes eine feste Aufgabe. So trifft der älteste und erfahrenste Mann alle mit der Jagd und Beziehungen zu anderen Stämmen in Zusammenhang stehenden Entscheidungen, die älteste Frau die über Vorratshaltung und die inneren Belange des Familienverbandes. Die Macht der Stammesführer verschiebt sich daher mit der Jahreszeit, Sommertags dominieren die männlichen Mitglieder, im Winter verhält es sich umgekehrt. Bekannt sind vier größere Nivesenstämme: die *Rika*, die *Takku*, die *Leddu* und die *Hokke.* Kriegerische Auseinandersetzungen sind nicht ungewöhnlich, fordern aber zumeist kaum Tote, da jedes Stammesmitglied für das Überleben der Gesamtheit von großer Bedeutung ist. Daher sind Kämpfe - die oftmals durch das Erscheinen großer Karenherden ausgelöst werden - eher ein Austausch von Drohgebärden einhergehend mit einer zünftigen Prügelei.

Zwölfgöttlicher Glaube ist den N. fremd. In ihrer Religion nehmen die Wölfe einen besonderen Stellenwert ein. Nach ihrer Schöpfungsgeschichte war das Land einstmals flach, es gab nur einen kurzen Winter, und so grünte und blühte es fast das ganze Jahr über. In jenen Tagen gebar das mythische Wolfspaar zwei Kinder: einen Menschen und ein Wölflein. Lehrte das eine dem anderen die Sprache, so wärmte das andere seinen zweibeinigen Bruder. Doch die Gier der Menschen, die ihren weißfelligen Brüdern schließlich die Jagdbeute neidete, zerstörte das Bündnis. Besiegelt wurde das Zerwürfnis durch *Mada*, der die Kinder der *Himmelswölfin Liska* tötete. So betrachten die N. insbesondere die weißen *Rauhwölfe* als Band zu glücklicheren Tagen. Auch heute noch verstehen einige Männer und Frauen die Sprache der Wölfe und führen Verhandlungen mit den Rudelführern über den Fleischtribut, den die Wölfe verlangen. Hin und wieder kommt es auch vor, dass sich Mensch und Wolf in Liebe verbinden.

Tief verwurzelt in der nivesischen Seele ist die Angst vor Toten und jeglicher Art von Totenkult, denn hier, in den nördlichen Landen, werden die Verstorbenen verbrannt und ihre Asche in alle Winde zerstreut. Magie betrachtet das Naturvolk als mächtiges, unerklärbares Mysterium und nicht als erlernbare Wissenschaft.

Nivesen

Nivesisch; allg. Bezeichnung für das NUJUKA, die Sprache *der Nivesen* (s. **SPRACHEN**).

Nivesischer Steppenhund; ein vor allem von den *Nivesen* domesti zierter Hütehund, der auch als Jagdbegleiter gute Dienste leistet. N.S. werden selten höher als einen halben Schritt und haben fast immer ein schwarzes Fell.

Nivilaukaju; ein altes LISKA-Heiligtum der *Nivesen* in der Stadt *Riva* mit regelmäßiger Opferung von Karenen bei Vollmond.

Noiona von Selem; (411 v.H. - 328 v.H.); Heilige des *Boronkultes;* Gründerin des ersten Klosters zur Behandlung Gemütskranker und Besessener und damit des Ordens der NOIONITEN.

Noioniten; der *Boronkirche* angeschlossener Orden. Der *Orden der Noiona von Selem* führt seine Gründung auf das Jahr 376 v.H. zurück, als die Boronpriesterin *Noiona* im Auftrage ihres Tempels in *Selem* weilte und die große Anzahl der dortigen Geisteskranken erblickte. In ihrer Absicht durch einen Traum bestärkt, gab sie sich fortan der Pflege jener bemitleidenswerten Menschen hin, deren Geist verwirrt ist und deren Seelen in Abgründen weilen, die dem *Namenlosen* nahe sind. Schon bald scharte sie eine Anzahl unerschrockener Männer und Frauen, zumeist aus den umliegenden Boron-Tempeln, um sich und gründete noch im gleichen Jahr ein Kloster, das heute noch in der Nähe von Selem steht und das Hauptkloster des Ordens darstellt.

Die heutigen N. finden sich selten auf den Straßen Aventuriens: nur wenn sie gerufen werden, verlassen sie ihre abgelegenen, oftmals von hohen Mauern umgebenen Klöster, um sich eines Kranken anzunehmen und ihn in ihre Obhut zu überführen. Erkennbar sind die Ordensbrüder und -schwestern, unter denen sich auch Laien und Zauberkundige befinden, an ihren schwarzen und braunen Roben, doch tragen viele auch die Kleidung eines Boron-Geweihten. Das einzige eindeutige Merkmal, mit dem man sie von einem gewöhnlichen Geweihten unterscheiden kann, ist die Kette mit dem Symbol der Seelenwaage RETHON, die sie um den Hals tragen.

Die Klöster der N. sind Heil- und Verwahranstalten für Tobsüchtige, Besessene, Fallsüchtige, Melancholiker und all jene, die nicht bei Verstand sind und wirres Zeugs reden. Das Hauptkloster des Ordens steht in Selem, weitere befinden sich in der Nähe von Gareth, Perricum und Lowangen.

Noralec Praiowar L; (671 v.H.-581 v.H.); zweiter der PRIESTERKAISER (645 bis 581); gilt allgemein als weisester Herrscher dieser Epoche. Auf seine Veranlassung hin wurde der *Praiostempel* von (Alt-)*Gareth* errichtet.

Norbarde, -n; norbardisch; Händlervolk des aventurischen Nordens mit unverkennbar südländischem Einschlag. Ihre Ähnlichkeit mit den Völkern des Südens geht tatsächlich auf die tulamidischen Stämme der AL'HANI und BENI NURBAD zurück, die um 2.600 v.H, den beschwerlichen Weg aus ihrer alten Heimat in nördliche Gefilde antraten. Die heutige Bezeichnung N. dürfte eine Verballhornung des Namens ihres Stammvaters Nurbad sein, in ihrer Sprache, dem *Alaani*, erkennt man deutlich die Wurzel der alten Stammesbezeichnung *Al'-Hani*,

Die drei Sippen der Beni Nurbad fassten schließlich an der Küste nördlich der Linie Thorwal-Lowangen Fuß, und dort insbesondere im Gebiet um die *Grauen Berge.* Die Al'Hani traten ihren Weg über *Radromtal*, *Tobrien* und *Bornland* an, wobei sie sich stets von nachrückenden Siedlern weiter nach Norden abdrängen ließen.

Die Norbarden überleben die kargen Verhältnisse der Region durch Spezialisierung auf den Handel, und so sind ihre Karen- und Ponykarawanen weit verbreitet. Nur selten hingegen wird man auf ein Norbardendorf treffen. Ihre matriarchalisch orientierten Sippen ziehen in einer Stärke von 30-50 Personen über das Land, Oberhaupt ist die "Mutter", die jedoch nicht zwangsläufig die älteste Frau der Familie ist, sondern die tatkräftigste. Ihr zur Seite stehen die Erwachsenen, von denen jeder ein Spezialgebiet betreut, für das er sich verantwortlich zeigt. Der Traviabund ist den N. gänzlich unbekannt. Sie pflegen eine polygame Form der Sippenehe, die von der Travia-Kirche nur widerstrebend akzeptiert wird.

Den N. gemein ist eine heiter-komische Art, die in ihrer Lockerheit mitunter deplaziert wirken mag, doch nur so haben sie ihr "sonniges Gemüt" in diese eher unwirtliche Gegend hinüberretten können. Sie streben stets nach neuem Wissen, neuen Künsten und Wegen und sind dementsprechend beliebt bei den *Nivesen*, denn sie bringen neben Handelsware auch Nachrichten von anderen Stämmen und aus noch ferneren Gegenden. Die Sprache der N. ist dem Nivesischen verwandt, jedoch weiterhin mit so vielen Lehnwörtern tulamidischen Ursprungs, durchsetzt, dass ihre Sprache von den Nivesen kaum verstanden wird. Die Jahrhunderte überdauert hat auch eine urtümliche Verehrung von Schlangen und magischen Krallen. Als Volksgöttin wird bei den N. MOKOSCHA verehrt, um deren Schutz auch manche Reisende, Händler oder Boten bitten.

Norbardisch; umgangssprachlich für ALAANI, die Sprache der *Norbarden* (s. **SPRACHEN**).

Norburg, -s; Norburger; Norburger; nordwestlichste Stadt des Bornlands; eine der wenigen Städte des *Bornlandes*, deren Gründung nicht auf die THEATERRITTER zurückgeht, auch wenn sie als Stadt im Jahre 695 v.H. erstmals in den Annalen des Ordens erwähnt wird. Als alter Treffpunkt der *Norbarden* und *Nivesen* herrschte hier bereits lange vorher das Klima eines Tausch- und Handelsortes, der im nachhinein von den Theaterrittern nur übernommen und mit einer Ordensburg gekrönt wurde. Außenpolitisch ist N. der Stadt *Festum* untergeordnet, deren Enger Rat den Stadtoberen N.s seine Entscheidungen diktiert.

Die Weiße Rondra von Norburg

Heute kann man die Stadt (EW: 2.660, davon etwa 10% Elfen; G: 100 Stadtgardisten; T: FIR, HES, PER, RON) als bedeutenden Umschlagplatz für den bornländischen Handel in ganz Nordaventurien bezeichnen. Die hier gezüchteten *Norburger Riesen*, eine kaltblütige Pferderasse, sowie Pelze und Häute bringen der Stadt Reichtum und Wohlstand. Die traditionelle Holzbauweise N.s reicht von den großzügigen Wohnhäusern der Reichen bis hin zu den kargen Blockhütten der weniger Begüterten. Steinhäuser besitzen nur die großen Handelshäuser und einige "zugereiste" Bewohner der Stadt.

Von Weltoffenheit zeugen auch die Filiale der *Nordlandbank*, das Kontor *Surjeloff* und die Botschaft des Elfenkönigs, wobei letztere nicht ganz das ist, was sie zu sein vorgibt. Daneben findet der interessierte Fremde sicherlich leicht den Weg zur Magierakademie HALLE DES LEBENS, einer anerkannten Autorität auf dem Gebiet der magischen und profanen Heilkunst. Die wohl ebenso interessanten Labors des *Roten Salamanders* sind hingegen auf Drängen der elfischen und nivesischen Bevölkerung mit ihren alchimistischen Experimenten im Jahre 12 Hal nach *Festum* umgezogen. Schlussendlich von Interesse für den Pilger mag noch die berühmte Rondrastatue auf dem Platz vor dem Tempel der Göttin sein.

Norburger Riesen; eine aus den TRALLOPER RIESEN hervorgegangene Pferderasse, die fast ausschließlich zum ziehen schwerster Lasten eingesetzt wird; meist Falben.

Norddrakenburg; Ortschaft in der Beuge des *Ingvals* zu *Nostria.* Ehemalige Heimstatt und (noch) Lehen des mittelreichischen Barons Danilo Caer Donn von *Cres/Almada.* Bekannt als "Stadt ohne Ecken", seit einst das Gerücht einherging, in N. lauere hinter jeder Ecke ein finsterer Schwarzmagier.

Nordhag; Ort und Baronie in der von *Orks* besetzt gehaltenen Mgft. HELDENTRUTZ; letzte Einwohnerschätzung: 800.

Nordhimmel; alle Sterne, die ihren Zenit zwischen *Zwölfkreis* und *Nordstern* erreichen. Durch die Achsneigung liegt Aventurien hauptsächlich unter dem Nordhimmel. Dazu zählen die Sterne und Sternbilder HUND, HELD, KAISERSTERN, GEHÖRN, DRACHE, ELFENSTERN, OGERKREUZ und UTHAR.

Nordlandbank; der üblichere Name der *Festumer Wechsel- und Einlagenhalle*, die als erste aventurische Institution das Einlagen- und Kreditgeschäft im großen Stil betrieb und seit etwa hundert Jahren

diesen Sektor weitgehend beherrscht - einer der wichtigsten Gründe war, dass in der *Kaiserlosen Zeit* sehr viele wohlhabende Mittelreicher ihr Geld lieber im sicheren *Bornland* als im eigenen zerrissenen Land wissen wollten. Die Bank besitzt heute Niederlassungen in den meisten Großstädten Aventuriens.

Ein bekannte "Erfindung" der Nordlandbank ist der Wechselschein, der in allen Niederlassungen der Bank und inzwischen auch von vielen Kaufherren als Zahlungsmittel anerkannt wird und damit das erste Papiergeld darstellt.

Weniger bekannt ist die Tatsache, dass die Bank über ein gut ausgebautes Agenten- und Spitzel-Netz verfügt, das dem des KGIA und anderer fürstlicher Geheimdienste nur wenig nachsteht - vor allem, was die kleinen und großen steuerlichen und sonstigen geldlichen Schwachen und Verfehlungen der Großen Aventuriens angeht, soll die Nordlandbank sehr gut auf dem laufenden sein.

Nordmähnen; eine Pferderasse, die vom SVELLTALER KALTBLUT abstammt und durch ihre hellblonde Mähne auffällt; vornehmlich in *Weiden* zu finden und dort meist als Zugtiere eingesetzt.

Nordmarken, -s; nordmärkisch; Nordmarker; Herzogtum im westlichen *Mittelreich.* Im Norden grenzt es an das Kgr. *Andergast,* von West über Süd nach Ost liegt es eingebettet zwischen den Nachbarprovinzen *Winhall, Albernia, Windhag, Almada* und *Kosch.* Natürliche Grenzen sind nördlich der Fluss *Nabla,* in westlicher Richtung die Flüsse *Tommel, Rodasch* und der *Große Fluß.* Nach Almada hin endet das Herzogtum an den Südhängen des *Eisenwaides,* und nach Osten ziehen die *Koschberge* eine klare Grenze.

Klima: N. liegt in den gemäßigten Breiten des aventurischen Kontinents. Die Sommer sind warm und zumeist sonnig, die Winter bringen einigen Schnee, sind jedoch nicht übermäßig streng. Niederschläge fallen reichlich, nahezu täglich und gleichmäßig über das Jahr verteilt. Am mildesten ist das Klima südwestlich im Bereich des Großen Flusses, denn hier sorgen die Windhagberge für Schutz vor den westlichen Winden, die von See her Über das Land wehen.

Landschaft: Zwischen *Tommel* und *Großem Fluß* erstreckt sich eine ausgedehnte, wellige Hügellandschaft mit zahlreichen Feldern und sattgrünen Wiesen. Sich den steil auftürmenden Ingrakuppen nähernd, ziehen sich die vereinzelten Wälder zu einem undurchdringlichen Tann zusammen. Dichte Waldgebiete sind auch vorherrschend im Bereich zwischen *Tommel* und *Nabla,* nordwestlich von *Gratenfels,* ebenso an der westlichen Seite der größtenteils zur Nachbarprovinz gehörenden *Koschberge.* Im Süden des Herzogtums beeindruckt die Landschaft zu beiden Seilen des Großen Flusses, der hier ein tiefes Band, zunächst zwischen dem in ost-westlicher Richtung verlaufenden *Eisenwald* und den Koschbergen, und weiter stromabwärts zwischen Eisenwald und *Ingrakuppen* schneidet.

Tierwelt: Die Wälder auf der rechten Tommelseite sind ein wahres Paradies für jegliche Wildart, zu den Koschbergen hin wimmelt es geradezu von Wildschweinen, aber auch auf den Angriff durch eine der vielen Raubkatzen sollte man in jedem Augenblick gefasst sein. Die großen Weideflächen laden sowohl wohlgenährtes Zuchtvieh zu üppigen Mahlzeiten wie auch die häufig anzutreffenden Vollblutpferde der Elenviner Gegend zum Ausläufern. Aber auch den zahlreichen Raubvögeln, die ihre ausgedehnten Kreise am Himmel ziehen, wird dort mit jagdbarem Kleingetier reichliche Beute zuteil. Nicht unerwähnt bleiben sollen die reichen Fischgründe im Großen Fluss, die zahlreiche Möwen bis ins Binnenland gelockt haben, deren weitere Lieblingsbeschäftigung zu sein scheint, sich von den Wassern flussabwärts treiben zu lassen, um dann später, scheinbar einem geheimen Signal folgend, aufzufliegen und wieder die Rückreise den Fluss hinauf anzutreten.

Bevölkerung: Der klassische Nordmarker gilt als schwer zu erschüttern, und man sagt ihm daher im gleichen Atemzug auch, vielleicht allerdings etwas zu vorschnell, eine gewisse Gleichgültigkeit nach. Unbestritten hingegen ist sein tief verwurzelter Aberglaube. In ländlichen Gegenden - und diese sind in N. vorherrschend - reich! die Andeutung eines schlechten Vorzeichens - und davon kennt man reichlich, und selbst gestandene Kerle suchen schnell das Weite.

Die alteingesessensten Bewohner des Landes stellt jedoch das Volk der *Erzzwerge* in und unter den Bergen von *Ingrakuppen, Eisenwald* und *Kosch.* Die meisten von ihnen leben im Bergkönigreich von XORLOSCH und in der Bergfreiheit EISENWALD, aber auch in der Grafschaft *Isenhag* gehört das kleine Volk ebenso zum alltäglichen Bild wie in Stadt und Land Albenhus, wo viele von ihnen sich in den Minen der südlichen Koschberge verdingen.

Landwirtschaft und Fischfang; Das Herzogtum N. gilt dank der reichlichen Niederschläge und guten Böden als eines der fruchtbarsten im Reich. Die Äcker im Land sind ertragreich, und die fetten Wiesen bescheren dem Abilachter Fleckvieh wie auch den großen Scheunen zur Winterlagerung schmackhaftes Futter. Bekanntestes Exportgut der Region sind die Vollblutpferde, insbesondere aus der Gegend um Elenvina, wo sie die Weiden zu einigen Zeilen geradezu überschwemmen. Als durchaus einträglich erweist sich auch die Fischerei auf dem Großen Fluß; rote Krebse und ansehnliche Forellen gehen hier ins Netz. Die Aufmerksamkeit der Zwerge richtet sich mit Vorliebe auf den Anbau von Hopfen, den sie zu ihrem schmackhaften Zwergenbier garen lassen.

Handwerk und Bergbau: Gerade dem Bergbau kommt eine große Bedeutung zu, denn das kleine Volk versteht es bekanntlich bestens, *Sumu* ihre Schätze zu entreißen. Das Eisenerz gehört ebenso dazu wie die so genannte *Zwergenkohle,* die zwar schwer zu entzünden ist, sich aber dann mit umso heißerer Glut selbst verzehrt. Gerade für die ansässigen Schmieden ist sie ein begehrter Wärmespender. Alchimistisches gibt es zu *Gratenfels,* wo heiße Quellen flüssigen Schwefel an die Oberfläche spülen. Die vielerorts tonhaltigen Böden haben der Tonbrennerei Vorschub geleistet. Das sehr dichte Material findet auch über die Grenzen hinaus zahlreiche Abnehmer.

Wege und Siedlungen: Die wichtigsten Handelswege bestimmen hier wie auch fast überall die Standorte der großen Städte. Das Herzogtum wird von den beiden wichtigsten Routen auf dem Weg von und zur Westküste durchzogen. Nördlich verläuft die *Reichsstraße 3,* die bei der Grafenstadt GRATENFELS die Passhöhe über die Koschberge herabkommt. Im Süden zwischen den Gebirgen fließt der *Große Fluß* daher, auf dem die meisten Waren zügig transportiert werden können. Er passiert auf seinem Weg durch die Gebirgszüge die anderen nordmärkischen Residenzstädte ALBENHUS und ELENVINA.

Handel: Bestimmend ist schon die Lage an den wichtigen Handels wegen. Der Zugang zu Importwaren aller Art ist daher durchgehend gewährleistet. Die florierende Landwirtschaft macht das Herzogtum via Großem Fluß auch noch als Versorgungshinterland für Havena interessant. Die Pferdezüchter der Region sind mit ihren *Elenviner Vollblütern* ohnehin über die Grenzen des Landes hinaus bekannt. Auch die Schmieden der Zwerge produzieren nicht nur für den Hausgebrauch.

Regierung und Verwaltung: Das Herzogtum wird regiert von Herzog *Jast Gorsam vom Großen Fluß,* der zu *Elenvina* residiert. Die mittelreichische Provinz unterteilt sich in die *Stadtmark Elenvina, Grafschaft Isenhag, Grafschaft Albenhus* und die *Landgrafschaft Gratenfels.* Hinzu kommt das autonome Bergkönigreich der Zwerge zu *Xorlosch* und die größtenteils zu Isenhag gehörende unterirdische und gleichfalls zwergische Bergfreiheil *Eisenwald.*

Armee und Flotte: Die militärische Präsenz des Herzogtums widmet sich überwiegend der Sicherung der Handelswege. Zu *Gratenfels* ist eine Kompanie Kaiserlich Nordmärkische Armbruster stationiert, die gräfliche Hausmacht beschränkt sich auf ein Banner Gratenfelser Ehrengardisten. In den beiden Städten am Großen Fluß sind jeweils ein Banner Herzoglich Nordmärkische Flußgardisten auf Wacht. Da die Provinz vorwiegend von mittelreichischen Nachbarn umgeben ist. kommt der Grenzüberwachung eine untergeordnete Bedeutung zu.

Nordstern; auffälligster, klarer weißer Stern am Himmel. Als hellster aller Sterne kann er außer im Sommer und zur Mittagsstunde auch am Tage gesehen werden, und als einziges Element am Himmel bewegt er sich niemals, sondern liegt genau auf der Achse, um die die Sonne, das Madamal und die Sternzeichen kreisen.

Alle Kulturen haben ihre Himmelsrichtungen nach dem N. orientiert, weswegen er für die Navigation in der Seefahrt von unschätzbarem Wert ist. Aufgrund seiner offensichtlichen Bedeutung kennt ihn

jedes Volk unter anderem Namen, wobei *Ifirnstern* oder *Polarstern* (bei Anhängern der Kugelgestalt *Deres)* die häufigsten sind. Für die *Thorwaler* ist es der *Losstern*, *Tulamiden* und *Novadis* sprechen vom *Heimatstern*, und für die *Nivesen* ist er das *Auge Liskas.* Die *Maraskaner* sehen in ihm *Rur*, der die Erdscheibe von sich geschleudert hat, und vermuten einen Gegenstern Gror unterhalb des Südhorizontes. Die *Mohas* sehen in ihm hingegen das Licht, das aus *Kamaluqs* Hütte fällt. Im *Rogolan* heißt der Stern *Agam Bragab* (Leuchtapfel) und soll ein riesiger Diamant sein, wohingegen die Elfen den Begriff *Dha* verwenden, was soviel wie zuverlässig oder auch selbstverständlich bedeutet.

Viele Gelehrte vertreten die Auffassung, dass andere Rassen nur dann als kulturschaffend anerkannt werden können, wenn sie, wie auch Orks, Goblins und Trolle, den N. mit seinen Eigenheiten identifizieren können.

In der Astrologie wird der N. mit dem Wesen, dem inneren Wert und der Selbsterkenntnis gleichgesetzt.

Nordvest; kleiner Ort am Südufer des *Ingval;* zu *Nostria* gehörig.

Nordwalser Höhen; bewaldeter Höhenzug von maximal 900 Schritt Höhe in ost-westlicher Richtung nördlich des *Bornlands.* An seiner Nordseite liegt die Quelle der LETTA, unweit des Städtchens *Bjaldorn.* Am westlichen Ende schließt sich die GELBE SICHEL an. Hier und in den umliegenden Waldgebieten leben noch zahlreiche WALDSCHRATE.

Norntal: kleiner Ort in der Nähe von *Bjaldorn*, dessen Bewohner 621 v.H. durch MIKAIL VON BJALDORN vor dem Verhungern gerettet wurden.

Nostria (I). -s; nostrisch oder nostrianisch; Nostrier oder Nostria-ner; Hauptstadt (EW: 5.800) des gleichnamigen Königreiches; liegt an der *Tommelmündung;* wichtiger Durchgangshafen für den Reisenden von *Albernia* nach Norden. In baulicher Hinsicht bietet die Stadt mit ihren verwinkelten Gassen einen uneinheitlichen Anblick. Dominierend sind zweigeschossige Bürgerhäuser, dazwischen findet man die etwas schmuckeren Häuser der Edlen - ein gutes Drittel der nostrischen Adligen hat hier, im Dunstkreis des notorisch intriganten nostrischen Hofes, zumindest ein Stadthaus, wenn nicht gar seinen ständigen Wohnsitz -, und Gebäude im seit achthundert Jahren beliebten *Poltrion-Tormlyn-Stil*, der sich historisch aus einem Kompromiss aus Geltungsbedürfnis und vorhandenen Mitteln des im Grunde armen Landes entwickelte; Man versieht darunter heroisch wirkende Prunkfassaden, hinter denen sich schlichte Anbauten verbergen. Nicht mehr ganz so häufig wie in früheren Jahren finden sich leerstehende Häuser und geschlossene Handwerksbetriebe, die zugezogenen Flüchtlinge des letzten Krieges haben hier eine Veränderung bewirkt, auch wenn der Markt der Stadt immer noch bescheiden zu nennen ist und unter den jungen Leuten der Stadt nach wie vor die Tendenz besteht, rechtzeitig vor den Werbern der Wehr ins Hinterland zu verschwinden.

Überschattet wird die Stadt von dem auf einem Hang am rechtsseitigen Tommelufer gelegenen Stammschloss der nostrischen Fürsten und Könige. Jahrhundertelange An- und Umbauten haben es zu einer vielfach verschachtelten Feste gemacht, und nach allgemeiner Meinung soll es dort Räume geben, die seit Generationen nicht mehr betreten wurden, ja, deren Existenz sogar nicht mehr bekannt ist. Hier herrscht seit 31 v,H., von einem halben Regiment der Nostrischen Wehr bewacht, der mittlerweile dienstälteste Monarch Aventuriens, der kahlköpfige Kasimir IV. von N,. der erwiesenermaßen sein Zuhause seit dem Fall *Kendrars* nicht mehr verlassen hat.

Die *Magierakademie von Licht und Dunkelheit* sucht man vergeblich innerhalb der Stadtmauern, sie ist in einem Wehrhof drei Meilen außerhalb untergebracht. Zweimal jährlich füllt sich die sonst geruhsame Stadt mit Leben, während des großen Turniers am 13. und 14. Rondra und am 2. Praios, dem offiziellen Geburtstag der nostrischen Herrscher. Weiterhin von Relevanz sind wohl nur noch die zahlreichen, wenn auch kleinen Tempel (T: BOR, EFF, PER, BAH, RON, TRA, TSA) und das Redaktionshaus der Nostrischen Kriegsposaune, einer unregelmäßig erscheinenden Propagandaschrift.

Nostria (II), -s; nostrisch oder nostrianisch; Nostrier oder Nostria-ner; Königreich in Nordwestaventurien zwischen den Flüssen INGVAL, ORNIB, TOMMEL und dem MEER DER SIEBEN WINDE gelegen; grenzt im Süden an die mittelreichische Provinz *Albernia*, im Osten an das Königreich *Andergast* und im Norden an die Besitzungen der *Thorwaler.*

Klima: N. liegt in den gemäßigten Breiten Aventuriens, die Winter sind daher kalt, aber selten streng, im Sommer wird es nicht zu warm. In der Küstenregion ist es im Frühsommer und vom Rondramond bis zum Wintereinbruch oft regnerisch.

Landschaft: Landschaftlich finden wir in N. vier unterschiedliche Regionen vor: Im Süden das nostrische Seenland mit seinen kargen Sandböden und kleinen Kiefernwäldchen, das von der Tommel bis zur albernischen Grenze reicht. Hieran schließt sieh im Norden eine idyllische, grasbedeckte Hügellandschaft an, die sich von der Tommel bis Salza erstreckt und sich entlang des breiten Ingvaltals bis nach *Nordvest* und *Vardall* fortsetzt. Schließlich das stellenweise sehr fruchtbare Ingvaltal zwischen *Joborn* und *Ingfallspeugen*, nur gelegentlich durchbrochen durch niedrige, aber steilaufragende Kalkklippen wie den *Hallerû* bei *Norddrakenburg*, und endlich das flächenmäßig größte Gebiet, das bergige, mehrere hundert Schritt hohe Waldland des Zentrums und des Ostens mit seinen düsteren Forsten und klaren Bächen, welches bis zum großen *Thuransee* reicht.

Tierwelt: Die wichtigste Vertreterin der nostrischen Tierwelt lebt außerhalb seiner Grenzen, es ist die *Salzarele*, die vor der Küste des Königreichs ihre Laichgründe hat. was immer wieder zu Streit mit albernischen und thorwalschen Fischern führt. Die nostrischen Wälder sind sehr wildreich, man finde! Rehe, Hirsche, Hasen. Wildschweine, Bären und Wölfe. Besonderes Augenmerk verdient der einheimische *Kronenhirsch*, ein stolzes und wehrhaftes Tier: Berühmt ist die Geschichte, als *zu* Zeiten Kasimirs III. ein albernischer Adliger dem damaligen Fürsten einen aranischen Jagdgeparden zum Geschenk machte. Am Tage ihrer Bewährung sollte die Raubkatze einen Kronenhirsch reißen. Sechsmal sprang sie ihr Opfer an, sechsmal wurde sie vom mächtigen Geweih ihrer vermeintlichen Beute durch die Luft wegschleudert, bis sie endlich dem triumphierenden Kronenhirsch den Platz überließ. Ein Gemälde dieser eigenartigen Begegnung hängt in der Burg von *Mirdin.*

Nostrier und Nostrianer: Als Abkömmlinge altreichischer Siedler - wir sprechen hier nicht von dem unbedeutenden Anteil an *Elfen*, *Zwergen* oder gar *Orken* und den thuranischen Wasserleuten - sind die meisten Bewohner des Landes braun- oder dunkelhaarig, blonde oder rötliche Haarfarben sind äußerst selten, selbst in den nördlichen und südlichen Randzonen des Landes. Trotz seiner geringen Größe weist die Landessprache *(Garethi)* gut unterscheidbare Dialekte auf, so stellt man im Nordwesten, besonders in der ehemals nostrischen Kendrarer Gegend, starke Ähnlichkeiten zum Thorwalschen fest, im Süden zum Albernischen. Am deutlichsten macht sich die mundartliche Vielfalt bei den Namen bemerkbar: Das mittelreichische Brin wird im Kernland zu Brinyon, entlang des Ingval zu einem Brinio, zum Andergastschen und Thuranischen hin zu einem Brinlas oder Brinlaus. Dementsprechend wird das Land auch im Norden von *Nostrianern*, im Süden von *Nostriern* bewohnt.

Landwirtschaft, Handwerk und Handel: Auch wenn die heimischen Bauern Erbsen, Rüben, Kraut, Spinat und Getreide anbauen, auch wenn Dutzende von Wurstsorten und der berühmte Althagener Schinken einen gewissen Ruf haben, so lebt man in N. doch vor allem vom Fisch, der zusammen mit Holz das Hauptausfuhrgut des Landes ist. Ein anderes Gut sind die zur Klosetthygiene beliebten Blätter des *N.-ahorns.* Den heimischen und recht vielfältigen Gemüsebiersorten wie *Knat* ist dagegen ein geringerer Erfolg beschieden. Welche Bedeutung künftig einem eben erst im Entstehen begriffenen Handwerkszweig - die Fertigung überlanger Zweihänder wie des *Nostrianers* oder des *Harmlyners* - beschieden sein wird, kann zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Werkes noch nicht eingeschätzt werden.

Siedlungen: Von den rund 16.000 Nostriern leben derzeit etwa die Hälfte in den drei Städten NOSTRIA, SALZA UND SALZERHAVEN und der bisweilen nostrischen Stadt JOBORN, die restlichen in etwa einem Dutzend Dörfern mit weniger als 500 Einwohnern und in winzigen Weilern, Wegen der zahlreichen Kriege, in die das Land mit seinen Nachbarn verwickelt war, sind Befestigungen üblich, was auch für einzelne Gehöfte gilt, die meist als Wehrgehöfte gebaut sind.

Zeittafel Nostria

23/22 v.d.U.	(1870/59 v.H.)Admiral Sanin d.Ä. erkundet *Ingval und Tornmel,* wird aber wegen der *Trollkriege* zurückbeordert.
ca. 20 v.d.U.	Zurückgelassene Expeditionsmitglieder überleben am *Stein von Nosteria* durch Fischfang.
ca. 15v.d.U	Eine kleine Holzfällerexpedition dringt bis *Andrafall* vor und wird dort von der Versorgung abgeschnitten.
ca. 5 v. d.U.	Fringlas wird erster *Pirgermeister von Nosteria.*
1 v.d.U.	Als die Steuereintreiber Kaiser *Seneb-Horas'* eintreffen, werden sie von den empörten Siedlern verprügelt und auf der Tommel verschickt. Diese so genannte *Schlacht auf der Kleinen Lichtung* bildet den Anfang und das Ende des so genannten Unabhängigkeitskriegs. Beim nachfolgenden *Schwur am Stein von Nosteria* proklamiert Fringlas die Unabhängigkeit.
1 d.U.	Holzfäller aus Andrafall und N. treffen aufeinander, der 1. Nostrisch-Andergastische Krieg beginnt.
ca.100 d.U.	Entdeckung der *Verlorenen Kolonie* beim heutigen Salza. Das gleichzeitige Aufeinandertreffen von Nostrianern und Andergasten führt zum 2. Nostrisch-Andergastischen Krieg.
bis 150 d.U.	Regierungszeit der *Fünf Pirgermeister.* In dieser Zeit Ausbreitung entlang der Küste nach Norden.
151 d.U.	Kasparyn I. ernennt sich zum Nostrischen Fürsten.
173dU.(oder237dU.)	Andergastische Steineichenflößer treffen auf nostrianische Fischer, nach anderen Quellen stehlen andergastische Strauchdiebe nostrianische Fische. Es beginnt der 3. Nostrianisch-Andergastische Krieg.
350(?)oder530(?)	Nostrianer oder Andergasten brechen zur Mittagszeit des Traviatags den Frieden und besetzen oder befreien das nostrische oder andergastische Mündungsgebiet des *Ornib in* den Ingval. 4. Nostrianisch-Andergastischer Krieg.
13.Ron 850 d.U.	Andergastische Kavallerie überfällt nostrianische Bauern am Hügel von Half und wird von nostrianischer Kavallerie (nach nostrischen Quellen) bis auf den letzten Mann niedergemacht: 5. Krieg.
985-987 d.U.	*Joborner Verbrüderung.* Nach andergastischen Quellen 7. Nostrisch-Andergastischer Krieg, nach nostrischen Quellen lediglich eine Konfrontation, die durch das Erscheinen einer (andergastischen??) Rahjageweihten verhindert wurde und Andergast eine weitere Niederlage ersparte. Seither differiert die Zählung der Kriege.
1083 d.U.	*Andaryn II.* (der Wahnwitzige) bemüht sich um Frieden mit Andergast. Er wird von seiner Schwester *Elysmine* abgesetzt, die anschließend ebenfalls als Andaryn II. (der Prächtige) den Thron besteigt.
1145 d.U.	In den Gewässern vor Salza trifft die Westflotte des Kaiserreichs auf 30 thorwalsche Ottas und versenkt 24. Der regierende (nostrische) Fürst *Kasimir I.* gibt sich darauf den Beinamen "der Große".
1285 d.U.	Zweite *Seeschlacht vor Salza.* Thorwaler Rebellen vernichten 19 kaiserliche Galeeren. Es ist der Krönungstag *Yasminas II.,* die als die *Großmütige* in die Geschichte eingeht.
1461-1463 d.U.	Blutigem Rotz und Blauer Keuche fällt ein Drittel der Bewohner Salzas zum Opfer.
1567—1589 d.U.	Andergaster kippen Mist in den Ingval und lösen dadurch ein Fischsterben aus. Die Nostrianischen Ritter tragen im daraus entstehenden 10./11. Nostrisch-Andergastischen Krieg den Steineichenstumpf als Schmähwappen.
1672 d.U.	Gräfin *Gertlind* erklärt Salza zur Freien Stadt, was dieses bis 1792 bleibt.
1772 d.U.	*Salzerhaven erhält* Stadtrecht durch *Kasmyrin lll. den Weisen.*
1792 d.U.(53v.H.)	Geburt *Kasimirs IV.*
1816 d.U.	Kasimir IV. wird nostrischer Fürst.
1835 d.U.	Prinz Wenzeslaus, Bruder des andergastischen Fürsten Wendolyn VII., wird von mutigen nostrianischen Recken entführt, von dem Magier Ariolan Weißblatt wieder befreit und über Havena nach Andergast zurückgebracht.
1843-1846 d.U.	Nostrianer befreien Joborn, 13./14. Krieg.
1851 d.U.	Diebe aus Phexcaer stehlen das komplette nostrische Waffenarsenal, nach einer unbewiesenen Behauptung von Andergast als kleinliche Rache für den Verlust Joborns veranlasst.
1853 d.U.	Kasimir IV. ruft sich zum König aller Nostrianer aus.
1855d.U.	In einer Nacht- und Nebelaktion besetzt Hetmann Eldgrimm Oriksson *Kendrar und* das Umland bis zum Ingval
1855-1860 d.U.	Um den Besitz des seit Menschengedenken nostrischen Thuransees entbrennt der 14./15. Krieg.
1860d.U.	Im *Vertrag von Gareth* zwischen dem Neuen Reich und Thorwal wird der Ingval als Südgrenze Thorwals festgeschrieben.
1861 d.U.	Feige thorwalsche Piraten entführen die nostrische Prinzessin Yasmina Araloth nach Daspota.
1864 d.U.	Aus einem Raufhändel im Hafen von Salza entwickelt sich der 15./16. Krieg. Es kommt zu einem Pakt zwischen Thorwal und Salza. Thorwalsche Ottas versenken die nostrische Flotte und reiben den Großteil der Wehr auf. Im Weiteren segeln Drachenschiffe auf dem Ingval bis Joborn. Thorwal besetzt Salza und dringt last bis Trontsand vor. Andergast nimmt unterdessen Joborn und Thuranien und kann erst bei Harmlyn (*Schlacht auf der Kleinen Kreuzung)* durch Rondriane von Sappenstiel und Prinz Andarion Kasmyrin aufgehalten und zurückgeschlagen werden. Ein Hilferuf N.s an das Reich führt zur Aushebung der *Thuranischen Legion,* hat aber sonst keine weiteren Konsequenzen. Nach wenigen Monaten ziehen sich die Thorwaler bis auf Salza, das thorwalsch bleiben soll, aus N. zurück.
1867 d.U.	Prinz *Kasparbald* von Nostria macht sich auf die Suche nach der verschollenen Bardin Delusia Pernstein.
1869 d.U.	In der *Schreckensnacht von* Salza flüchten die Thorwaler Ottas aus Salza, und die Stadt wird wieder nostrisch.

Verkehr und Wege: Mit Ausnahme der Strecke Salza-N. sind die nostrischen Straßen durchweg in erbärmlichem Zustand. Überdies führen sie fast alle entlang der Grenzen um das Land herum, geradeso, als wolle man dem Fremden den Zutritt so schwer wie möglich machen. Passend erscheint hier die zwar scherzhaft gemeinte Aussage eines hohen nostrischen Würdenträgers aus dem Jahre 18 Hal: "Was haben uns Straßen denn gebracht? Die Thorwalschen bis Trontsand und die Andergarsten nach Harmlyn!" Die wenigen Verkehrsverbindungen ins Landesinnere sind allenfalls Trampelpfade, und von den großen Strömen kann nur der Tommel als sicherer Weg gelten, da Ingval und Ornib Grenzflüsse zu den verfeindeten Nachbarstaaten Andergast und Thorwal sind.

Währung: Bis vor kurzem galt im Königreich die Währung des Mittelreichs. Seit neuestem prägt man Münzen mit nostrischem Wappen und dem Abbild des amtierenden Königs.

Zeitrechnung: In Nostria zählt man ab dem Jahr der Unabhängigkeit des Landes vom Alten Reich vor fast 1900 Jahren. Das Jahr 22 Hal entspricht dadurch dem Jahr 1869 der Unabhängigkeit.

Künste: Die nostrische Kunst befindet sich etwa auf dem Stand von 800 v.H. In der Malerei und der Bronzegießerei dominiert der *Nostrische Heroismus,* d.h. Episoden der Geschichte werden entweder verklärt und durchweg idealisiert dargestellt oder - in der Stilvariante des *Fiktiven Realismus* - erfundene Heldentaten bilden das Sujet. Als Beispiel für viele mag hier Geringios "Rasthulsimyr aus Harmlyn demütigt die Echsen am Gadang'" aus dem Privatbesitz der Familie Sappenstiel-Harmlyn genannt sein. Allerdings scheint sich in der oft

als blutleer bezeichneten Malerei des Meisters Rosedyon von Elger und seiner Anhänger, deren Themen Schäferidyllen und ländliche Darstellungen sind, eine neue Richtung zu etablieren. Ebenso verhält es sich in der Musik, bis vor zwanzig Jahren noch Inbegriff des Posaunen- und Fanfarengetöses, die durch die nostrische Bardin Delusia Pernstein völlig neue Impulse erhielt.

Wissenschaft und Bildung: Glaubt man nostrischen Quellen, so gibt es keine größere Erfindung auf Peres Antlitz, die nicht ihren Ursprung im Land zwischen Tommel und Ingval fand. Als ziemlich sicher gilt, dass es, mit Ausnahme des Nachbarn Andergast, nirgendwo Historiker gibt, die geschickter und hemmungsloser in der Korrektur geschichtlicher Fakten sind. So werden aus Kleinigkeiten grandiose Triumphe für die eigene Seite und schmachvolle Niederlagen für die Gegenseite. Was die Bildung des gewöhnlichen Untertanen anbelangt, so muss man leider sagen: Hesinde kam nur bis Lyngwyn.

Religion und Mythen: N. ist ein zwölfgöttliches Land, wobei Efferd in Küstennähe größere Verehrung zukommt als im Binnenland. Hingewiesen sei auch auf viele Helden der nostrischen Mythologie, wie etwa Alrigio, Sohn des Alrigio, Inbegriff alles denkbar Guten und Tapferen, denen im Volksglauben in manchen Gegenden der Rang von Götterkindern zugestanden wird, auch wenn die Zuordnung der Elterngottheiten wechselt. So auch der am nördlichen Ingval verehrte Asquenzio, als dessen Eltern bisweilen Kor und Rahja, seltener Travia und Efferd genannt werden.

Magie: Die einzige Akademie des Landes befindet sich in der Nähe seiner Hauptstadt und hat sich auf das Gebiet der Verwandlung von Unbelebtem und in geringerem Maße der Verwandlung von Lebewesen spezialisiert. Philosophisch bezieht man sich auf den Neu-Lowanger Dualismus und eine spezielle Auslegung der Lehren sympathetischer Magie: Nichts kann verwandelt werden, was nicht auch von Hand verwandelt werden kann. Ein Grund, warum zu einer soliden Magierausbildung auch die Erlernung der Grundfertigkeiten eines Handwerks gerechnet wird. Ein Grund auch für einen Skandal, der sich vor etwa 10 Jahren zutrug, als der Sprössling einer einflussreichen Familie, der offenbar mehr der Kampfmagie zugeneigt war, seinen Lehrmeister mit seinen frisch erworbenen Boxfertigkeiten überraschte.

Staat: Das nostrische Staatsgebilde geht auf zwei vom altreichischen Admiral Sanin d.Ä. in der Gegend der heutigen Städte N. und Salza gegründete und in den Wirren der Trollkriege aufgegebene Holzfällersiedlungen zurück. Nur die Nostrianer Siedlung überlebte die zwanzig Jahre bis zur Rückkehr kaiserlicher Schiffe, das Schicksal der anderen Siedlung gilt als Mysterium. Der Wiederkontakt mit dem *Alten Reich* führte rasch zum Bruch mit dem Mutterland und zur Ausrufung eines selbständigen Staates. Der größere Teil des nostrischen Adels führt seinen Stammbaum bis in diese ersten Anfänge zurück, so auch das gegenwärtige Königshaus, auch wenn dessen Stammlinie mehrfach gebrochen ist. Seit 6 Hal beansprucht der derzeitige Herrscher und vormalige Fürst *Kasimir IV.* die Königswürde. Er regiert das Reich mit Hilfe einer vielfach verschwisterten und verschwägerten kleinen Adelsschicht, die mehr oder weniger alle Machtpositionen in Heer, Verwaltung und Priestertum inne hat. Allerdings führt das in diesem Land, das womöglich mehr unterschiedliche Adelstitel kennt als jedes andere, nicht zu einer homogenen Herrschaftsschicht, sondern zu einem komplexen Geflecht von um den Einfluss am Hof konkurrierenden und meist landsmannschaftlich definierten Parteien, die sich um des eigenen Vorteils willen zu wechselnden Koalitionen zusammenschließen.

Nicht unbedingt zum Wohl des Landes: So war etwa nach dem Fall Salzas zuerst eine gewisse Häme zu beobachten, da die wohlhabende Stadt in der Vergangenheit gerne ihre Eigenständigkeit gegenüber dem Rest des Landes betont hatte und in Handelsbeziehungen zu Andergast und Thorwal gestanden hat. Erst die nachfolgende Katastrophe des nostrischen Heeres bewirkte ein Zusammenrücken von Salzeranern, Ingvalern, Ornibern, Thuraniern, Seenländern und Hauptstädtern und wie sie alle heißen mögen. Das Verhältnis des Adels zum gemeinen Volk ist meist mäßig und daher mit mittelreichischen Verhältnissen vergleichbar, auch wenn dies regional differiert. Allgemein muss N. - wie auch sein Nachbar im Osten - zu den rückständigen Ländern gezählt werden, allerdings muss man dem Land zugute halten, dass es nie die Sklaverei kannte, die im Mittelreich erst 808 v.H. offiziell abgeschafft wurde. Prägend für die Geschichte des Landes ist die andauernde Auseinandersetzung mit Andergast, die zu zahlreichen Kriegen ohne endgültige Entscheidung führte - es ist kaum nachzuvollziehen, wie oft etwa Joborn den Herrscher wechselte - und lediglich bewirkte, dass beide Länder arm blieben. Dieses Gleichgewicht der Kräfte ist seit dem Jahre 8 Hal durch den thorwalschen Expansionismus und die kurzfristige Allianz zwischen Thorwal und Andergast empfindlich gestört.

Recht und Gesetz: Das nostrische Gesetz entspricht in etwa mittelreichischen Maßstäben, sieht man davon ab, dass die Rechtsfindung noch weitaus mehr mit 'Spenden' zu tun hat als im Nachbarland und damit fast den Maßstäben im *Land der Ersten Sonne* entspricht. Seit den Gründungstagen hat sich hier eine besondere Form der Kapitalstrafe gehalten; das Verschicken, worunter man versteht, dass der Delinquent auf einen Baumstamm gebunden und in den nächsten Fluss geworfen wird.

Armee und Flotte: Die Stärke der Nostrischen Wehr betrug im Sommer 17 Hal 800 bis 1000 Krieger, Reisige und Söldner. Seit der schmerzlichen Niederlage gegen Thorwal findet eine Reorganisation des Heeres statt, so dass die augenblickliche Stärke nicht angegeben werden kann. Selbiges gilt für die nostrische Flotte, von der nur das Bombardenfloß 'Rache für Joborn' und einige Tommelboote den letzten Krieg überdauerten. Gegenwärtig nimmt ein ehemaliger Kauffahrer, die Kogge 'Flunder von Salza', die Funktion der "Flotte" ein.

Nostria

Flaggen und Wappen: Zu Land: silberne Salzarele auf blauem Grund; zur See: wie oben, aber im roten Geviert.

Nostriaahorn; großblättriger Laubbaum Nordwestaventuriens; die Blätter behalten auch im getrockneten Zustand noch eine gewisse Festigkeit und werden gerne zur Klosetthygiene verwandt.

Nostrianer; nach dem Vorbild des ANDERGASTERS geschaffener überlanger Zweihänder, meist länger als 2 Schritt, bisweilen auch *Harmlyner* genannt.

Nostrisch-Andergastsche Kriege; Serie von Grenzscharmützeln zwischen den Staaten Nostria und Andergast, seit mehr als 1.800 Jahren andauernd; siehe Geschichte von ANDERGAST und NOSTRIA.

Nosulgor; der "Spender": ein Alter Drache, dessen Aufgabe zur Wahrung des kosmischen Gleichgewichts darin besteht, die unterliegenden Parteien kurz vor ihrer Niederlage zu kräftigen und ihnen neue Stärke zufließen zu lassen.

Nothilf; eine in den Wäldern um die *Salamandersteine* vorkommende Rankpflanze, aus deren Blüten eine wirksame Tinktur gegen das Gift TULMADRON gewonnen werden kann.

Notmark, -s; Notmärker oder notmärkisch; Notmarker; östlichste Stadt Aventuriens; im *Bornland* am Fuße des *Ehernen Schwertes* gelegen; Residenz der Grafen von N.. eines der ältesten Adelsgeschlechter des Bornlandes, die hier von der Feste *Grauzahn* das Land mit fester Hand regieren. Dem Reisenden mag N. (EW: 1.530; G: 30 Gräfliche und Stadt-Gardisten; T: ING als alter Feuerkult, PER, PRA) wie das Ende Deres erscheinen; weit im Norden am Ufer des WALSACH gelegen, besteht die Stadt nur aus düsteren Bauten und geduckten Häuser im Schatten der Burg. Einzig der Halen, an den das Viertel der Freien grenzt, bietet einen Lichtblick und bringt ein wenig Farbe in das heruntergekommene Grau der übrigen Stadt. Der Holzhandel und der Bergbau sind neben vereinzelten Pelzhändlern der Hauptquell des Wohlstands. Die Flößer kehren in die am Ufer liegenden Schenken ein und betreten den Rest der Stadt nur selten, so dass auch die allesamt durch ihre Hässlichkeit auffallenden Tempel kaum Beachtung finden.

In den nahe gelegenen Minen am Fuß des Ehernen Schwertes werden roter und schwarzer Marmor sowie Zinn und Kupfer abgebaut. Manche dieser Stollen wurden schon bald aufgegeben, weil Arbeiter spurlos verschwanden oder ihre Leichen furchtbar zugerichtet aufgefunden wurden. Doch bislang ist es niemandem gelungen, den Grafen von der Stilllegung der verbliebenen Minen zu überzeugen.

Im Übrigen sind die eigentlichen Attraktionen eher für Wagemutige und Abenteurer interessant; Das Höhlenlabyrinth, dessen Eingang sich ganz in der Nähe des Ingratempels befindet und das sich tief unter das Eherne Schwert erstrecken soll, wird mit abergläubischer Furcht behandelt. Ebenso die gewaltige *Goblin-Pauke,* die einer Sage nach furchtbare Wesen aus dem Gebirge herbeirufen soll. Der Ingratempel selbst stammt aus ältester Zeit und hat denselben Ursprung wie das Labyrinth; die Nachkommen der zwergischen Baumeister leben den örtlichen Sagen nach noch heute im Osten des Ehernen Schwertes.

Novadi, -s; novadisch; nach Einschätzung von Völkerkundlern zählen zu den N. all jene Stämme, die in und um die *Khom-Wüste* leben und sich zum Eingott RASTULLAH bekennen. Der Name leitet sich von den *Beni Novad* ab, jenem tulamidischen Stamm, dem sich Rastullah in der Oase *Keft* offenbarte. Insgesamt rechnet man etwa 40.000 Menschen zu dieser Volksgruppe. Ein wesentlicher Teil der N. lebt nach wie vor als Nomadenvolk in der Khomregion. Die einzigen Städte mit fast rein novadischer Bevölkerung sind UNAU und MHERWED. Zudem leben am *Erkin {West-Mhanadistan)* und am *Mhalik (Balash)* größere Gruppen halbseßhafter N.

Die als Nomaden lebenden Stämme der N. ziehen mit ihren Pferden und ihrem Vieh auf oftmals uralten Routen von Wasserloch zu Wasserloch, Neben der Viehhaltung gibt es nur wenige Erwerbsquellen für die Nomaden der Khom. Das Berauben von Handelskarawanen ist dabei an nächster Stelle zu nennen, handelt es sich hierbei doch um einen allgemein üblichen und keineswegs als unehrenhaft betrachteten Brauch. Wohnstätten der umherziehenden N, sind Zelte, die zumeist aus dem Filz von Schal und Ziege, teilweise auch aus Leder gefertigt werden. In der Zeit der Regenfälle unterbrechen die meisten N. ihr Wanderleben und suchen ihre heimatliche Oase auf, wo sie sich von den spärlichen Erträgen der Landwirtschaft, die in der Region nur leidlich gedeiht, ernähren. In diese Zeit fällt auch die für N. äußerst wichtige Stammesversammlung, *Chorbash* genannt, die über Viehhandel, Pferdemarkt und das Verabreden von Eheverbindungen befindet.

Die Kultur der N. gestaltet sich vielfältig, gibt es doch zahlreiche Stämme und Unterstämme mit diversen Eigenheiten. Zu den bekanntesten gehören die *Berti Kharram,* die *Berti Schebt,* die *Beni Habled,* die *Beni Geraut Schie,* die *Beni Terkui,* die *Beni Shadif,* die *Beni Avad* und natürlich die *Beni Novad.*

Vom Aussehen her sind die N. ebenfalls kaum einheitlich zu beschreiben. Ihr Schönheitsideal ist bei Männern ein schlanker Wuchs, tiefschwarzes Haar und langer Bart, kräftige Hakennase und glatte, helle Haut. Bei den Frauen legt man größten Wen auf ungebräunte, fast milchweiße Haut, langes, tiefschwarzes Haar und üppige, weiche Formen. Bei ihrer Kleidung ist den N. eine gewisse Fülle sowie der lockere Sitz gemeinsam, doch unterscheiden sich die Gewänder der einzelnen Stämme voneinander. Auch ist der Zweck und der Ort, wo der N. sich aufhält, ausschlaggebend. Innerhalb ihrer Zelte und Häuser tragen männliche N. meist weite Beinkleider, einfach geschnittene Blusen mit reich verzierter Weste und einer Schärpe um die Leibesmitte, unter die auch *Waqqif und* Krummsäbel geschoben werden. Sein Haupt schmückt der N. mit einem zum Turban gewundenen Tuche, wobei die gesellschaftliche Stellung über die Länge des Turbans entscheidet. Im Freien tragen Männer wie Frauen häufig einen Gesichtsschleier, der Mund und Nase vor dem allgegenwärtigen Sand abschirmt. Bei Ausritten in die Wüste wird der *Silham* getragen, der den ganzen Körper bedeckt und dessen Kapuze auch bei Sandstürmen schützt.

Die Gesellschaft der N. wird von Männern dominiert. Alle wichtigen Positionen werden in der Regel ausschließlich von Männern besetzt, wenngleich man den Einfluss von deren Frauen nicht unterschätzen sollte. Die Vielehe ist bei den N. üblich, was erlaubt, bis zu acht Frauen zu heiraten. In der Praxis haben allerdings nur wenige mehr als drei Frauen, da nachgewiesen werden muss, dass alle Gattinnen auch ernährt werden können. Bei der Namensgebung ihrer Kinder verwenden die Novadis oft den Namen eines bekannten Vorfahren, z.B. des Großvaters, so dass sich die Namen in einer Sippe alle paar Generationen wiederholen. Mädchen gelten mit 14 Jahren als ehefähig. Jungen müssen zunächst ihr Talent und ihre Tapferkeit bei zeremoniellen Reiterspielen und fingierten Kämpfen unter Beweis stellen, um als Mann zu gelten.

Das Leben der N. ist geprägt vom steten Kampf ums Überleben in der lebensfeindlichen Umgebung der Khomwüste und dem starken Glauben *an Rastullah.* Letzterer durchdringt alle Lebensbereiche der N., vor allen Dingen im Umgang mit Ungläubigen. So ist der N. stets aufgerufen, das Reich Rastullahs zu vergrößern und Ungläubige zu maßregeln, zu bekehren, zu bekämpfen oder zu meiden. Interessant sind in diesem Zusammenhang auch die Essmanieren der N. Zwar ist das Essen mit der bloßen Hand selbstverständlich, und der Gastgeber stopft dem Gast gar die besten Brocken in den Mund, doch darf der gläubige N. nur Geschirr benutzen, das nicht von Ungläubigen berührt wurde.

Novadi

Novize; häufig verwendete Bezeichnung für "Lehrlinge" in geistigen und geistlichen Berufen, namentlich bei der Ausbildung zum Geweihten und als zweiter Lehrabschnitt an MAGIERAKADEMIEN.

Nuianna; bei den *Thorwalern* auch "Belemans Schwester" genannter, mit dichtem Nebel einhergehender Wind im nördlichen *Meer der Sieben Winde.*

Nujuka; Eigenbezeichnung für das *Nivesische,* die Sprache der NIVESEN (S. SPRACHEN).

Numesi; eine WALDINSEL der *Zimtinsel-Gruppe;* wird wegen der Feindseligkeit der Ureinwohner selten angelaufen; daher wenig erforscht.

Nunnur; größte der drei *norbardischen* Sippen, deren Wanderung (um 2.700 v.H.) in den Nordwesten des Kontinents führte; wegen der stetigen Vermischung mit den *Thorwalern* sind auch die N. (wie ihre Brudersippen) auf eine geringe Kopfzahl geschrumpft.

Nuran Leskari; Fluss in Nordaventurien: entspringt in zwei reißenden Quellflüssen in den *Nebelzinnen* und mündet nach kurzem, eiligem Lauf bei LESKARI in den *Golf von Riva.*

Nuran Riva; Fluss in Nordaventurien; letzter Nebenfluss des KVILL, der ihm etwa 80 Meilen vor der Mündung noch einmal frisches Wasser zuführt.

Nuran Rorwhed; Fluss in Nordaventurien; entspringt im *Rorwhed*-Massiv und speist die Binnenseen *Dornwasser* und *Muunasee* in den BRINASKER MARSCHEN; mündet schließlich in der Nähe von *Enqui* in den *Golf von Riva.*

Nuran Trasic; Fluss in Nordaventurien, der etwa SO Meilen nördlich von *Riva* in den *Golf von Riva* mündet.

Nurti; in der ELFISCHEN Mythologie und Weltsicht das erschaffende Prinzip: wurde eine Zeitlang als "Lebensspendende Göttin" *(Nanurda.* bisweilen auch: *Nanurta)* verehrt; das entgegengesetzte Prinzip ist ZERZAL.

Nuvak; weit östlich gelegene WALDINSEL, die weitestgehend unerforscht ist.

Nymphe; auch *Dryade* genannt; eine Art der FEEN, die als Geist in Bäumen wohnt und sich bisweilen als überaus anziehende junge Frau manifestiert.

O

Oblarasim, -s; Oblarasimer; Oblarasimer; ursprünglich nur eine norbardische Handelsniederlassung an einer Biegung des OBLOMON. Hier wurden Erz und Glas mit den ansässigen *Auelfen* gegen *Bausch.* Pelze und Heilkräuter eingetauscht. Als vor kurzem jedoch im Oblomon Gold gefunden wurde, war es mit der Ruhe des Ortes vorbei. Seitdem sind ganze Heerscharen abenteuerlustiger und goldgieriger Gesellen in die Stadt eingefallen und haben sich hier niedergelassen (EW: um 800, davon etwa 40% Elfen). Zehn Meilen flussauf und flußab wimmelt es von Goldgräbern, die entlang des Ufers Gebiete abstecken, für die sie das alleinige Schürfrecht beanspruchen. Sie wühlen die Ufer um, schütten Dämme auf, legen Schächte und Stollen an und bauen ihre rasch gezimmerten Hütten und schmuddeligen Zelte in die Auenlandschaft.

Die örtlichen Auelfen, ein Dutzend Sippen von jeweils etwa 30 Mitgliedern, wurden förmlich überrollt. Manche ergriffen die Flucht, viele versuchten, sich den unruhigen Verhältnissen anzupassen, einige wenige begannen sogar selbst nach Gold zu suchen.

In O. sind Schlägereien inzwischen an der Tagesordnung, und es kommt nicht selten vor, dass man morgens die im Fluss treibende Leiche eines Goldgräbers entdeckt, der noch am Abend zuvor allen von seiner reichen Schürfstelle erzählt hat. Auch mit den Auelfen und den *Waldelfen* aus dem Tal des *Lemon* kommt es fast täglich zu Auseinandersetzungen, und würden nicht die örtlichen Travia-Geweihten (T: TRA, FIR), ein Ehepaar aus *Thorwal*, oft schlichtend eingreifen, wäre sicher noch mehr Blut geflossen.

Das beste Geschäft in der Stadt machen jedoch die Händler, die ihre Waren nun zum drei- bis vierfachen des normalen Preises verkaufen, Pferde und Mulis sind unterdessen unerschwinglich geworden.

Oblomon; Fluss in Nordaventurien; entspringt in der *Gelben Sichel* und erhält bei *Gerasim* neue Wasser durch einen kleineren Zufluss. Von hier aus wendet sich der Fluss nach Norden, dann - nach Zufluss durch den *Lemon* und vorbei am Städtchen *Oblarasim* - wieder nach Westen, um nach mehreren hundert Meilen durch Tundra und Taiga in den *Golf von Riva* (an dessen östlichster Ausdehnung) zu münden.

Obogyn; kürzester der vier *maraskanischen* Flüsse; entspringt am Westhang der *Maraskankette* und mündet nach etwa 60 Meilen in den *Maraskansund.*

Obra-Horas; (126 v.BF. -58 v.BF.); bosparanische Kaiserin (87-59 v.BF); dritte Kaiserin der KUSLIKER DYNASTIE; Mutter von MURAK- und Großmutter von HELA-HORAS,

Ochsenherde; eine Kettenwaffe mit drei dornengespickten Eisenkugeln. Bei ihrem Einsatz verzichtet man gänzlich auf diffizile Manöver, sondern benutzt sie nur, um mit starken Schlägen größtmöglichen Schaden anzurichten - kein Wunder also, dass gewaltige Körperkraft zu den Grundvoraussetzungen gehört, um die O. effektiv zu führen.

Ochsenwasser (I); großer Binnensee in der gleichnamigen Grafschaft des mittelreichischen Fürstentums *Darpatien.* Das O. liegt, mit gut siebzig Meilen nord-südlicher Ausdehnung, unterhalb der westlichen Ausläufer der *Trollzacken.* Sowohl am nördlichen wie auch am östlichen Rand befinden sich einige teilweise bewohnte Inseln. Gespeist wird der See durch den *Dergel* (auch: *Mittlerer Darpat)* sowie von mehreren kleinen Gebirgsbächen, die von Osten herabeilen. Den Abfluss bilden die *Ochsenwasserfälle* am Südende, von wo aus der Darpat die Wasser des Sees zum Golf von Perricum trägt.

Ochsenwasser (II); zentrale Grafschaft im Fürstentum *Darpatien;* am West- bzw. Südrand von *Trollzacken* und *Schwarzer Sichel* gelegen. Der Name der Gft. leitet sich ab von dem großen Binnensee gleichen Namens und weist zugleich auf den Haupterwerb der Region hin; die Viehzucht. Wichtiger Handelsweg ist die *Reichsstraße I.* die, von *Wehrheim* kommend, durch die *Trollpforte* hindurch und später nach *Warunk* führt. Bedeutendster Ort ist die Reichsstadt ROMMILYS im Süden der Grafschaft, von wo aus Fürstin *Irmegunde von Rabenmund* die mittelreichische Provinz regiert.

Odenius der Tüftler; (1063 v.H. - 987 v.H.); Seekönig der *Zyklopeninseln* von 1043 v.H. bis 987 v.H.; wahrte während des Untergangs des *Alten Reiches* die Neutralität der Zyklopeninseln und konnte somit das Land vor der Verwüstung bewahren; bekannt für die Konstruktion allerlei mechanischer Gerätschaften, deren Konstruktionspläne er jedoch mit ins Grab nahm.

Oger, -s; ogrisch; eine menschenähnliche, jedoch sehr groß gewachsene Rasse, die zu den "kulturschaffenden Zweibeinern" gezählt werden muss.

Ein wütender Oger

O. erreichen eine Größe von zweieinhalb Schritt und sind dabei sehr muskulös gebaut. Ihre Haut ist (herrührend von ihrer Lebensweise in Höhlen) meist bleich und auch bei den männlichen Exemplaren selten behaart. Sie verfügen über ein scharfes Raubtiergebiss und scharfe Sinne, nicht jedoch über einen allzu wachen Verstand (was sich in ihrer fliehenden Stirn niederschlägt).

O. hausen in kleinen Familienverbänden in Höhlen und Kavernen, selten auch in alten Ruinen. Von dort aus jagen sie alles, was auf ihrem Speiseplan steht, von Ratten über Rehe und Bären bis hin zu Zweibeinern. Letztere Unart hat auch dazu geführt, dass die O. in ganz Aventurien (denn man kann sie überall zwischen *Riva* und *Brabak* antreffen) gnadenlos gejagt werden.

Die O. besitzen nur primitivste Waffen und Werkzeuge, kennen jedoch Feuer und Nordstern: sie sollen vom Giganten *Ogeron* abstammen und wären damit eine der ältesten Rassen Aventuriens. Ihre Empfänglichkeit für Zauberei wie auch das Anerkennen des Rechts des Stärkeren haben dazu geführt, dass man den einen oder anderen O. auch als Schlagetot in der Begleitung dubioser Zauberer oder als kräftige Kämpfer in den Reihen der *Orks* findet. Auch der erste und zweite ZUG DER O. beruhten offensichtlich auf magischen Einflüssen.

Ogerfänger; eine Waffe, die auf den ersten Blick an einen Schweren *Dolch* erinnert, doch zwei einfache Nieten auf der Klinge halten je eine weitere kleine Klinge. Sobald diese Waffe erst im Körper eines Gegners steckt, kann man sie nur sehr schwer herausziehen, da nun die Seitenklingen heraus klappen und wie Widerhaken wirken.

Ogerkreuz; Sternbild aus vier blassen Sternen, die ein unregelmäßiges Viereck am *Nordhimmel* bilden. Sein Zenit steht über den Ne-

belzinnen und gilt als der nördlichste Punkt möglicher Mondbahnen. Astrologen sehen im O. ein Zeichen für Kraft, Wildheit und Ungeheuerlichkeit. Vor allem die Nivesen fürchten im Frühjahr und Sommer eine Annäherung des Madamals an dieses Sternbild. In Zeiten, da dieses im Ogerkreuz steht, gelten die menschenfressenden Oger als besonders empfänglich für manipulative Tendenzen: so geschehen beim Ersten und Zweiten ZUG DER OGER.

Ogerlöffel; haushohes, nur von Ogern oder vergleichbar kräftigen Wesen bedienbares *Katapult,* das in der *Ogerschlacht* dazu diente, mit einem Schlag Hunderte von kindskopfgroßen Felsbrocken zu verschießen. Nur der beherzte Eingriff einer Hundvoll Freiwilliger, denen es gelang den Koloss zu zerstören, verhinderte ein Debakel unter den kaiserlichen Truppen.

Ogersehelle; mit zwei Kugeln und Ketten ist diese Kettenwaffe noch schwerer als der MORGENSTERN, dementsprechend größer ist aber auch die Schadenswirkung, wenn beide Kugeln den Gegner treffen. Manche Legenden berichten von Kämpfern, die so geschickt waren, dass sie die Kugeln in verschiedene Ziele lenken und so immer zwei Feinde zugleich ausschalten konnten.

Ogerschlacht; heroische Schlacht der kaiserlichen Armee unter *Hal I. von Gareth* gegen ein mehr als tausendköpfiges Ogerheer an der *Trollpforte* im Praios des Jahres 10 Hal. Unter beträchtlichen Opfern und mit zahlreicher Unterstützung durch Freiwillige aus dem ganzen Reich gelang es, hier dem ZUG DER OGER ein vorzeitiges Ende zu setzen. Entscheidende Bedeutung kommt dabei der Vernichtung des gewaltigen Katapultes *Ogerlöffel* zu.

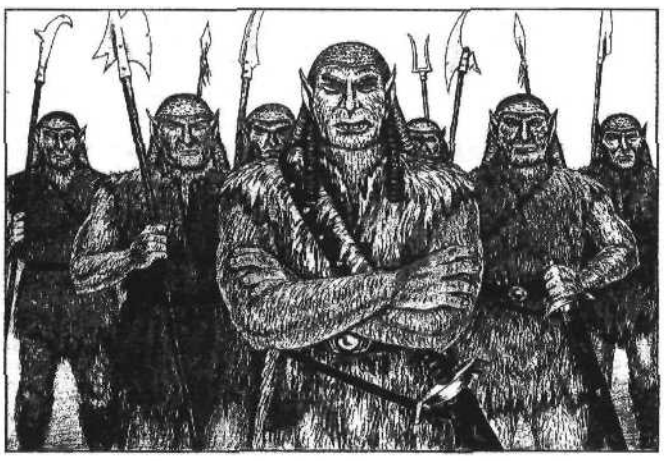
Ogrisch; Sprache der *Oger,* eine verkürzte, gutturale Form des ORKISCHEN (S. SPRACHEN).

Ohort, -s; ohortsch; Ohorter; auf kaum einer aventurischen Landkarte verzeichnete Stadt im Norden des *Orklandes.* Allein der ehemaligen thorwalschen *Hetfrau Garheit* ist zu verdanken, dass überhaupt Kunde von der Existenz dieser Stadt (EW: 800 Holberker der Rodek-Sippe, 750 Holberker der Krinak-Sippe; G: 10 Gardisten des "Statter") kam: Sie hatte eine kleine Gruppe Abenteurer losgeschickt, einen Teil des Orklandes zu kartographieren.

Gegründet wurde die Stadt O. im Jahre 390 v.H. von zwei *Waldelfensippen,* die aus Glaubensgründen verstoßen worden waren. So zogen sie ins Orkland und bauten hier eine befestigte Stadt, die sie *Freiheit nannten.* Den Namen O. erhielt die Stadt erst in letzter Zeit. Er leitet sich ab vom *Orkenhort,* einem gewaltigen Schatz, der in der Nähe verborgen sein soll.

Die Sprache der Ureinwohner O.s ist ein Dialekt des *Garethi.* Unterrichtet wurden sie durch ihren Statthalter, der diese Kenntnisse von dem Götzen *Daimon* erhielt, dem er sein Leben gewidmet hatte. Die Stadt, groß angelegt in ihrer Planung und erbaut durch orkische Sklaven, füllte sich dennoch nicht mit Leben, denn es wurden keine Kinder geboren.

Erst 31 Jahre nach ihrer Gründung wurde mit Hilfe der Magierin NAHEMA ein Kind geboren: ein Mischling, halb *Ork,* halb *Elf.* Immer mehr vermischten sich die Elfen mit den Orks, und es entstand ein neues Volk: die *Holberker.* Die Holberker sind intelligenter und friedlicher als normale Orks. Die Fähigkeit ihrer Elfenahnen, Magie auszuüben, haben sie jedoch gänzlich verlernt.



Holberker

Heute ist O. verfallen; die Holberker können die allen Gebäude nur noch notdürftig instand halten. Selbst der Glaube an Daimon ist geschwunden. Die Holberker haben immer versucht, friedlich mit den Orks auszukommen. Bisher ist ihnen dies auch gelungen, denn die umliegenden Stämme meiden die Stadt; sie haben Angst vor ihren Bewohnern. Wenn die Orks sich doch einmal in die Stadt begeben, so tun sie es, um Korn und Getreide einzuhandeln oder einige der von den Holberkern geschmiedeten Waffen.

Oijaniha; etwa 2.000 WALDMENSCHEN umfassender Stamm; lebt in den Tälern und Schluchten des *Regengebirges* südöstlich von *Chorhop.* Sie wohnen weit entfernt von der "Zivilisation", und viele dieser Waldmenschen haben noch keine "Blasshaut" gesehen, so haben sie viel von ihrer ursprünglichen Kultur erhalten. Wenn sie doch einmal Weißen begegnen, so reagieren sie mit Misstrauen, denn die Geschichten über die Sklavenjäger sind dennoch bis zu ihnen durchgedrungen. Pas Wort O. bedeutet "aufrechtes Haupt". Von anderen Stämmen werden sie auch als *Tarhika-ha* bezeichnet was soviel heißt wie "Stinktierfresser", denn aus dem *Tachik,* dem Dschungelstinktier, verstehen sie es, ein schmackhaftes Mahl zuzubereiten. Ihre Runddörfer bestehen aus einem runden Innenhof, um den herum eine ringförmige Palisade mit einem nach innen ragenden Dach erbaut ist. Diese riesige, runde Hütte ist durch Bastmatten in mehrere kleine unterteilt.

Oktagon; achteckiger, maraskanischer Wehrbau; meist viergeschossig und mit großem Innenhof ausgestattet. Bekannt ist das O. von *Jergan* (bei *Hemandu),* der ehemalige Stammsitz der *Arethiniden* und jetzige Ordensburg der TEMPLER VON JERGAN.

Okwach; im Gesellschaftssystem der ORKS die Kaste der verdientesten Krieger und Jäger, zu der bisweilen auch Priester von *Gravesh* und *Rikai* gehören. Die O. bilden die Elite eines Stammes und haben ein Anrecht auf Frauen, weswegen viele Orks danach streben, O. zu werden (und über Frauen *zu* verfügen, ohne dass es zu einem Duell mit dem Häuptling kommen muss).

Olat; Hauptort der *weidenschen* Grafschaft BÄRWALDE; Sitz der Gräfin Waideria v. Trallop; am Südrand des *Nebelmoors* gelegen; 400 Einwohner: Burg und alte Wehranlage *O.s Wall.*

Olginwurz; ein äußerst seltenes Heilkraut, das fast ausschließlich im *Raschtulswall* gedeiht; ähnelt oberirdisch einem einfachen Moosballen, der sich unter der Erde zu einem dichten Wurzelgeflecht verzweigt; ein Absud aus diesen Wurzeln gilt als potentes Universal-Prophylaklikum.

Olku; rechter Nebenfluss des *Dergel.* Bildet die Grenze zwischen den Grafschaften *Wehrheim/Darpatien* und *Hartsteeen/Garetien.*

Oloarkh; Sprache der herumstreunenden *Orks;* Gemisch aus OLOGHAIJAN und GARETHI (S, **SPRACHEN**).

Olochtai (I); Orkstamm mit etwa 3.800 Angehörigen, die fast ausschließlich in den kalten und grimmigen Höhen der Großen *Olochtai* leben. Selbst in den Augen anderer Orkstämme gelten sie als barbarisch und man betitelt sie mit dem Begriff Gharyak, der eben dies bedeutet. Sie sind durchschnittlich etwas kleiner, aber auch kräftiger als andere Orks geraten. Mit ihrem langen und dichten Pelz sind sie fast unempfindlich gegen die unwirtliche Kälte ihrer Heimat. Sie verfügen über gewaltige Eckzähne, die ihnen dienlich sind, wenn sie sommertags ihre Höhlen steppeneinwärts verlassen, um Beule zu reißen; sie verschlingen das Fleisch roh und ungewürzt und trinken Blut dazu. Sie verehren Feuer als magische Kraft, die jedoch durch ihre Schamanen herbeigerufen werden kann. Dies hat zur Verehrung von *Angarai* beigetragen, der bei ihnen als Inkarnation des Blutgottes Tairach angebetet wird.

Die O. sind gefürchtete Jäger, die auch mit bloßen Händen oder mit Steinbeil und Speer bewaffnet einem Höhlenbären entgegentreten oder ihrer Beule auf schmalste Grate nachsetzen. Zu anderen Stämmen haben sie nur wenig Verbindung. Im Sommer treffen sie sich zu einem Gelage mit den Tscharshai, bei denen sie Felle gegen Lederwerk oder Metallwaren tauschen. Durch ihre Feueranbetung genießen sie hohen Respekt bei den graveshverehrenden *Korogai*. Zwei Sippen der O. haben sich kürzlich im Rahmen des *Großen Marsches* im Rorwhed niedergelassen.

Olochtai (II); Ausläufer der GROSSEN O., eines nordwestaventurischen Gebirges.

Ologhaijan; Sprache der *Orks* des *Orklandes*, orkische Gemeinsprache (s. **SPRACHEN**).

Olport, -s; Olporter; Olporter; älteste und traditionsreichste Stadt (EW: 2.480. davon ca. 40% Nivesen und Norbarden, *5%* Elfen) der *Thorwaler*, an der Mündung des *Nader* in *Ifirns Ozean* gelegen. Das raue Klima erlaubt Landwirtschaft nur in geringem Umfang, und der berühmte Hafen lässt sich nur mit Mühe im Winter eisfrei halten. Die Mehrzahl der Bewohner lebt vom Fischfang und Pelzhandel, der Handelsschifffahrt und natürlich von der Piraterie.

Die Hafeneinfahrt wird von zwei Kreidefelsen und einer steil aufragenden Felsnadel, dem *Efferdpfeiler*, *flankiert* und hat eine große Zahl gefährlicher Riffe und Untiefen, die früher vielen Seeleuten zum Verhängnis wurden, inzwischen aber von den Olporter Lotsen aufs genaueste erkundet worden sind. Diese (gut bezahlten) Lotsendienste und der Brauch, jedes Jahr am ersten Tag des Monats *Efferd* dem Meeresgott kleine Schiffsmodelle zu opfern, haben der weit verbreiteten Redewendung "sicher wie im Hafen von O." ihre Berechtigung verschafft.

Das Stadtbild wird von der typischen Siedlungsform der *Ottaskin* geprägt; Gruppen von Langhäusern, die zu einer Schiffsgemeinschaft gehören, werden von einer Palisade umgeben und bilden so ein "Dorf im Dorf". Der Name einer *Ottajasko* spiegelt oft ihren Broterwerb wider, wie z.B. Kreidebrecher- oder Wollweber-Otta (G: 100 Krieger der Sturmsegler-Otta).

Der Jurgaplatz ist der größte freie Platz O.s und kennzeichnet die Stelle, an der vor über 2600 Jahren die ersten Hjaldinger unter der Führung von *Jurga Tjalfsdotter* aventurischen Boden betraten. Er ist mit zahlreichen Gedenkzeichen und Malereien versehen.

Das größte und auffälligste Gebäude O.s ist wohl der Swafnir-Tempel, der aus behauenem Kreidefels besteht und die Form und Farbe eines Wals besitzt. Neben unzähligen anderen Geschenken und Opfergaben wird das Gotteshaus von der 15 Schritt langen mumifizierten Seeschlange geziert, die von Jurga auf dem großen Exodus der Hjaldinger besiegt wurde. Neben den Göttern *Efferd* und *Travia* besitzt auch *Firuns* Tochter *Ifirn* einen Tempel in O. Sein achteckiger Grundriss erinnert an einen Schneekristall, und im Zentrum befindet sich ein gigantischer Eiskristall, der wunderbarerweise niemals schmilzt.

Bemerkenswert ist auch noch die HALLE DES WINDES, wahrscheinlich die älteste MAGIERAKADEMIE Aventuriens.

Olporter; eine Hunderasse; siehe SCHWARZE OLPORTER.

Olporter Hering; der verbreitetste Salzwasser-Speisefisch in *Ifirns Ozean:* erreicht bis anderthalb Spann Länge und bis zu einem halben Stein Gewicht.

Olportsteine; Inselkette vor der Nordwestküste Aventuriens, die sich alle in ihrer Landschaft und ihren Bewohnern ähneln, aber von Süden nach Norden deutliche Unterschiede im Klima aufweisen.

Die südlichste der Inseln, das "liebliche" *Manrek*, ist aufgrund der warmen Meeresströmungen aus dem Süden der nördlichste Punkt Aventuriens, an dem Weinanbau möglich ist.

Die oft von starkem Nebel verhüllte Insel *Skerdu* ist die Heimat der gefürchteten *Hexe Tula*. die angeblich die Königin der Hexen des Nordens sein soll. Sie führt seit langem einen privaten Krieg gegen den Stadtstaat *Al'Anfa* und bringt immer wieder Gefolgsleute unter ihren Bann, um ihr Schiff zu bemannen.

Gandar ist die größte Insel der O. und die Heimat der Friedlosen, die aufgrund einer Straftat aus ihren Heimatstädten verbannt wurden. Während der Süden Gandars noch im Bereich warmer Meeresströmungen liegt und den Anbau von Korn und Rüben ermöglicht, besteht der Norden nur aus kargem unfruchtbarem Hügelland.

Das nördlich gelegene Berik soll starken übernatürlichen Einflüssen unterliegen und der Fokus unterschiedlichster Spukerscheinungen sein. Entsprechend haben sich hier eine Unzahl absonderlicher Einzelgänger, insbesondere *Druiden*, *Hexen*, selbsternannte Propheten, Zauberer und Einsiedler, niedergelassen, die vom Ruf der Insel profitieren wollen oder sich Zuwachs an magischen Kenntnissen oder spirituelle Erleuchtung erhoffen.

Olportwal; etwa 15 Schritt messender, grauer Wal, der vor allem durch seine tiefen Kehlfurchen und seine ausgeprägten Bauch- und Rückenflossen auffällt. Im Magen des O. finden sich oft große Mengen *Ambra.*

Olruk-Horas; (588 v.BF. - 528 v.BF.); erster von zwei Kaisern der kurzlebigen, als *Olrukiden* bezeichneten Dynastie. In den von FRANHORAS hinterlassenen DUNKLEN ZEITEN prägt steter Verfall die Geschicke des *Alten Reiches*, So scheitert der 564 v.BF. inthronisierte O. kläglich hei dem Versuch, einen Aufstand in Sylla niederzuschlagen. Nachfolger wird sein nicht minder glückloser Sohn OLRUK II. im Jahr 529 v.BF.

Olruk-Horas II.; (557 v.BF. - 490 v.BF.): zweiter und letzter der *Olrukiden.* Unter seiner Herrschaft (529 v.BF. - 490 v.BF.) auf dem Kaiserthron des *Alten Reiches* während der DUNKLEN ZEITEN blühen verschiedene Todeskulte auf, die im vergeblichen Umsturzversuch durch den Boron-Priester NEMEKATH gipfeln. Erfolgreich hingegen verläuft der Putsch durch den Reichsgeneral HALMAR. der O.s Nachfolger in Bosparan wird.

Olrukiden; zweite Dynastie von Kaisern des *Alten Reiches* zu Beginn der DUNKLEN ZEITEN. Die O. stehen für die Anfänge des Reichsverfalls in den Jahren nach der ersten DÄMONENSCHLACHT, Die von Aufständen und Staatsstreichen geprägte Zeit findet ihr Ende bezeichnenderweise durch den Putsch des Reichsgenerals HALMAR, der sich anschließend zum Kaiser erhebt.

Zeittafel Olrukiden:

564 - 529 v.BF.	Olruk
529 – 490 v.BF.	Olruk II.

Omrais; Destillat des Giftes, das der geringelte *Wüstenskorpion* aus der Khom in seinem Stachel trägt. Das Opfer erleidet ein schmerzhaftes Brennen am ganzen Körper und starke Sinnestrübungen. O. wird gerade unter Tulamiden und Novadis für Meucheleien benutzt, gilt jedoch als eher unzuverlässig, da nicht immer der Tod eintritt.

Ometheon; nach der elfischen Mythologie (Historie?) der Erste der *Firnelfen;* Gründer der gleichnamigen Stadt im ewigen Eis, die um 5,000 v.H. durch die Ränke PARDONAS vernichtet wurde; gilt als Schöpfer der (später so genannten) *Magierphilosophie.*

Omokhan; vorwiegend von Plünderungen innerhalb und außerhalb des Orklands lebender Orkstamm der ZHOLOCHAI.

Ongalo; Fluss in Südostaventurien; entspringt am Nordostrand der *Unau-Berge* und fließt fast beständig gen Osten, um bei *Bandur* ins *Perlenmeer zu* münden. Das Schwemmland im O.-Tal eignet sich gut für den Reisanbau, vor allem in der Umgebung der *Bruckener Seen.* Der O. ist etwa auf der Hälfte seines Weges schiffbar.

Ongalo-Bullen; in Herden *im thalusischen* Hochland lebende Wildrinderart von maximal 2 Schritt Schulterhöhe; schwarzes, zotteliges Fell und blauschwarze Hörner.

Onjet; kleiner Fluss im *Lieblichen Feld*, der in den südlichen *Goldfelsen* entspringt und bei *Methumis* ins *Meer der Sieben Winde* mündet; bei *Parsek* über den KÖNIG-THERENGAR-KANAL mit dem SIKRAM verbunden; schiffbar (für nachgehende Flugboote) vom Dorf *Onjaro* bis zur Mündung.

Oppajeh-Ameise; bis zu zwei Finger lange, südaventurische Waldameise, die von den *Mohas* zur "Klammerung" kleiner Wunden verwendet wird (siehe HEILKUNDE).

Orakel vom Purpurberg; am Fuße *des Naira Kageja* in *der Schwarzen Sichel* gelegenes Mysterium. Seinen Namen erhielt es durch die Flechten, die die östliche Flanke des Berges bedecken und einzig und allein hier wachsen. Bei Sonnenuntergang - nicht bei Sonnenaufgang - leuchten sie in einem hellen Purpur. Besonders am Fuße des Berges wachsen sie recht dicht und umschließen hier einen finsteren Höhleneingang. Folgt man dem Gang, der sich am Ende der Höhle anschließt, in die Tiefe des Berges, so kommt man zu einer tiefen Spalte, die den Weg enden lässt. Selbst mit dem Licht einer Blendlaterne kann man nicht das andere Ende der Kluft erhellen. Sodann fragt eine Stimme aus dem Finsteren: "Was ist Euer Begehr? Sprecht, oder lasst uns allein!". Stellt man eine Frage oder will die Lösung eines Problems wissen, so erhält man in den meisten Fällen Rat. Allein der Preis ist hoch, ein Teil der Lebenskraft verlässt, oftmals auf Dauer, den Fragenden.

Das Orakel ist *Bronn*, einer der ältesten *Vampire* Aventuriens. Der Geist seiner Gefährtin *Vajhar*, ein Wesen wie er selbst, ist auf Grund eines magischen Zwischenfalls zwischen den Sphären gefangen. Sie ist es, die für ihn spricht, sie kann für ihn die Fragen an Wesen richten, die andere Sinne haben als normale Sterbliche, Wesen anderer Sphären. Dafür rauben diese Wesen, die hier oft zugegen sind, den Fragestellern einen Teil ihrer Lebenskraft und nehmen sie in sich auf, ein Teil davon fließt dann zu Vajhar.

Orazal; eine zähe, südaventurische Schlingpflanzenart, aus der durch Kochen ein Klebemittel, durch Zusatz von Schwefel und Weinstein ein Konservierungsmittel gewonnen werden kann.

Orbitarium; ein feinmechanisches Rechenwerk, das auf den sphärenkundlichen Beobachtungen der Anchopaler Astrologen beruht; zeigt die Stellung der Sphären (und damit der wichtigsten Sternbilder) zueinander an einem vorgegebenen Zeitpunkt an. Ein O., das zudem auch die Stellung der Wandelsterne berücksichtigen würde, gilt noch als ungelöstes Meisterwerk. Es existieren in Aventurien vielleicht zwei Dutzend dieser Geräte, deren Herstellung selbst einen erfahrenen Feinmechaniker über ein Jahr beschäftigt - was sich auch im wahrhaft "astronomischen" Preis niederschlägt.

Orchidee; Weiterentwicklung des *Schlagrings*, die man vor allem im Süden Aventuriens findet; aus dem oberen Teil des Ringes sprießen noch mehrere Stahlblatter, die selbst durch Stoff und Leder schneiden können und den Schlag *zu* einer mörderischen Angelegenheit machen. Da die von einer solchen Orchidee verursachten Wunden starke Ähnlichkeit mit dem Tatzenhieb eines großen Raubtieres haben können, wird die Orchidee vor allem gerne von Meuchlern benutzt, die über die wahre Todesursache ihres Opfers hinwegtäuschen wollen.

Orchit, Edler von Hirschfurien, Junker von Ewigk; 9 v.H. geborener tiefgläubiger Magier und Hesinde geweihter. Schon in jungen Jahren wurde er von dem Magier Chet in der hohen Kunst der Magie und von seinem Vater, einem Reichsritter, im Waffenhandwerk und dem höfischen Leben unterwiesen. Er wuchs zusammen mit seinem Bruder *Ungolf* in Hirschfurt auf. Seinen Abschluss machte er in der Akademie ZU PUNIN. Weitere Stationen seines Lebens sind: Weihe zum Hesindegeweihten, Lehrer an der HALLE DER ANTIMAGIE, Lehrer für theoretische Magie an der Universität in *Al'Anfa*, Lehrer im Kusliker Hesindetempel (dort erhielt er auch eine exorzistische Ausbildung). Im Jahre 20 Hal wurde er zum Leiter des INSTITUTS DER ARKANEN ANALYSEN.

Orden der Gesegneten Heilerschaft der Peraine-Gläubigen; siehe THERBUNITEN.

Orden der Göttlichen Kraft; die ursprüngliche, aus der Zeit der *Priesterkaiser* stammende Bezeichnung für den Vorgängerorden der INQUISITION.

Orden der Heiligen Ardare zu Arivor; Orden der *Rondra*, gemeinhin als ARDARITEN bekannt.

Orden der Jagd zu Ask; bornländischer Ritterorden in drei Klassen; wurde im Anschluss an die Drachenhatz zu Notmark im bornländischen Ask am l. Ing 1010 BF. (17 Hal) gegründet. *Großmeister* ist auf alle Zeiten der Graf von Ask. Die Klasse der *Großjäger*, die maximal 10 Mitglieder haben kann, ist sewerischen oder anderen, besonders verdienten Adligen vorbehalten. Die Inhaber der Hochämter des Ordens müssen der Klasse der Großjäger entstammen. Ferner obliegt es den Großjägern, zusammen mit dem Großmeister über die Aufnahme neuer Ordensmitglieder zu befinden. Krieger, die die Schulungen einer entsprechenden Akademie durchlaufen und den Kriegerbrief erhalten haben oder aber die Empfehlung eines Fechtmeisters vorweisen können, können in die Klasse der *Jagdmarschalle* aufgenommen werden. Niemals können mehr als 15 Krieger Jagdmarschalle des Ordens sein. Anderen Kandidaten steht lediglich der Weg in die dritte Klasse, die Klasse der *Jagdritter*, offen. Sie umfasst maximal 25 Mitglieder. Neben den 'normalen' Ordensmitgliedern hat der 'Orden der Jagd' (so die Kurzform) noch einen arkanen und einen klerikalen Zirkel. In beiden können je zehn Jagdmarschalle und 15 Jagdritter aufgenommen werden.

Eine Ordensmitgliedschaft erlaubt zu jedem Zeitpunkt Zutritt nach Burg *Ask* sowie auf die *Jagdburg*, den nahe Ask gelegenen Ordenssitz. Da die Aufnahme in den Orden der Erhebung in den Edlenstand entspricht, sollten Ordensangehörige auch bei anderen sewerischen Adligen zuvorkommende Behandlung erfahren - vorausgesetzt, sie verhalten sich ebenfalls angemessen respektvoll.

Die hauptsächliche Aufgabe des Ordens ist es, verdiente *'Streiter wider Trachen, Linthgewürm, gefährlich Ungehuer und widernatürlich Kreathurae'* zu ehren. Selbstverständlich sieht es dem Orden auch an, Maßnahmen gegen Bedrohungen durch die oben genannten Untiere einzuleiten oder eingeleitete Aktionen zu unterstützen. Bei allen derartigen Aktivitäten wägt der Ordenskonvent (bestehend aus dem Großmeister und den Großjägern) sorgfältig ab, welche Maßnahmen zu treffen sind. Er wird jedoch keine noch so abscheuliche Kreatur um ihrer selbst willen bedrohen, sondern nur um eine akute Gefährdung Wehrloser abzuwenden.

Als einem sewerischen Adelsorden obliegt dem Orden der Jagd zu Ask selbstverständlich auch die Pflege guter bornischer Sitten. Ein jedes Ordensmitglied ist daher gehalten, dem sewerischen Adel treu zu dienen und gute Kontakte zu pflegen. Der Orden versteht sich aber als grenzungebunden und wird sich auch anderen Hoheiten gegenüber inoffensiv und hochachtungsvoll verhalten, solange kein Affront gegen das Bornland, die sewerische Herrenschicht, den Orden oder gar den Grafen von Ask erfolgt.

Intern strebt der Orden die unverbrüchliche Freundschaft seiner Mitglieder an; sie haben füreinander einzustehen und sich nach bestem Vermögen einer um den anderen zu kümmern, sofern er Hilfe bedarf. Keinesfalls darf Zwietracht zwischen Ordensbrüdern oder -schwestern herrschen.

Einem jeden Ordensangehörigen wird fernerhin ans Herz gelegt, sich stets ritterlich zu verhalten, wozu die folgenden Tugenden gehören; Aufrichtigkeit und Ehrlichkeit, Pünktlichkeit und Zuverlässigkeit. Hilfsbereitschaft, Gerechtigkeitssinn und ein angemessenes Ehrgefühl.

Orden der Schwerter zu Gareth; *Rondra-Orden;* kurz SCHWERTER VON GARETH genannt; kirchenpolitisch nicht unumstritten.

Orden des Donners; Bund der Rondra, auch *Donnerorden.* Den Geboten von Treue und Ehre zwar stets ergeben, kann man die 400 Ritter, zumeist Laien, eher als "Söldnertruppe" einstufen, denn meist sind sie zugegen, wo ein Landesherr genügend Gold zur Verfügung hat. So geschehen während der Erbfolgekriege, als der Orden hinnen 25 Jahren fünf Kaisern auf den Thron half, um sie bald darauf wieder zu stürzen. Kennzeichnend für die Elitetruppe sind deren Wappenröcke in Schwarz und Blau im Geviert. Die Hochburg des Ordens steht zu *Elenvina*, weitere Burgen stehen in *Zorgan* und *Trallop.*

Orden des Heiligen Hüters; Orden des *Praios;* im Jahre 144 v.H. vom Heiligen ARRAS DEMOTT gegründet. Die Gemeinschaft umfasst heute etwa 200 Brüder und Schwestern und ließ sich in einer Handvoll Burgen nieder, die zumeist in Gebirgstälern verborgen liegen. Das Hauptkloster Arr*as deMott* befindet sich an der Passstraße von *Greifenfurt* nach *Lowangen.*

Die in scharlachrote Kutten gehüllten Anhänger vertreten, wie ihr Gründer, die Meinung, dass alles Wissen gefährlich sei und reisen -

ähnlich den *Hesindegeweihten* - durch das Land, um Bücher und Schriften aufzuspüren und einzusammeln, allerdings mit dem Ziel, sie auf immer in ihren Bibliotheken zu verschließen. Auch predigen sie gerne, dass die Unwissenheit göttergefällig sei, da sie den Glauben fördere, und finden darum gerade bei Großgrundbesitzern mit vielen Leibeigenen starke Unterstützung.

Das Wehrkloster von Arras de Mot

Orden des Schwarzen Raben; weltlicher Kriegerorden des alanfanischen Boronkultes; etwa 1.200 Kämpfer; 10 Ordensbanner des O.S.R, bilden das Rückgrat der alanfanischen Legionen; im Krieg gegen das *Kalifat* stark dezimiert, aber schnell wieder auf Sollstärke aufgestockt.

Orden des Tempels *zu* Jergan; auch TEMPLERORDEN, Fanatischer Glaubensbund der *Rondra.*

Orden zur Sanften Ruhe; ein Boron-Orden; siehe MARBIDEN.

Orden zur Wahrung; Orden der RONDRA (Vollständige Bezeichnung; Heiliger Orden zur Wahrung aller Schriften und Taten zu Ehren Unserer Frauwen und Göttin Rondra zu Rhodenstein). Seit dem Jahre 14 Hal hat sich auf der Feste *Rhodenstein* in der weidenschen Grafschaft *Bärwalde* der O.W. niedergelassen, der ursprünglich auszog, um in den Zwölfgöttlichen Landen allerlei Schriften zu sammeln, die vom Ruhme der Göttin Rondra und ihrer *Alveraniare* künden. So gelang es den Schreiberlingen der Bruderschaft binnen dreier Götterläufe, einige vielbeachtete Druckwerke zu veröffentlichen, darunter; 'Brauner Bär auf grünem Grunde - Eine Geschichte des Herzogtums Weiden'. 'Lyrondian - Von den Helden aller Lande und den gefälligen Pflichten eines Ordens' und 'Die Leomar-Apokryphen, ein Appendix zum Heiligen Rondrarium'.

Im Zweiten Orkkrieg (17-19 Hal) zauderten die Ordensrittleute nicht, für Rondra, Kaiser, Herzog, Reich und Recht die Schwerter zu gürten und die Rösser zu satteln; in der Schlacht am Rhodenstein (Feuertag 18 Hal)bezwangen die Ordensleute einen Gutteil der Schwarzpelze endgültig und bewahrten so das Herzogtum und die Stadt *Trallop* vor Plünderungen und Verwüstung, Rondra selbst entflammte die heilige Buche vom Rhodenstein in göttlichem Zorne und schlug die Orks in die Flucht.

In der nämlichen Schlacht fand auch der Edle *Herdan Praios von Rhodenstein* den Tod, der erste Hochmeister der Bruderschaft. Sein gewählter Nachfolger, der schurkische zweite Abtmarschall des O.W. und siebenundzwanzigste Meister des Bundes zur Orkenwehr, Wohlgeboren *Dragosch Aldewin Ferlian von Sichelhofen,* gebot von 21-23 Hal als SCHWEBT DER SCHWERTER allen Rondra-Geweihten Aventuriens, bevor er im Zweigefecht gegen das folgende Schwert, Baronin *Ayla von Schattengrund,* den gerechten Tod fand. Dritter Abtmarschall des Ordens ist seitdem Ritter *Brin von Rhodenstein.* Seit dem Götterlaufe 19 Hal ist das *Dominium Orkenwehr* mit dem Amt des *Abtmarschalls* unzertrennlich verknüpft. Der Orden zur Wahrung unterhält Wehrtürme und Festen zu Beilunk, Punin und im Raschtulswall - alles in allem zählt er gut und gerne 200 Rittfrauen und -mannen, die samt und sonders der Rondra geweiht sind.

Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige; während des *Orkensturms* gegründeter *Rondra* - Orden, der sich in der Nachfolge des legendären *Theaterordens* sieht. Dem Orden steht Hochmeister *Rondred Donnerklinge* vor; er umfasst um 110 Ritter, die allesamt Geweihte der Kriegsgöttin sind.

Oreal; *alanfanische* Münzen aus einer Kupfer/Gold-Legierung; der (*Große*) O. entspricht etwa dem *Silbertaler* an Wert, der *Kleine O.* einem halben Silbertaler.

Orhima; als zweite Frau RASTULLAHS wird O. in den Überlieferungen der *Novadis* erwähnt. Sie gilt als gerecht und als Beraterin des novadischen Gottes beim Fällen der göttlichen Urteile.

Orkhai; mit 25,000 Köpfen der größte Stammesverband der Orks, zu dem sich Dutzende von Sippen, Großsippen und Stämmen zugehörig fühlen. Sie sind über das gesamte *Orkland* verbreitet und ernähren sich von eigenem Anbau, der Jagd oder dem Sammeln. Sie sind die „klassischen Schwarzpelze", die viele Aventurier auch in friedlichen Tagen hier und da zu Gesicht bekommen haben.

Orima; mythologische Elfe der Vorzeit; blind; später vergöttlicht und als personifiziertes Schicksal mit Augenbinde dargestellt.

Ork, -s; Mz.: Orks oder Orken; orkisch; neben Menschen, *Elfen* und *Zwergen* die wichtigste Rasse "kulturschaffender Zweibeiner" in Aventurien.

Erscheinung: O. sind ein wenig kleiner und gedrungener als Menschen, dafür meist muskulöser gebaut. Ihr gesamter Körper ist mit einem dichten, schwarzen (seltener braunen, im Alter jedoch stets ergrauenden) Pelz bewachsen (daher der Name *Schwarzpelze);* das Haupthaar bildet oft eine regelrechte "Mähne"'.

Sie weisen geschickte Finger und zähe Fußsohlen auf. Ihr Gesicht ist platter als das eines Menschen (und meist das am wenigsten behaarte Körperteil), die Nase meist breit und die Stirn fliehend; die tiefliegenden Augen sind von roter, grauer oder schwarzer, seltener von gelber Farbe; die Ohren liegen eng am Kopf an und sind leicht spitz zulaufend. Sie besitzen ein beeindruckendes Gebiss mit weit vorstehenden "Hauern" im Unterkiefer.

O. werden etwa 40 Jahre alt; sie erreichen mit etwa 10 Jahren Geschlechtsreife und verfügen stets über eine reiche Nachkommenschaft.

Geschichte der Orks: Wenn man der Jahreszählung der O. Glauben schenken will, dann leben sie bereits seit mehr als 36.000 Jahren auf Dere. Geschichtlich belegt sind sie jedoch erst seit dem Auszug der Zwerge vom Volk *Aboralms* ins *Orkland* und der Zerstörung ihrer Binge UMRAZIM (um 4.000 v.H.) und der Landnahme der *Hjaldinger* (um 2.600 v.H.). Die ersten güldenländischen Siedler im heutigen *Albernia* setzten jedoch die dort lebenden O. zur Sklavenarbeit auf den Feldern ein (ab etwa 1.800 v.H). bis diese sich in einem Aufstand erhoben (1.699 v.H.) und nur wegen ihrer Schwächung durch eine Seuche geschlagen werden konnten.

In der Folgezeit besteht die orkische Geschichte vornehmlich aus internen Stammeskriegen, von denen kaum Kunde ins Reich der Menschen dringt. Nur in Zeiten menschlicher Schwäche dringen hin und wieder Stämme aus dem Orkland bis nach *Garetien* vor. Erst gegen

Ende der *Dunklen Zeilen* im Kaiserreich gelingt es *Nargazz Blutfaust.* einem Ghorinchai-Häuptling, mehrere Stämme zu einen und zum Angriff auf das Reich zu führen. 1.246 v.H. erobert er *Baliho* und ruft sich zum *"Könik des Nortreisches"* aus; seine Nachfolger können die Grenzen nach Süden bis vor *Wehrheim* und nach Norden bis an den Golf von Riva ausdehnen, wo sie die Siedlung *Hjalmeford* zerstören; ihrem Treiben (und dem Stamm der Ghorinchai) wird erst durch die SCHLACHT VON SALJETH (1.134 v.H,) ein Ende bereitet.

Nach einer erneuten Schwächung des Kaiserreiches in den Magierkriegen dringen die Stämme der TORDOCHAI und TSCHARSCHAI nach Süden vor und werden in den SCHLACHTEN AUF DEN BLUTFELDERN UND BEI FERDOK (393 v.H.) besiegt.

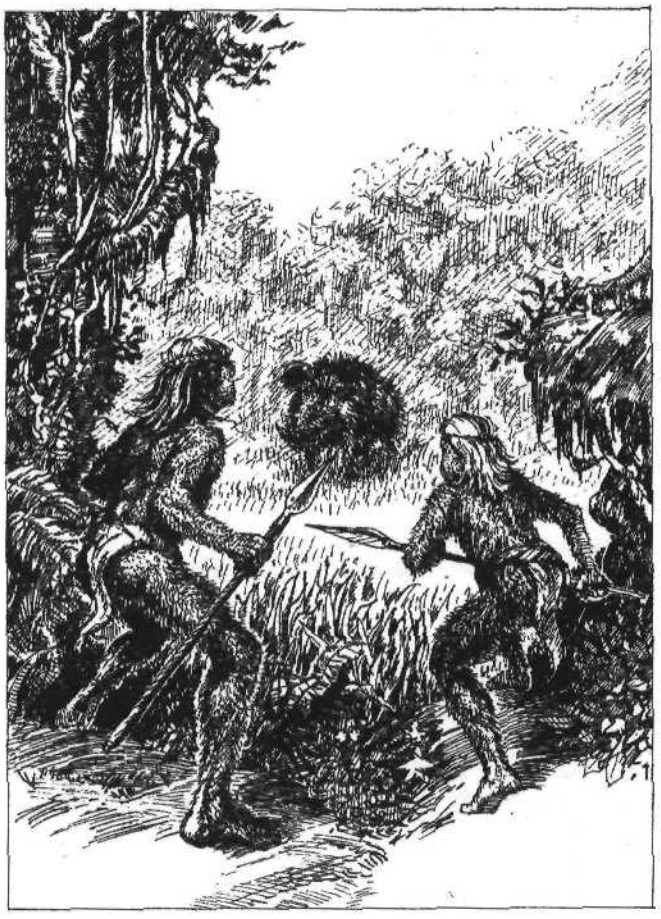
Die folgenden Jahrhunderte sind bestimmt vom Aufstieg der ZHOLOCHAI zum einflussreichsten O.-Stamm, dem es sogar zeitweise gelingt, die KOROGAI zu unterwerfen.

Die Zeit bis zum Jahre 17 Hal verlief (für die Menschen) friedlich. Im Jahre 10 Hal erschien jedoch der *Aikar Brazoragh*, eine offensichtlich göttergesandte Gestalt, und begann, die Stämme der O. zum Kampf gegen die Glatthäute zu sammeln, die Stadt *Khezzara* zu errichten und schließlich den lange geweissagten Großen Marsch auszurufen; den ORKENSTURM.

Heutige Verbreitung: Auch nach dem *Orkensturm* leben die weitaus meisten O. (geschätzt 50.000) innerhalb der Grenzen des ORKLANDS, wenn sich auch viele in der Region am *Svellt*, vor allem im *Rorwhed*-Gebirge, niedergelassen haben. Einige weitere leben als komplette Stämme in der *Finstermark*, während eine kleine Gruppe gar in einem eigenen Stadtviertel in *Thorwal* wohnt.

Darüber hinaus kann man, bedingt durch die jahrhundertelangen Wanderungen, vor allem aber durch die rigide Gesellschaftsstruktur, in ganz Aventurien zwischen *Paavi* und *Brabak* O. begegnen, die von ihrem Stamm ausgestoßen wurden und nun ein Leben als Räuber oder (seltener) Söldner führen.

Gesellschaft: Die orkische Gesellschaftsstruktur ist strikt nach Kasten ausgerichtet. Die wichtigsten sind (in aufsteigender Reihenfolge) die der *Grishik* (Bauern), der *Drasdech* (Handwerker), und der *Khurkach* (Krieger und Jäger). Mit der Mannbarkeit wird ein heranwachsender O. vom Häuptling je nach Verlauf der Jugend und der eingebrachten Trophäen während des Mannbarkeitsrituals eingeordnet. Jede dieser Kasten hat ihre eigenen Sitten und Bräuche, in die der Heranwachsende nach seiner Aufnahme eingewiesen wird. Für gewöhnlich gilt die Zuordnung zu einer Kaste ein Leben lang, es sei denn, der O. zeichnet sich durch besondere Durchsetzungsfähigkeit aus:



Die erste Jagd: Zwei junge Orks bei der Mannbarkeitsprüfung

Neben den drei so genannten Mannbarkeitskasten stehen nämlich noch die beiden Kasten der *Okwach*, in der die Elite des Stammes versammelt ist, seien es ausgezeichnete Krieger und Jäger, besonders geschickte Handwerker oder die Priester von *Rikai* und *Gravesh*, und die der *Harordak*, die eigentlich nur die beiden Stammesanführer - den Häuptling und den Schamanen - bezeichnet. In die Kaste der Okwach kann ein begabter O. aufsteigen und so ein Anrecht auf Frauen (nominell Besitz des Häuptlings) erwerben, ohne dass er ständig den Häuptling deswegen fordern müsste.

Aber ebenso ist auch der soziale Abstieg in die Kaste der *Yurach.* der Ausgestoßenen, möglich: Meist sind dies Rivalen des Häuptlings, die sich nicht trauen, diesen zu fordern, aber auch entlaufene Sklaven oder jene, die ihre Mannbarkeitsprüfung nicht geschafft haben.

Daneben gibt es noch die Kaste der Sklaven oder *Ergoch.* in die alle Kriegsgefangenen, gleich welcher Rasse, eingeordnet werden und die ebenso dem Häuptling gehören wie die völlig rechtlosen Frauen der O.

Kultur und Lebensart: Besondere kulturelle Leistungen sind von den O. nicht zu vermelden. Zwar sind sie tapfere und ausdauernde Jäger und ernstzunehmende Kämpfer, aber auf allen Gebieten, die nichts mit dem Krieg oder dem Kampf ums Überleben zu tun haben, können sie nicht gerade brillieren.

Die Sprache der O. ist das *Ologhaijan*, die Hochsprache des Orklands, von dem sich das mit allerlei garethischen Lehnworten durchsetzte und durchweg primitivere *Oloarkh* der streunenden O. ableitet, das auch von den *Ogern* in Diensten der O. verwendet wird. Beide Sprachen werden meist gemeinsam als *Orkisch* bezeichnet. Hüter der Sprache (und damit der Erinnerung) sind die *Tairach*priester, die auch über eine große Menge stern- und naturkundlichen Wissens (so das der Kalendererstellung) verfügen; das Orkische kennt keine Schrift.

Die überwiegende Wohnform ist das große Zelt - *Riyachart* genannt - aus Tierhäuten, in denen, je nach Stand eine komplette Sippe oder ein einziger Okwach mit seinen Frauen Unterkunft findet. Die *Korogai* kennen feste Steinhäuser und künstlich angelegte Höhlen Systeme, während viele andere Stämme sich im Winter in natürlichen Höhlen verkriechen. Die einzige größere (und "zivilisiert" wirkende) Siedlung der Orks ist die Hauptstadt *Khezzara*.

Die O. haben sowohl Pferd als auch Rind und Hund domestiziert, wobei Pferde nicht nur als Transportmittel, sondern auch als beweglicher Fleischvorrat Verwendung finden. Sie kennen ebenfalls das Rad und besitzen große Wagen mit einfachen Scheibenrädern, die meist von Steppen rindern gezogen werden.

Musik und Bildende Kunst finden vornehmlich bei religiösen Ritualen Verwendung und sind ansonsten wenig entwickelt. Bisweilen findet man Bildsäulen, Höhlenmalerei oder einfache Ornamentik auf Gebrauchsgegenständen.

Orkische Kleidung ist von Erfordernissen und natürlichen Gegebenheiten, nicht aber dem Streben nach Schönheit geprägt, und so herrschen Umhänge und Röcke aus grobem Wollstoff oder - häufiger - Leder vor. Die Wahl der Farben ist dabei teilweise streng reglementiert, wobei vor allem Rottöne der *Tairach*priesterschaft vorbehalten sind. Viele Kleidungsstücke fungieren gleichzeitig als Rüstungen.

Eine Ausnahme von allem voran Gesagten macht die Schmiedekunst, die bei den O., namentlich den KOROGAI, fast religiösen Stellenwert besitzt und die neben exzellenten Klingen auch den ein oder anderen Schmuckgegenstand von eigener Schönheit hervorbringt, wobei wiederum Ornamente und quadratische Kartuschen mit einfachen Symbolen oder groben Bildnissen vorherrschen. Weiterer Schmuck findet sich nur durch grelle Kleidungsfarben oder als Gesichtstätowierungen und Haarfärbungen.

Religion und Magie: Die O. verehren als wichtigste Götter BRAZORAGH als Kriegs-, Jagd- und Herrschaftsgottheit und TAIRACH als Herr des Totenreiches, der Geister und der Magie. Dazu kommen bei vielen Stämmen noch RIKAI als Gott der Feldfrüchte und GRAVESH als Schmiedegott sowie -je nach Stamm - noch eine Anzahl lokaler Gottheiten.

Die *Brazoragh*-Priester sind meist zugleich Stammeshäuptlinge, während die des *Tairach die* Schamanen stellen (die beiden Hauptleute des Stammes nennt man auch HARORDAK). Die Schamanen sind in der Lage, über die Elemente zu gebieten, mit den Ahnen Kontakt aufzunehmen und gar die Geister aus Tairachs Reich ins Diesseits zu zwingen; zudem verfügen sie über ein erstaunliches Gedächtnis und hervorragende (intuitive) sternkundliche Fähigkeiten, da die Festtage der O. mit den Mondfinsternissen zusammenfallen (der rote Mond ist das Zeichen Tairachs), die natürlich vorhergesagt sein wollen.

Rikai- und vor allem *Gravesh*-Priester kennen ebenfalls lange Litaneien, die die Kräfte der Götter auf das jeweilige Handwerk herabflehen sollen und die eine große Menge an altem Wissen über Schmiedekunst und Ackerbau beinhalten.

Staatswesen: Die wichtigsten Einheiten der orkischen Gesellschaft sind und bleiben der Stamm und der Stammesverband, jedoch erkennen sie den "göttergesandten" *Aikar Brazoragh* als ihren Oberherren an, dem der oberste Schamane *Uigar Kai* und der Marschall *Sadrak Whassoi* zur Seite gestellt sind. Der Aikar Brazoragh residiert in KHEZZAKA, der größten Siedlung des *Orklands,* und hält mit den *Harordak* der einzelnen Stammesverbände Kriegsrat.

In den eroberten Gebieten haben die O. Statthalter eingesetzt, die vor allem die Übergabe der Tributzahlungen überwachen und die Tribute nach Khezzara weiterleiten.

Untereinander sind die einzelnen Stammesverbände noch immer gleichgültig bis verfeindet, so dass man - glücklicherweise - noch nicht von einem vereinigten Orkenreich sprechen kann. Näheres zu den einzelnen Stämmen der O. und ihren besonderen Lebensgewohnheiten finden Sie unter den Einträgen KOROGAI, MOKOLASH, OLOCHTAI, ORICHAI, TORDOCHAI, TRUANZHAI, TSCHARSCHAI und ZHOLOCHAI.

Heerwesen und Kriegszüge: Bis vor wenigen Jahren galten die Züge der O. vor allem als Raubzüge unorganisierter Räuberbanden, die Ortschaften oder ganze Regionen überfielen, brandschatzen, plünderten und dann wieder abzogen. Der ORKENSTURM hat jedoch bewiesen, dass sie unter straffer Führung zu einer ernsthaften Bedrohung auch für das gut organisierte kaiserliche Heer werden können.

Die genaue Stärke der orkischen Streitmacht ist nach den Niederlagen im *Orkensturm* ein ebenso großes Rätsel wie vorher, jedoch muss man von etwa 10.000 Kämpfern ausgehen, von denen sicherlich 2,000 beritten sind. Zudem verfügen die O. über Katapulte und Belagerungsgerät, schwere Streitwagen, abgerichtete Kriegshunde sowie (mittlerweile nur noch wenige) versklavte *Oger,* die sie zu furchterregenden Kämpfern ausgebildet haben.

Unter ihrem "Marschall" SADRAK WHASSOI haben sie erstaunlich schnell taktische Finessen erlernt, und es ist anzunehmen, dass sie die momentane Ruhe nutzen, um weitere Schlachtpläne einzuüben. Neben erbeuteten Waffen besitzen sie eine große Anzahl ihrer typischen Kriegsgeräte ARBACH, BYAKKA, GRUUFHAI und YAGRIK sowie die gefürchteten Reiterbögen; zudem scheuen sie sich nicht, die arkanen Kräfte ihrer Schamanen auch in der Schlacht einzusetzen.

Orkenhort; ein sagenhafter Schatz, angeblich die aventurische Schatzkammer des Gottes PHEX, die irgendwo im *Orkland* versteckt liegen soll.

Orkensturm; häufig verwendeter Name für den zweiten (nach anderer Zählung dritten) Orkkrieg, der am 23. Peraine des Jahres 17 Hal (dem ersten Tag des *Großen Jahres* 2000 nach orkischer Zeitrechnung) begann und immer noch andauert:

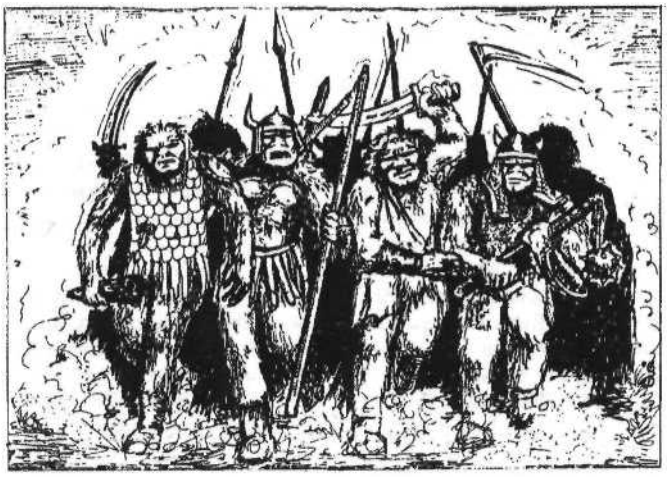
Am 27. Per. 17 Hal brechen zwei Invasionsstreitmachten der Orks aus dem Orkland hervor; geschätzt 10.000 aus der *Thaschpforte* und weitere 5.000 nördlich des *Hilvalkopfs. Tjolmar* gestattet den Orks gegen Verschonung der Stadt freie Passage; *Tiefhusen* fällt am 2. Rah.; *Lowangen* wird am 24. Rah. eingeschlossen: *Yrramis* fällt am 6. Pra. 18 Hal, die südlich der Stadt gelegene Festung Greifenstein am 7. Pra.

Nach der Zerschlagung des *Svelltschen Städtebundes* begnügen sich die Orks zunächst mit der Konsolidierung ihrer Macht: *Lowangen* wird zum Tribut gezwungen, aber nicht besetzt, die orkischen Truppen unter dem "Schwarzen Marschall" SADRAK WHASSOI umgruppiert; ein Teil der *Korogai* lässt sich im *Rorwhed* nieder. Im Phex 18 Hal gelingen den an die Grenze des Neuen Reiches geworfenen Truppen (Orkzwinger-Legion unter Prinz BRIN am Nordrand des *Finsterkamms* und *Thuranische Legion* unter Marschall Rastan von Eslamsgrund zwischen *Finsterkamm* und *Kosch)* erste Erfolge.

Bis zum Beginn des Jahres 19 Hal konnten alle Vorstöße der Orks auf *Greifenfurt* und *Trallop* zurückgewiesen und die menschlichen Truppen verstärkt werden. Auch der Versuch der Schwarzpelze, die nördlich postierten Truppen zu umgehen, scheitert in der *Schlacht am Rhodenstein,* in der der *Orden zur Wahrung* den *Finsterbach* hält und so verhindert, dass Prinz Brin und seine Kämpen umzingelt werden.

Am 19. Pra. 19 Hal setzen sich die Orks jedoch wieder in Marsch: Etwa 1.500 Korogai unter *Sharraz Garthai* stürmen das Lager der Orkzwinger-Legion (Brin befindet sich mit einem Teil der Truppen auf dem Weg nach Greifenfurt); am 21. Pra. marschieren die *Tordochai* auf der Reichsstraße in Richtung Greifenfurt; am 28. Pra. überschreiten mehr als 10.000 Orks unter der Führung von *Sadrak Whassoi* den Schattenpass und stoßen ins Herz der *Mgft. Greifenfurt* vor. Am selben Tage wird die *Thuranische Legion* in der *Schlacht am Nebelstein* aufgerieben. In den folgenden Wochen versuchen Orks und Menschen, ihre Truppen in günstige Positionen zu manövrieren, wobei die Schwarzpelze immer größere Geländegewinne machen, darunter am 18. Rondra die Stadt *Greifenfurt,* die fast ohne Kampf an die Tordochai fällt. Am 24. Rondra beginnt die SCHLACHT VON ORKENWALL, die mit einer herben Niederlage für die Kaiserlichen endet, die sich nach *Wehrheim* zurückziehen müssen. Fast die gesamte ehemalige Mgft. Greifenfurt wird von den Orks als *Finstermark* unter Verweser Sharraz Garthai annektiert. In Wehrheim vereinigen sich die Kaiserlichen mit den "maraskanischen" Regimentern, den kampferfahrensten des ganzen Reiches. *Albernia* und *Darpatien* können wegen der Nachwehen der *Answinkrise* keine Verstärkung schicken, ebenso wenig *Weiden,* das von den Schwarzpelzen direkt bedroht wird, und *Almada,* das die Südgrenze gegen eine eventuelle Invasion Kaiserin *Amenes* bewacht. Während die eigentliche Hauptmacht der Orks sich die *Breite* abwärts einschifft, führen mehrere Tausend Schwarzpelze unter großem Lärm einen Scheinangriff auf Wehrheim durch, um ihrem Marschall Bewegungsfreiheit zu geben. Bei *Ferdok* biegen die Orks entlang der *Rakula* in Richtung *Gareth* ab, werden jedoch durch die frühe Schneeschmelze und den heldenhaften Kampf der Mönche von *Marano* aufgehalten.

Am 1. und 2. Phex schließlich kommt es zur zweiten SCHLACHT AUF DEN SILKWIESEN, die nach langem hin und her mit einem Sieg der Kaiserlichen endet. Die Orks müssen sich in großer Unordnung zurückziehen, jedoch gelingt vielen von ihnen die Flucht bis in die Finstermark. In mehreren Gefechten im Ingerimm und Rahja 19 Hal gelingt es schließlich, die Stadt *Greifenfurt* aus Orkenhand zu befreien



Orkische Mordbrenner durchzogen in den Jahren 17-19 das Land

und die Schwarzpelze nach *Bärwalde* — die spätere Mgft. HELDENTRUTZ - zurückzudrängen.

An dieser Lage hat sich seit 20 Hal kaum etwas geändert, wenn man von Grenzscharmützeln mit verschiedenerlei Ausgang einmal absieht, Insgesamt sind durch den O. sicherlich 25.000 Menschen und wohl 10.000 Orks zu Tode gekommen.

Orkenwehr; SENNE der Rondra-Kirche. Die Markgrafschaften *Heldentrutz* und *Greifenfurt* und das Herzogtum *Weiden* umfassend, ist das Dominium O. die kleinste der rondrianischen Sennen, in den Ersten Orkkriegen (253-141 v.BF.) allein zu dem Zwecke geschaffen, den Rondra-Rittern einen tüchtigen Führer im Kampfe gegen die Unholde zu geben: den *Meister des Bundes zur Orkenwehr*. Derselbe residierte über die vielen Jahrhunderte hinweg in Trallop (teilweise waren die Weidener Herzöge selbst Meister des Bundes) und führte stets ein eisernes Regiment (wessenthalben Weiden auch nie den Wirren des Reiches anheimfiel); 121 v.H. zog der Meister auf die *Feste Anderath.*

Seit dem Jahr 19 Hal ist das Amt in Personalunion verbunden mit jenem des Abtmarschalls des HEILIGEN ORDENS ZUR WAHRUNG ZU RHODENSTEIN, so dass - durchaus nicht alltäglich - der Meister zu O. nicht etwa vom SCHWERT DER SCHWERTER ernannt, sondern von den Ordensrittern aus ihren eigenen Reihen gewählt wird. Über die Jahrhunderte hinweg harte der KOR-Kult einen gewichtigen Einfluss auf das Dominium, und noch immer sind dem Göttersohn allerlei Waffenweihen angedacht.

Orkisch; gemeinsame Bezeichnung für die Ork-Sprachen OLOARKH und OLOGHAIJAN (s. **SPRACHEN**).

Orkland, -s; aus dem Orkland; Region in Nordwestaventurien: großteils (mit Ausnahme des *Phexcaerer* Beckens) in etwa 800 Schritt Höhe gelegenes, karges Hügelland; von West über Nord und Ost nach Süd von den Gebirgszügen der *Hjaldorberge*, der *Großen Olochtai*, des *Firunswalls*, des *Hitvalskopfs*, der *Blutzinnen*, der *Thaschberge* und des *Steineichenwalds* umgeben: Heimatregion der ORKS.

Von einigen Auen an den Quellflüssen des BODIR und diesem Fluss selbst (sowie einigen kleineren Bächen) abgesehen, ist das O. eine kaum bewaldete Steppenlandschaft, die nur wenig Landwirtschaft zulässt. Die Winter sind kalt und trocken, die Sommer kühl und trockener. Neben den Orks leben hier vor allem große Herden von *Steppenrindern*, dazu einige Bären und Hirsche, einige Nager und Schlangen, womit die Artenvielfalt bereits ein Ende findet. Zu den außergewöhnlichen Bewohnern des O. zählen einige *Achaz* vom Volk der AZHLAZAH, einige *Einhörner* und *Riesenlindwürmer*.

Orklandbär; ausschließlich im *Orkland* anzutreffende, recht kleine Bärenart (Schulterhöhe aufgerichtet 1,5 Schritt), die als ungemein aggressiv gilt: graubraunes bis hellbraunes, zotteliges Fell, das keinen sonderlich guten Pelz liefen. Das Fleisch des O. gilt den *Orks* und den *Thorwalern* als Delikatesse.

Orklandbovist; eine bis zu einem Schritt durchmessende Riesenpilzart, die im *Orkland*, in *Andergast* und im *Svellttal* angetroffen werden kann. Die Sporen befallen auch Menschen und können Haut- oder Lungenpilz auslösen.

Orklandkarnickel; dachsgroße, schmackhafte Wildkaninchenart, die vornehmlich im *Orkland* auftritt und weitverzweigte Stollensysteme anlegt.

Orknase; umgangssprachlicher Ausdruck für eine lange *Axt* oder auch *Streithacke*, die vor allem in und um *Thorwal* gebräuchlich ist und entweder einhändig oder zweihändig geführt werden kann. Oft mit eisernen Bändern um den Holm verstärkt und mit Riemen, Farbe und wilden Bemalungen verziert, ist die O. mit das Beste, was das spröde Eisen Thorwals hervorbringt, und dementsprechend hängen die kühnen Seeleute auch an ihrem Besitz, von dem sie sich für Geld nie trennen würden.

Orkschädelsteppe; zwischen *Bodir*, *Olochtai*, *Großer Olochtai* und dem öltlichen Ende der *Hjaldorberge* gelegene Hochlandsteppe; von der Großen Olochtai südöstlich zum Bodir hin immer fruchtbarer werdendes, sanft gewelltes Hügelland mit wenigen kleineren Wäldern. In den höheren Regionen kommt es fast jährlich zu wilden Steppenbränden, die das Land oftmals verwüstet erscheinen lassen. Mitten in der O. liegt der grüne Einsiedlersee.
Ihren Namen hat die O. aus der Zeit der Besiedlung des Bodirtals, als sieh die thorwalschen und mittelreichischen Siedler heftige Gefechte mit den hier lebenden Orks lieferten.
Die heute hier ansässigen Schwarzpelze vom Stamm der TRUANZHAI ziehen mit ihren Herden (meist Schafe, seltener Steppenrinder) über die O. und handeln auch mit den menschlichen Städten der Umgebung.

Orkval; aus den Blutzinnen herabströmender Zufluss des SVELLT: mündet etwa 20 Meilen vor Tiefhusen: nicht schiffbar.

Ornib; umstrittener Grenzfluss zwischen Nostria und Andergast; etwa 80 Meilen lang; mündet bei JOBORN in den INGVAL; untere Hälfte mit Flößen befahrbar.

Oron; der alte Name ARANIENS; beruht auf dem Volksstamm der Berti Oroni, den Gründern O.s.

Orrakhar; eine orkische Siedlung am Westhang der Blutzinnen; bekannt für die hier geschmiedeten Waffen.

Orvai Kurim; eine Jagdgottheit der GOBLINS, die fast ausschließlich von den Männern verehrt wird; himmlischer Gemahl der fruchtbarkeitsgöttin MAILAM REKDAI.

O'shr; ein Volk der ECHSENMENSCHEN, das auf der Waldinsel Benbukkuln lebt.

Osterfelde; Reichsmark; westlichste Region im Herzogtum TOBRIEN; grenzt im Süden an das Fsm. Darpatien, im Westen an das Hzm. Weiden und schließt den Süden der Schwarzen Sichel mit dem Sichelstieg als Nordgrenze ein. In der gebirgigen Mark findet man keine großen Dörfer oder Städte, die Bewohner dieser Gegend zählen jedoch 7.u den robustesten und wehrhaftesten in ganz Tobrien.
Fruchtbar zu nennen ist nur der flachere Teil im Osten, besonders um die Oberläufe von Bendrom und seinem Zufluss Sichelweis. Nach Westen führt der Weg in die karge und felsige Sichel durch dichtes und unheimlich anmutendes Nadelgehölz. Der Gegend wird nachgesagt, dass die arkanen Ströme hier stärker als andernorts zu spüren seien. Daher stammt auch der jahrhundertealte Glaube der übrigen Tobrier, die Osterfelder stünden mit Hexen und bösen Geistern im Bunde und könnten den Bösen Blick auf ihre Feinde herabbeschwören.
Markverweser Rondradan von Streitzig müht sich redlich, jedwedem Übel der Schwarzen Sichel entgegenzutreten; Goblins, Orks und anderen Kreaturen gelingt es jedoch immer wieder, die schwer zugängliche Gegend für ihre Hinterhalte zu nutzen.

Otta; Lang- oder Drachenschiff der Thorwaler. Im Prinzip ein großes Ruderboot, verfügt sie nur über ein durchgehendes Deck ohne Kajütaufbauten. Sie kann ebenso gerudert wie gesegelt werden. Der einzige Mast ist umlegbar und trägt ein quadratisches Rahsegel. Die Form der O. ist sehr schlank, ihr Tiefgang ebenso gering wie ihre Ladekapazität. Sie ist schnell, sehr beweglich und extrem hochseetüchtig, aber alles andere als komfortabel.

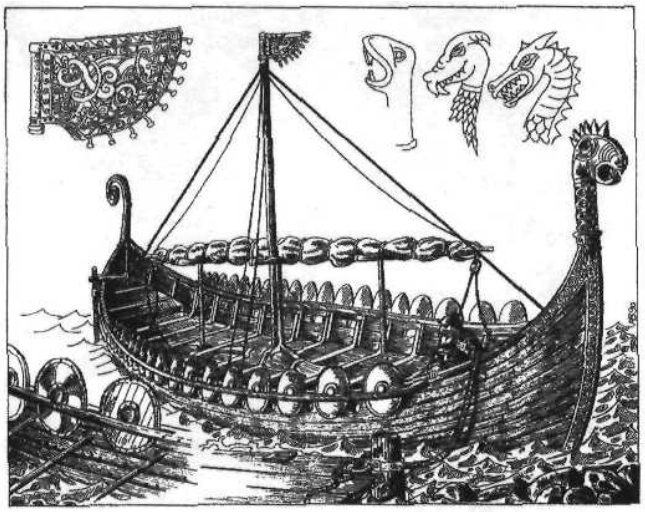
Ottajara; nach thorwalscher Sitte die Aufnahme in die Ottajaska; wird für gewöhnlich im Alter von 15 Jahren abgelegt: umfasst Prüfungen zur "Seetauglichkeit" und Trinkfestigkeit und endet - traditionell - in einem großen Gelage. Die bei der O. verliehene Ast und der Thin bilden oftmals die ersten eigenen Wertgegenstände eines THORWALERS und werden in hohen Ehren gehalten.

Ottajasko; die thorwalsche Schiffsgemeinschaft; alle Besatzungsmitglieder und unmündigen Angehörigen einer oder mehrerer OTTAS; ersetzt für den seefahrenden Teil der THORWALER die Sippe.

Ottaskin; eine thorwalsche Siedlungsform, bei der die Jolskrmi (Langhäuser) einer Ottajasko innerhalb eines palisadengekrönten Ringwalls errichtet werden.

Ottermenschen; zum Volk der BIESTINGER gehörende Tiermenschen, die dem Feenvolk zugeordnet werden und in vielerlei Tiergestalten für zahlreiche Fabeln und Legenden sorgen.
An den Ufern des WALSACH und in zahlreichen Gewässern der ÜBERWALS tummeln sich jene Wesen, die, kaum haben sie das Wasser verlassen, urplötzlich aufrecht gehend umhertapsen und keineswegs mehr den Eindruck eines niedlichen Otters machen.
So mancher Pelzjäger flieht wie von Sinnen, wenn die schon sicher geglaubte Beute ihn in seiner Sprache anspricht und ihn ob seines Vorhabens tadelt. Wie die Otter selbst, denen sie in Gestalt und Wesen sehr stark ähneln, sind sie verspielt und zuweilen zu Scherzen mit den Sterblichen aufgelegt, an denen diese jedoch schon bald die Freude verlieren.
Im allgemeinen sind die O. für Sterbliche nicht von einem gewöhnlichen Otter zu unterscheiden, doch von Zeit zu Zeit geben sie ihre Tarnung auf, um mit verirrten Außenweltlern zu plappern und herzlich über die Dummheit der Menschen und besonders der Zwerge zu lachen. Manche Rußschiffer auf dem Walsach prahlen damit, von den "schwatzhaften Ottersleuten" als Gegenleistung für ein wenig "Ballspiel" stets die neuesten Untiefen und Sandbänke zu erfahren und zuweilen auch vor Gesetzlosen, Flusspiraten oder anderen Gefahren gewarnt worden zu sein.

Ouvenmas, -es; Ouvenmaser; Ouvenmaser; eine der wenigen Städte (EW: 1,720; G: 20 Stadtbüttel) des nördlichen Bornlandes, die sich als farbenfroh und für den Reisenden sehenswert erweist: So gibt es hier einige sehr gemütliche Schänken und unerwarteterweise eine kleine Malerkolonie, die sich vorgenommen hat, die schrecklichen wie auch die reizvollen Partien der Sümpfe unweit der Stadt auf die Leinwand zu bannen.
Der Lebensquell der Stadt ist die Landwirtschaft und der Handel, der hier über die Straße nach Notmark abgewickelt wird. Der größte Tempel am Ort, der Rondratempel, macht der Göttin keine Ehre, ist sein Dach doch eingefallen und das gesamte Gebäude verwahrlost. Die Häuser der Peraine und der Tsa finden sich im Stadtkern und sind wohl die bestbesuchten am Ort (Weitere T: PHE, TRA). Nebenher gibt es ein Haus der MARBIDEN, deren Arbeit in der Öffentlichkeit eher unbeachtet bleibt. Der Fürst, der hier seine Residenz hat, weilt meist auf dem Familienstammsitz Burg Ouvenstam, weshalb der Park, der die Residenz umgibt, eher einer Wildnis gleicht.



Eine typische thorwalsche Otta

Ouvenstam; Wasserburg nordöstlich von Ouvenmas; Stammsitz der Fürsten von Ouvenmas.

Overthorn; mit etwa 600 Einwohnern eine der größeren Siedlungen in der Region Thorwal; auf einer Halbinsel vor dem HJALDINGGOLF gelegen und wichtigster Verbindungshafen zu den südlichen Olportsteinen; häufig Zwischen Station für Schiffe auf dem Weg nach Olport.

Owilmar von Gareth; (609 v.H. - 540 v.H.); Baumeister; unter seiner Leitung entstanden zwischen 581 v.H. und 542 v.H. die Stadt des Lichts mit dem Tempel der Sonne; minderer Heiliger des Praios - Kults.

Ox; av. Hohlmaß; eins der Rohalschen Maße; entspricht 960 irdischen Litern; (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Ozeaniden; ein anderer Name für das Volk der NECKER.

P

Paavi (I), -s; aus Paavi; an der Mündung der *Letta* in die *Brecheisbucht* gelegene, nördlichste Stadt Aventuriens; nur in der Zeit von Peraine bis Efferd (selten einmal bis Boron) per Schiff zu erreichen. Während dieser Monate steigt die Einwohnerzahl von etwa 900 (davon ca. ein Viertel *Nivesen* und *Norbarden*) auf über 1.200 Einwohner an, wenn viele Nivesen, Norbarden und selbst einige *Firnelfen* in die Stadt kommen, um Decken, Beinschnitzereien, Felle, Bernstein und Gold mit den ankommenden Schiffen gegen andere Waren einzutauschen. Auch im Winter schlagen viele Norbarden und Nivesen in der Nähe der Stadt ihr Winterlager auf, so dass auch dann die Zahl der Einwohner wohl sicherlich über der 1000-Kopf-Marke liegt (G: 10 Stadtbüttel; T: EFF, FIR).

Das karge Umland ermöglicht den Bürgern P.s nur den Anbau von dürrem Korn. Den genügsamen *Karenen* jedoch ist das wenige Gras, das hier wächst, Nahrung genug, und so bilden diese halbwilden Tiere hier die Basis der Nahrungsversorgung. Ansonsten lebt man vom Fischfang und von der Jagd.

Die Einwohner P.s sind sehr gastfreundlich, und es geht einem Wanderer hier gut; hüten muss er sich nur außerhalb der Palisaden der Stadt: Hier werden, besonders im eisigen Winter, die *Paaviane,* eine Abart der bornländischen *Sumpfranzen,* zu einer Gefahr für jeden Reisenden.

Paavi (II), -s; aus Paavi; unabhängiges Hzm. in Nordostaventurien. Ursprünglich war P. ein Handelstreffpunkt der *Norbarden,* bis im Jahre 63 v.H. G*eldana von Gareth* mit einigen Gardisten aus dem *Mittelreich* nach hier gelangte. Sie gab vor, eine Abgesandte des Mittelreiches zu sein und ernannte sich zur Herzogin P.s. In Wirklichkeit war sie jedoch auf der Flucht vor ihrem Schwager PERVAL, der sie quer durch das Mittelreich verfolgen ließ und dessen Krieger erst im *Bornland* ihre Spur verloren. Zuerst hatte sie mit Perval zusammen um den Garether Thron gekämpft, brach jedoch dann mit ihm und zog sich seinen Hass zu. So wurde aus der Anwärterin auf den Kaiserthron Geldana die erste "'Herzogin von P."

Kaum in P. angekommen, schloss sie den Ehebund mit einem jungen Nivesenkrieger, der ihr während der Flucht geholfen hatte. Wahrscheinlich wäre sie eine bessere Kaiserin als Perval geworden, denn sie und ihre Nachfolger schafften es, die kleine Norbardensiedlung zu einer Handelsstadt auszubauen, zu der inzwischen sogar Schiffe aus *Grangor* kommen.

Eine der ersten "Amtshandlungen" Herzogin Geldanas bestand darin. Kornspeicher für die Winter anzulegen. Als im kommenden Jahr schlechtes Wetter die ohnehin kargen Ernten verdarb, sicherte sie sich mit der Verteilung des Korns aus den Speichern die Loyalität ihrer Untertanen. Bisher hat jeder der Herzoginnen oder Herzoge den Ehebund mit einem Mitglied des Volks der Nivesen geschlossen, so dass auch Blutsbande zu den verschiedenen Stämmen bestehen.

Inzwischen (24 Hal) herrscht Hz. *Dermal* über P. (ca. 900 EW), *Eestiva* (580 EW), *Foss* (340 EW), Elvurund (380 EW) und *Cor* (40 EW). Außerdem gebietet er noch über eine stets wechselnde Zahl an Norbarden und Nivesen, wobei durch besagte Heiratsbeziehungen gute Kontakte zu mittlerweile mehr als einem Dutzend Sippen bestehen. Insgesamt kann die Zahl der Untertanen des Herzogs von P. auf etwa 5.000 geschätzt werden.

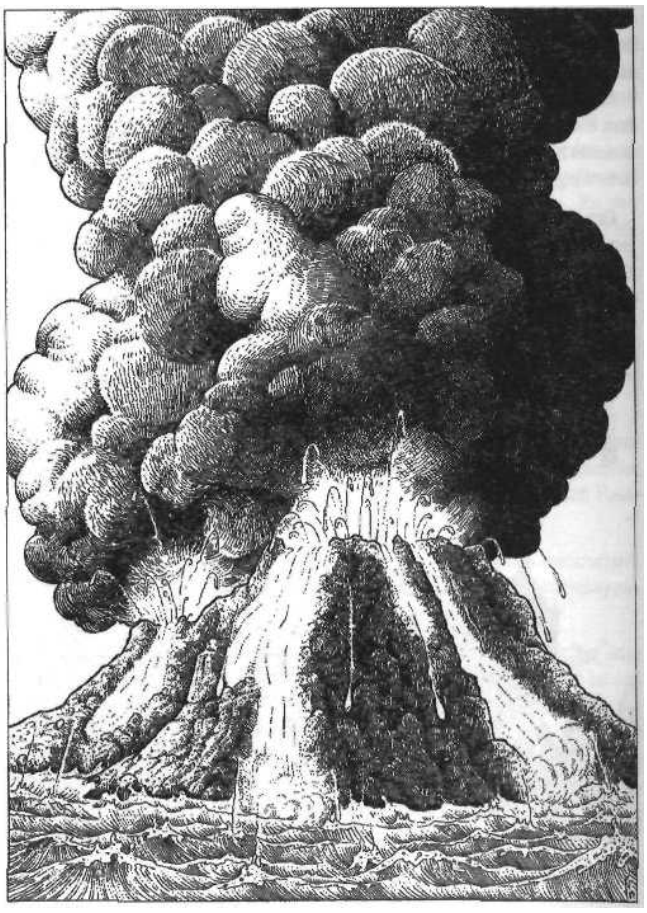
Das kleine Reich hat eine Fläche von etwa 160 x 160 Rechtmeilen (jedoch ohne genauer festgelegte Grenzen) und ist damit fast halb so groß wie das *Liebliche Feld.* Diplomatische Beziehungen versucht Herzog Dermot zu vielen Ländern aufzubauen, und selbst zu den *Amazonen* und ihrer Königin hat er gute Verbindungen.

Paaviane; eine im *Herzogtum Paavi* anzutreffende Abart der *bornländischen Sumpfranzen,* einer fleischfressenden Raubaffenart.

Paavipony; robuste Kleinpferderasse mit zotteligem weißem Fell und schwarzem Aalstrich; erreichen ein Stockmaß von 1,35 Schritt; vor allem bei norbardischen Händlern beliebt.

Pailos (I); größte der ZYKLOPENINSELN. Auf P. liegt auch deren zweitgrößte Stadt, TEREMON. P. ist die westlichste der großen Inseln und wurde erstmals im Jahre 1855 v.H. von Menschen besiedelt. Die Ostküste der Insel ist stellenweise recht flach, geht jedoch bald in das karge, westliche Hochland über. Größere Wälder finden sich nur noch im Süden von P, - alle anderen Holzvorkommen, namentlich die Zyklopenzeder, wurden bereits für den Schiffbau abgeholzt.

An der Nordwestküste sind in einer Bucht unterhalb des Vulkans *Amran Nemoras* die Überreste der bei einem Vulkanausbruch zerstörten Stadt PALAKAR zu sehen. Südwestlich von P. taucht von Zeit zu Zeit ein mächtiger Strudel auf, der schon vielen Fischern ein nasses Grab beschert hat. Dem Südwesten von P. vorgelagert sind die menschenleeren Inseln *Akidos* und *Kethenis;* sie werden nur von Waranen und einigen ZYKLOPEN bewohnt. P. ist der einzige Ort Aventuriens, an



Der Amran Khallas vor der Westküste Pailos bricht aus

dem der überaus seltene rote Obsidian in größeren Mengen gefunden werden kann.

Pailos (II); *Kriegsbeil* bzw. *Hellebarde* aus zyklopischer Schmiede: an einem bis zu 1.8 Schritt langen Stiel ist eine gewaltige Beilklinge befestigt, am gleichen Ende des Stiels sitzt ein spitzer Dorn. Ursprünglich als Waffe gegen die *Zyklopen* gedacht (andere Quellen behaupten: zuerst *von* den Zyklopen verwendet), können diese ihn viel besser handhaben als die Menschen, denn das gewaltige Gewicht der Waffe erfordert eine große Körperkraft. Der Umgang mit dem P. wird nur in der Kriegerschule in *Rethis* gelehrt. Eine Abart dieser Waffe ist die *Neethaner Langaxt.*

Pailoshummer; große, als Delikatesse geltende Krabbenart, die vor allem vor den Zyklopeninseln gefangen wird.

Pakhizal al-Marfun; (22 v.BF. - 15 BF.); Krieger aus Khunchom; gründete mit LUTISANA VON KULLBACH und 10 anderen Recken den THEATERODEN; erschlug USPUSCHANNA DIE BLUTIGE.

Pakoor; vorwiegend von Plünderungen innerhalb und außerhalb des Orklands lebender Orkstamm der ZHOLOCHAI.

Palakar; Ruinenstadt in einer Bucht an der Nord Westküste der Insel PAILOS. P., gegründet im Jahre 1677 v.H., wuchs zu einer Stadt mit 2.500 Einwohnern, als sich nach der ersten *Dämonenschlacht* viele Flüchtlinge aus dem *Alten Reich* hier niederließen. Die Silberminen lieferten vielen Menschen Arbeit, und die Bucht war reich an Fischen. In P. entstanden große Villen und steinerne Bauten für das einfache Volk, ja, sogar ein Theater für mehr als 1.000 Personen wurde gebaut.

Im Jahre 1488 v.H. wurde P. der Sitz des Kultes um den Boronpriester NEMEKATH, der hier blutige Feiern zu Ehren seines Gottes abhielt und eine große Schar Gläubiger um sich sammelte. Für ihn war P. die "Stadt des Allgegenwärtigen Raben" - dennoch soll er sie nach einer Traumvision verlassen haben, um in den Südosten zu gehen.

Unter seinen vor dem Abschied ernannten Nachfolgern entstand die Nekropole von P., eine gewaltige Anhäufung prunkvoller Sarkophage und Krypten auf den Hängen oberhalb der Stadt. Im Jahre 1378 v.H. kam es zum Ausbruch des *Amran Nemoras:* Die Stadt wurde zerstört, als sich die Lavaströme des Vulkans die Hügel hinabwälzten.

Heute ist das Ruinenfeld verlassen; wie eine Fliege im Bernstein sind die geborstenen und umgestürzten Sarkophage und Statuen des Begräbnisfeldes in der erstarrten Lava gefangen. Die wenigen Ruinen sind im Laufe der Jahrhunderte von zahlreichen Schatzsuchern geplündert worden, und einzig die Front des Borontempels, wunderbarerweise stehengeblieben, zeugt von der einstigen Pracht dieses Ortes.

Paligan; eine der acht einflussreichsten *alanfanischen* Familien; Sklavenhändler; im Mittelreich vor allem bekannt durch *Alara P.* (* 26 v.H.), die Gemahlin des verschollenen Kaisers *Hal.*

Palmviper; nur etwa anderthalb Schritt lange, glänzend grüne Giftschlange des südaventurischen Dschungels.

Pandlaril; Grenzfluss von 120 Meilen Länge zwischen den Gft. *Bärwalde* und *Baliho* im Hzm. *Weiden;* entspringt in den dichten, hügeligen Wäldern nordwestlich von *Menzheim* und fließt träge und gemütlich auf seinem stetig nach Norden führenden Weg. Kurz vor *Moosgrund* vereinigt sich der P, mit dem von der *Schwarzen Sichel* im Osten herabfließenden *Rotwasser.* Dem lehmgelben Fluss gesellt sich dort zu seiner rechten Seite auch die Straße von Baliho nach Trallop hinzu. Zwischen diesen beiden Städten ist der P. schiffbar, wenn auch nur mit flachen Flussbooten oder häufiger mit Flößen. Fünfzehn Meilen flußab liegt die Furt von *Anderath,* wo der Weg nach Westen zur Ordensburg *Rhodenstein* kreuzt. Die nächste Gelegenheit, den Ruß zu Überqueren, liegt bei der Ortschaft *Braunsfurt,* kurz nachdem das *Braunwasser* seine Wasser aus der Sichel ergießt. Die Schneeschmelze im Frühjahr lässt den P. in seinem Unterlauf stellenweise bis zu 60 Schritt breiter werden, was insbesondere die Trallopper Furt zu diesen Zeiten unpassierbar werden lässt. Bei *Trallop* mündet der P. in den *Neunaugensee.*

Pandlarin; der elfische Name für den NEUNAUGENSEE, bis vor einigen Dutzend Jahren auch in Weiden gebräuchlich.

Pantherklaue; keulenähnliche Waffe mit stark gekrümmten Klauen, auf mohisch *Baccanaq* genannt; wird Gerüchten zufolge gerne von Mohasklaven benutzt, um sich auf heimliche Weise an besonders grausamen und verhassten Zuchtmeistern zu rächen.

Panzerechse; in südaventurischen Sümpfen und Dschungeln heimische Echsenart, die wie ein Mittelding zwischen *Chamaeleon* und *Alligator* aussieht und über eine überaus zähe Haut verfügt, aus der sich ein hervorragendes *Iryanleder* gewinnen lässt.

Paradiesvogel; vor allem auf den *Waldinseln* heimischer Vogel mit buntem Gefieder; Symboltier des Halbgottes AVES.

Pardel; eine gebräuchliche Fellfarbe der Heraldik, die vom gelben, mit schwarzen Ringen und weißen Punkten versehenen Fell des Jaguars abgeleitet ist.

Pardona; mysteriöse, uralte *Elfe:* angeblich vor etwa 5.000 Jahren von den Göttern der ELFEN geschaffen, um deren Hochmut zu zügeln; wurde schließlich von *Pyrdacor* bezwungen; vom *Dämonensultan* entführt verbrachte sie mehrere Jahrtausende in den *Niederhöllen;* gilt als Dämonologin; Schöpferin von Chimären, vollendete Magietheoretikerin - und abgrundtief böse.

Parkauki; elendes Nest von etwa 200 Einwohnern inmitten des BRACK; teilweise auf Pfählen erbaut, großteils jedoch einfache Hausboote und Flöße.

Partisane; lange Infanteriewaffe; trägt neben einer kühn vorstechenden Speerspitze noch zwei seitlich vorspringende Klingen, was ihr auf den ersten Blick eine entfernte Ähnlichkeit mit einer Lilienblüte verleiht. Vor allem bei den Gardisten der reichen südlichen Stadtstaaten verbreitet.

Paschok; ein beliebtes Würfelspiel; siehe SPORT UND SPIEL.

Patriarch; Titel des Oberhaupts der *Boron*-Kirche zu *Al'Anfa;* höchster Geweihter des *alanfanischen Ritus.* Seit drei Generationen wird der Titel in der Familie HONAK weitergegeben. Der P. wird als geistliches Oberhaupt korrekt mit *Euer Hochwürdigste Erhabenheit* angesprochen.

Pekladi; eine WALDINSEL der *Perleninsel*-Gruppe; kleines, von zwei Vulkanen dominiertes Eiland, das gänzlich mit Schutt, Asche und endlosen Lavafeldern bedeckt ist.

Peleiston (de Sylphur); (83 v.H. - 7 v.H.); Sohn von *Mizirion II.;* König des unabhängigen BRABAK in den Jahren 52 v.H. bis 8 v.H.; Vater von *Mizirion* ///.; in die ersten Jahre seiner Regentschaft fallt der Krieg mit *Al'Anfa,* der in der SEESCHLACHT VON CHARYPSO gipfelt.

Pelura; ein bekannter Mannschaftssport; siehe SPORT UND SPIEL,

Pentagramm (I); fünfzackiger Stern; grundlegende geometrische Figur zur *Beschwörung* und Austreibung *Niederer Dämonen* und einiger anderer jenseitiger Wesen.

Pentagramm (II); ein vor allem bei Magiern beliebtes Strategiespiel; siehe SPORT UND SPIEL.

Pentagramm-Akademie zu Rashdul; graue, auf allgemeine BESCHWÖRUNGskunst spezialisierte MAGIERAKADEMIE (21 Lehrmeister. 49 Schüler); eine der angesehensten Akademien der tulamidischen Magie. Das prunkvolle Gebäude der P.A.R. (Traditionsname; Akademie vom Pentagramma, Hexagramma und Heptagramma zur Meisterung jenseitiger Entitäten zu Rashdul) überragt sowohl in Größe als auch in seiner Ausgestaltung den Fürstenpalast der Stadt. Das

PFLANZENKUNDE

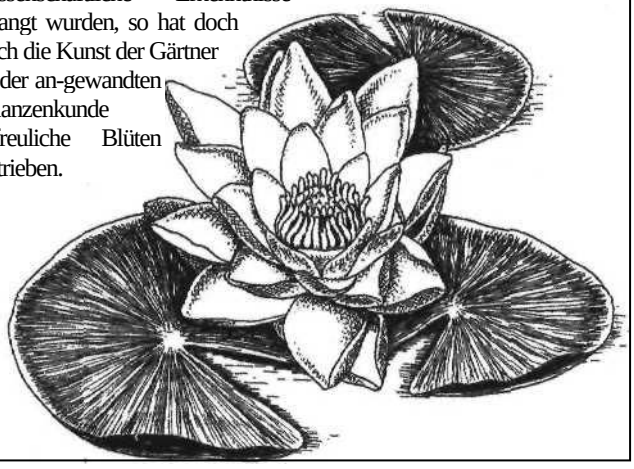
Die aventurische Botanik ist eine fast ausnahmslos praktisch orientierte Wissenschaft. Man unterscheidet zwischen Nutz-, Heil-, Gift-, Duft- und Zierpflanzen sowie solchen, die für den Menschen von keinerlei Gebrauchsnutzen sind und somit auch kaum einer eingehenden Betrachtung unterzogen werden. Als größter Kenner der aventurischen Flora gilt Markgraf *Throndwig von Bregelsaum zu Warunk*. Neben einer der besten pflanzenkundlichen Bibliotheken besitzt er den wohl vielfältigsten botanischen Garten des Kontinents. Eine ausgesprochen umfangreiche Sammlung in der Literatur bietet der 'Folianth der Kreutherkunde', ein Sammelwerk, das von der *Schwesternschaft der Mada* verbreitet wird.

Der Umgang mit *Heil- und Giftpflanzen* wird von Heilern, Hexen, Druiden, Schamanen, Magiern und Alchimisten als Heilkunde, teilweise als Giftkunde betrieben. Ohne die betäubende Wirkung des Giftes der *Disdychonda*, ohne den heilenden Saft der *Vierblättrigen Einbeere* oder ohne die entgiftende Wirkung von *Menchal* und *Bettnart* wäre die moderne Heilkunde Aventuriens kaum denkbar. Auch die Alchimie wäre wohl ohne pflanzliche Zutaten und das entsprechende Wissen hierüber kaum in der Lage, wirkungsvolle Tränke herzustellen. Schließlich haben Giftpflanzen und die hieraus gewonnenen Tinkturen oftmals schon Politik gemacht oder in Form eines Waffengiftes einen Kampf entschieden. Somit betreiben selbst Giftmischer eine gewisse Art der Pflanzenkunde. Eine genaue Übersicht über derlei Pflanzen bietet der *Index Werheimium*.

Um die Kunde von den *Nutzpflanzen* weiß fast jeder Bauersmann: die Pflege und Verbesserung der Feldfrüchte und Wald-bauernerträge ist eine Notwendigkeit in der täglichen Daseinsbehauptung. Oftmals sind einzelne Nutzpflanzen oder deren Erzeugnisse für bestimmte Regionen geradezu charakteristisch. So sind etwa Doguler *Bausch*, nostrisches Spinatbier, *Benbukkel* von den Waldinseln oder Bornländer Kartoffeln längst zu Wahrzeichen geworden. Andergast führt seine wichtigste Nutzpflanze, die *Steineiche*, gar als einziges Symbol im Wappen. Ähnlich verfahren die Amazonen aus Kurkum, die Krokosblüten in ihrem Wappen tragen. Auch ist die Nutzpflanzenkunde die wohl lebenswichtigste Art der Botanik. Sie sichert durch Steigerung der Ernteerträge nicht nur das wirtschaftliche Wohlergehen oder Überleben ganzer Regionen, sondern schützt, z.B. durch die Zucht schädlingsresi-stenter Arten, auch vor Hungersnöten.

Ebenfalls in den Bereich der Botanik gehört das Wissen über *Gewürzpflanzen*, das überwiegend als Teil der praktizierten Kochkunst anzusehen ist. So mancher Gaumengenuß wird erst zu einem solchen, wenn die richtige Auswahl an Kräutern in der rechten Dosierung einer Speise zugemengt wird. Andererseits ermöglicht die Beigabe von Gewürzen bei manchen Produkten erst die Zusichnahme, sei es bei manchen Medizinen oder bei engasalischem Wein, wenngleich deshalb auch nicht unbedingt von Genuß die Rede sein muss.

Schließlich sind die *Zierpflanzen zu* nennen, um deren Zucht und Pflege sich zumeist die Gärtner an Adelshöfen oder in den Häusern reicher Bürgerfamilien kümmern. Wenngleich hierbei bislang keinerlei wissenschaftliche Erkenntnisse erlangt wurden, so hat doch auch die Kunst der Gärtner in der an-gewandten Pflanzenkunde erfreuliche Blüten getrieben.



fünfseitige Gebäude wurde im Lauf der Jahrtausende immer wieder durch die Akademieleitung erweitert. Jeder der 212 Rashduler Großmeister- eine ununterbrochene Linie, die bis in die Zeiten *Rashtul al Scheiks* reicht - betrachtete es jeweils als Höhepunkt seiner Karriere, den DSCHINNEN den Aus- und Umbau der Akademie zu befehlen.

So kann man mit Fug und Recht behaupten, dass nicht eines Menschen Hand am Bau der dreizehn Kuppeln, neun Hallen, fünfzehn Türme, drei Höfe, einundzwanzig Arkaden, zweihundertundneun Erker und dreihundertachtzehn Zwiebeltürmchen mitgewirkt hat. Zur Zeit *der Priesterkaiser*, als Tempelwachen die "Stätte ketzerischen Hexenwerks" auflösen wollten, ließ der damalige Großmeister alle fünf Portale von Dschinnen verschließen, als wären sie nie da gewesen. Seither hat kein Zauberer oder Besucher mehr die Akademie anders betreten oder verlassen als mit Hilfe einer Formel der magischen Bewegung oder gar auf dem Rücken eines fliegenden Elementar- oder Jenseitswesens. Die Eleven der Akademie dürfen diese sogar erst dann verlassen, wenn ihnen dazu ein solches Wesen hilfreich zur Seite steht.

Die Rashduler Magier konzentrieren sich ganz auf die Künste der Magie, besonders die Eleven kommen aus verständlichen Gründen (s.o.) selten mit dem Leben außerhalb der Akademie in Kontakt. Die Unterweisungen der Schule richten sich fast vollkommen auf das Gebiet der Beschwörung. Natürlich werden sie auch in anderen Spielarten der Magie unterrichtet, aber mit Ausnahme der Antimagie (um der Gerufenen auch im Notfall Herr werden zu können) und einiger Kampfzauber läuft dieser Unterricht nur ausgesprochen halbherzig ab.

Die ständig an Schärfe zunehmenden philosophischen Differenzen zwischen den beiden Ausrichtungen der Beschwörungskunst deuten daraufhin, dass sich die Akademie wohl über kurz oder lang gänzlich dem '"traditionell tulamidischen" Elementarismus zuwenden wird. Aus politischen und religiösen Fragen hält man sich in der Rashduler Akademie heraus, dies ist auch insofern möglich, da die Schule finanziell weitgehend unabhängig ist. Ihre Mittel sind recht großzügig bemessen, noch immer zehrt man von den Edelsteinen, die ein beschworener Dschinn dem letzten Großmeister der Akademie, Dschelef ibn Jassafer brachte.

Seit dem Jahr 2326 v.H. gilt das ungeschriebene Gesetz, dass derjenige, der neuer Großmeister der Akademie werden will, den amtierenden in einem magischen Duell bezwingen muss. Dieses Duell, bei dem beide Magier versuchen, sich gegenseitig im Herbeirufen mächtiger Elementarerscheinungen zu übertreffen, wird nicht in der Akademie, sondern meist außerhalb der Stadt ausgetragen. In Rashdul wird jederzeit damit gerechnet, dass *Sultan Hasrabat ben Yakuban*, der Sultan von *Gorien*, auf diese Weise versucht, die Leitung der P.A.R. zu übernehmen, denn er ist der prominenteste und bekannteste Abgänger der Akademie. Ein weiterer prominenter Absolvent ist der dritte Hofmagier zu Gareth, *Melwyn Stoerrebrandt* von Gareth.

Peraine (I); Göttin der Zwölfgötter-Pantheons; gütige Göttin des Ackerbaus, der Pflanzen und der Heilkunst; zählt zu den am meisten verehrten Gottheiten Aventuriens - denn vor allem die zahllosen Bauern in den dichter besiedelten Gebieten des *Mittelreichs* und in *Aranien* beten zu ihr. Ihr Symboltier ist der Storch, der dem Volksglauben nach mit seinem langen Schnabel die Saat in den Boden steckt; in südlicheren Landschaften wird auch der Ibis aus demselben Grund eng mit Peraine in Verbindung gebracht. Ihre heiligen Pflanzen sind Apfelbaum und Knoblauch, ihre heilige Farbe Grün,

Da die allermeisten Aventurier als Bauern leben, ist P. die Gottheit mit den bei weitem meisten Anhängern: Mehr als ein Drittel der Menschen Aventuriens verehrt die Gütige als ihre Hauptgöttin. Als Zentrum des Kultes kann dabei *Aranien* betrachtet werden, denn in *Zorgan* residiert der *Diener des Lebens*, der höchste Geweihte der Göttin, während in *Anchopal* mit dem *Heiligen Hain* einer der heiligsten Plätze des Kultes liegt. Mit dem P.-Kult eng verbunden ist der Orden der *Therbuniten*.

Peraine (II); der zehnte Monat im aventurischen Jahreslauf und damit grob dem irdischen April entsprechend.

Perainäpfel; auch nach ihrem Herkunftsland *Arangen* genannt; orangefarbene Südfrucht von etwa Apfelgröße mit dicker Schale.

Perjin; Name mehrerer maraskanischer Könige, die vor allem wegen der Art und Weise ihres Ablebens in Erinnerung sind, *Perjin I.* verstarb nach nur drei Jahren Herrschaft im Jahre 141 v. H., nachdem er sich an der Gräte eines schlecht zubereiteten Kugelfisches verschluckt hatte. Ihm folgte sein Sohn *Perjin II.* auf den Thron, dessen Regierungszeit die kürzeste aller maraskanischen Könige war: Elf Tage und vier Stunden, dann fiel er einem weiteren Speiseunfall zum Opfer - er stürzte rücklings in ein silbernes Essmesser.

Auf den zweiten P. folgte *Perjin III.*, ein Vetter P. des Ersten, Seine Regierungszeit währte immerhin vier Jahre. Zum kulturellen Gut Maraskans hat P. III., ein passionierter Koch, vor allem eine Vielzahl von Speisen beigesteuert, wie etwa diverse Hirsepuddinge, Reispasteten oder die nach ihm benannte 'Perjinskrone', eine ungemein aufwendige Obsttorte. All diese Gerichte haben eines gemeinsam: Sie enthalten weder Fisch noch Fleisch, und es ist möglich, sie ohne Verwendung eines Essbestecks zu genießen. Trotz dieser sicher nicht ganz zufälligen Lehre aus dem Schicksal seiner Vorgänger, verstarb auch P. III, beim Essen: er erstickte an einem Apfel.

Perl-Morfu; eine sumpflebende Riesenschnecke; siehe MORFU.

Perle von Hylailos; Eigenbezeichnung der Stadt RETHIS auf der ZYKLOPENINSEL HYLAILOS.

Perlbeißer; bis zu vier Schritt lange Art von Salzwasserwelsen, die über ein enorm kräftiges Gebiss verfügen; vor allem im flachen Wasser der Randmeere des Perlen- und Südmeers heimisch.

Perlenmeer; großer Ozean im Osten des aventurischen Kontinents, zu dem alle Gewässer südlich des *Borntandes* bis nördlich der *Waldinseln* gezählt werden; gilt im Vergleich zum westlichen *Meer der Sieben Winde* als ruhiger Ozean.

Perleninseln; eine Gruppe der WALDINSELN, die nominell zu *Al'Anfa* gehört; besteht aus den Inseln BILKU, IBONKA, KOSSIKE, PEKLADI, SORAK und SUKKUVELANI.

Perricum, -s; Perricumer; Perricumer; das ehemalige *Nebachot;* eine reiche Stadt tulamidischen Ursprungs; führt den Namen P. erst seit der *Schlacht am Darpatbogen* (1865 v.H.), bei der die Truppen des *Diamantenen Sultans Mordai ibn Dhuri* eine vernichtende Niederlage gegen das Heer des *Alten Reiches* hinnehmen und die Stadt aufgeben mussten. Die Geschichtsschreibung erwähnt hier die Posaunen von Perricum, die der Legende nach den Fall der Stadt bewirkten. Das Heer des Kaisers zog dergestalt in voller Länge zwölfmal um die bis dahin uneinnehmbaren Mauern der Stadt, wobei an der Spitze 12 Posaunenträger schritten, um die Verteidiger einzuschüchtern. *"[...] und so geschah es, dass nach dem zwölften Umzug und nach zwölf mal zwölf Posaunenstößen die Göttin Blitz und Donner vom Himmel schleuderte, die den Türmen die Zinnen zerschmetterten, die Tore in Flammen aufgehen ließen und der Mauern Grundfesten ins Wanken brachten, so dass das Heer des Reiches die Stadt zu Ehren der Göttin einnahm. [...]"* Andere Quellen berichten, dass wohl allein der neu erwachte Mut der Rondra-Streiter, die an der Spitze des Heeres fochten, die Verteidiger demoralisierte und den Fall der Stadt bewirkte.

Fortan war und ist P. eines der bedeutendsten Tore zum *Perlenmeer*, sowohl im Alten als auch im *Neuen Reich* und zählt heute 10.200 Einwohner. An der Mündung des *Darpat* ins *Perlenmeer* gelegen, im Norden von den *Trollzacken* überschattet und über eine befestigte Straße mit dem Herzen des Mittelreichs verbunden, zählt die Hauptstadt der gleichnamigen Gft. des Kgr. *Garetien* auch zu den bedeutendsten Handelshäfen des Mittelreichs. Der Umschlag von Gütern aus dem Bornland, die Verteilung der 'neuerschlossenen' maraskanischen Erzeugnisse und die Verschiffung der mittelreichischen Produkte garantieren Stadt wie Grafschaft erhebliche Gewinne. Aber auch der Schiffbau erlebt hier in den zahlreichen Werften seine Blüte, ob mit oder ohne Subventionen durch die Perlenmeerflotte. Demzufolge ist es nicht verwunderlich, dass P. *Efferd* zu ihrem Schutzgott erwählt hat und nicht die kriegerische *Rondra*, die natürlich vor allem unter den hier stationierten Truppen ihre Anhänger findet. Dem Meeresgott zu Ehren findet hier am 1. Efferd das Volksfest der *Bunten Lichter von Perricum* statt, das von Menschen aus der gesamten Umgebung besucht wird.

Die Anzahl der Bewohner P.s liegt bei weitem höher als die der oben angegebenen Einwohner, da der Hafen P.s einem Großteil der Perlenmeerflotte als Heimathafen dient, zudem ständig der Bedrohung durch das abtrünnige *Aranien* gewahr sein muss und wie Beilunk als Zwischenstation für die Besatzungstruppen auf Maraskan dient. Kaum eine Stadt des Mittelreichs kann sich mit solcher Wahrhaftigkeit Soldatenstadt nennen (G: V. K.u.K. Garethisches Garderegiment (Elitegarde Perricum), 11. Radromtaler Bombardenregiment (3. Wehrheimer Garde), III. Gemischtes Ksl. Landwehrregiment »Trollzacken«, 4 Banner Kgl. Garethische Hellebardiere, 2 Schwadronen Kgl. Garethische Reiterei, 2 Banner Gfl. Perricumer Säbelfechter, 1000 Matrosen und Seekrieger der Ksl. Perlenmeerflotte). Weiterhin beherbergt die Stadt in ihren Mauern neben dem Haupttempel der Rondra (Weitere T: EFF, PRA, BOR, HES, PHE, ING, RAH), in dem der göttliche Zweihänder *Armalion* aufbewahrt wird, und der LÖWENBURG auch eine *Ordensburg der Ardariten.*

Dies alles bedeutet für die gesamte Grafschaft eine gewaltige Belastung, denn eine solche Menge Soldaten muss ernährt, untergebracht und besoldet werden, was in einigen Vierteln der Stadt zu einem langsamen Abwandern der ursprünglichen Bewohner geführt hat. Statt der Fischer, Segelmacher und Netzknüpfer tummeln sich dort jetzt rahjagefällige Damen und Herren, in zahlreichen Spelunken und illegalen Spielkellern blüht unter anderem auch der Schmuggel aus und in das abtrünnige Aranien oder gar nach Maraskan.

Wissenschaft und Künsten fällt zwar nicht unbedingt ein bedeutender Teil des städtischen Lebens zu, gleichwohl finden sie jedoch auch ihren Platz. Zu nennen wären hier an erster Stelle (neben dem Tempel der *Hesinde)* die SCHULE DER AUSTREIBUNG, eine der aventurischen Magierakademien, die auf eine lange Tradition zurückblicken kann. Als Besonderheit verdient hier die enge Zusammenarbeit mit den ansässigen *Noioniten* Erwähnung, haben sich doch beide Institutionen gemeinsam auf die Behandlung geistesschwacher Magier spezialisiert und diese Kunst zu hoher Vollendung geführt. Die Magier, die noch über ihre Fähigkeiten verfügen, aber sich nicht zum Weg der Rechten Hand rechnen, sind größtenteils den Grauen Stäben angeschlossen, die in der Nähe der Stadt ein Kloster unterhalten.

Leider gibt es von P. auch weniger Gutes zu berichten, so ist die Unsitte des 'Fressens' nicht umsonst auch als Perricumer Anheuern bekannt. Selbst in der Perlenmeerflotte des Mittelreichs wird diese Methode bei akutem Personalmangel gelegentlich angewendet, um die Reihen der Mannschaften aufzufrischen. Häufiger indes finden sich die Presskommandos in der Handelsschifffahrt, wo sie bei Dunkelheit die Schenken des Hafenviertels nach Betrunkenen absuchen und diese unter ihre Obhut nehmen. Erwachen die Unglücklichen, so sind sie bereits auf hoher See und müssen sich in ihr Schicksal fügen.

Pertakis; Domäne des *Lieblichen Feldes* in der Gft. *Yaquiria.*

Perval; grausamer Herrscher des *Neuen Reiches* in den Jahren 60-45 v.H., der aus dem mehr als dreißig Jahre währenden Bürgerkrieg um die Thronfolge zu Gareth schließlich als Sieger hervorging. Seine "hervorragende Leistung" als Potentat bestand in der Regelung, dass stumpfe, verletzungsvermeidende Waffen bei den Turnieren am Kaiserhofe künftig verboten seien. Bei soviel "Realitätssinn" fand sich bald niemand mit Ehrgefühl mehr, der seinen Kopf für solch ein Spektakel hinhalten mochte, und so verkamen die Wettkämpfe, die später mit verkleideten Gefangenen und Sklaven durchgeführt wurden, schnell zur Farce. Den einzigen Menschen, die ihm je etwas bedeuteten, vermachte Perval seinen Thron gemeinsam, auf dass sie sich die Kaiserwürde teilen mögen: seinen Kindern BARDO und CELLA. Die Würde des Amtes erreicht mit dieser Maßnahme ihren absoluten und eigentlich unvorstellbaren Tiefstand.

Pestsporenpilz; ein bovistähnlicher, großer Bodenpilz, der nördlich einer Linie *Nostria-Vallusa* in Feuchtgebieten gefunden werden kann. Die Haut des P. kann mit CARLOG zu einer Salbe verarbeitet werden, die die Empfindlichkeit der Augen für schwächstes Licht erhöht. Die Sporen des P, sind jedoch sehr giftig.

Pfalzgraf; ein *alter Adelstitel* aus der Zeit der *Kusliker Kaiser* und der Anfangszeit des *Neuen Reiches;* Verwalter einer Burg (die vom Kaiser als jeweilige Residenz auf seinen Reisen benutzt wurde) und eines dazugehörigen kaiserlichen Lehenslandes.

Pfeffer; neben dem *Feuerkraut* beliebtes scharfes Würzmittel. Die *aranischen* P.-Schoten gelten als recht mild, während in *Khunchom* ein extrem scharfer P. angebaut wird.

Pfefferfresser; eine in allen Farben auftretende, den Papageien ähnliche, südaventurische Sing- und Sprachvogelart.

Pfefferinseln; für ihren Gewürzreichtum bekannte Gruppe der WALDINSELN, bestehend aus den Inseln ILTOKEN, SOKKJNA und TOKEN.

Pfeifenkraut; der aventurische *Tabak;* ursprünglich wildwachsend an den Abhängen des Regengebirges und der Eternen; wird mittlerweile in großen Plantagen in der Gegend von Al'Anfa, auf Maraskan und im Yaquirtal kultiviert. Bekannte P.-Arten sind der leichte *Methumis,* der würzige *Sinoda,* der starke *Mohacca* und der *Warunker Knaster* (eine Mischung).

Pfeifhase; nordaventurische, große Wildkaninchenart; verständigen sich untereinander durch lautes Pfeifen.

Pfeil; *Sternbild* mit vier hell-bunten Sternen am *Südhimmel*. Wird bisweilen auch als *Dolch* bezeichnet.

Die Pfeile des Lichts im Einsatz

Pfeile des Lichts; ein dem COLLEGIUM CANONICUM unterstellter kleiner Orden kampffähiger *Magier,* deren Aufgabe die Verfolgung wegen Schwarzmagie, Häresie oder Hochverrat verurteilter Kollegen ist. Die etwa zwei Dutzend ganz in weiß gekleideten Kampfmagier operieren von der AKADEMIE SCHWERT UND STAB ZU BEILUNK aus.

Die Mitglieder sind hoch geachtet und doch vielerorts gefürchtet, da sie mit ausgesprochener Gründlichkeit jedem Frevel nachspüren und keine Gnade kennen. Die Mitglieder nehmen eine besondere Ausbildung auf sich, an deren Ende nach acht Jahren schwerster Mühsal und Plagerei eine Prüfung vor dem *Collegium Canonicum* steht. Nach der Ausbildung steht der Absolvent im Range eines Magisters und darf an weißmagischen Akademien lehren, sofern seine Verpflichtungen dies zulassen. Die einzige Akademie, in der die Pfeile ausgebildet werden, ist Beilunk, wenngleich die weißen Akademien zu *Bethana* und *Gareth* zuweilen einen ihrer Absolventen hierherschicken, um ihn in die Reihen der P.d.L. aufnehmen zu lassen.

Trotz ihres offenen Auftretens (eine Geheimhaltung ihres Standes käme keinem der Auserwählten in den Sinn) sind sie sehr erfolgreich und haben in jüngster Zeit kaum eines ihrer Mitglieder verloren. Der Philosophie der Akademie zu Beilunk folgend, steht die körperliche Ertüchtigung gleichberechtigt neben der Schulung von Geist und arkanen Fertigkeiten.

Pflanzenkunde; zur aventurischen Botanik siehe den Eintrag auf Seite 212.

Phantasmagorisches Institut der Nandusschule zu Methumis; vor wenigen Jahren neu gegründete MAGIERAKADEMIE unter *Lutisana von Brelak,* die sich auf ILLUSIONSzauberei spezialisiert hat und eng mit der AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS zusammenarbeitet. Eine Anerkennung der Akademie steht noch aus.

Phecadi; Fluss in der Senke zwischen *Windhagbergen* und *Phecano-wald.* Namensgeber für die vom Alten wie Neuen Reich *Phecadien* genannte Region. Seine Quelle liegt an den Osthängen der Windhagber-ge und gibt die Richtung durch die hügelige Landschaft vor. Nach seinem Zusammenfluss mit der im südlichen Eisenwald entspringenden *Hefthe* kurz vor dem almadanischen *Imdal* wendet er sich nach Süden und wird fortan zur linken Seile von einer Handelsstraße begleitet. Von weiteren Gebirgsbächen gespeist, passiert der P. das altreichische *Venga* (schiffbar von Imdal bis Venga) und mündet schließlich bei *Grangor* in das *Meer der Sieben Winde.*

PIRATERIE

Seeraub wird von Bewohnern aller Küstennationen betrieben; meist gegen die Gesetze des Landes, manchmal aber auch mit staatlicher Billigung. Mehr noch als beim Seehandel steht hier einer möglichen wertvollen Beute ein hohes Risiko entgegen. Die Motive, die einzelne Frauen und Männer *zu* diesem gefährlichen und blutigen Gewerbe treiben, sind ebenso unterschiedlich wie die individuellen Lebensgeschichten. Manche versuchen, auf See bitterer Armut oder Unterdrückung zu entgehen, andere treibt pure Goldgier oder Abenteuerlust, wieder andere fliehen vor Verfolgung, weil sie Verbrechen begangen haben oder gegen die Obrigkeit aufbegehrten oder nur einer verachteten Minderheit angehören.

Im Gegensatz zu vielen Staatswesen oder Gemeinden an Land zeichnet sich eine Piratenmannschaft Mutig durch eine *demokratische* Führung aus: Jeder hat ein Mitspracherecht an wichtigen Entscheidungen, und der Kapitän ist seiner Stellung nur so lange sicher, wie er die gemeinsamen Regeln respektiert und natürlich für genügend Beute sorgt. Andererseits muss die Disziplin an Bord eines Piratenschiffs genauso straff sein wie auf einem Kriegsschiff, will die Besatzung erfolgreich sein.

Im Gegensatz zur allgemeinen Meinung ziehen viele Piraten unblutige Überfälle vor; einerseits wird das Opfer vielleicht weiterhin zur See fahren und ein zweites Mal die Taschen des Räubers füllen, andererseits spornt die Aussicht auf einen grauenvollen Tod den Kampfeswillen - selbst erklärter Feiglinge - an, während bei einiger Aussicht auf "gütliche Einigung" kaum jemand seinen Hals für einen reichen Handelsherrn oder Reeder riskiert. Der Ruf, Leib und Leben zu schonen und nur das Gold zu nehmen, erleichtert die Arbeit doch ungemein.

Als "Helden" phantastischer und blutrünstiger Erzählungen und Legenden erfreuen sich Piraten einer großen Beliebtheit. Dabei werden insbesondere die Fähigkeiten und der Blutdurst der berühmten Piratenkapitäne (wie EL HARKIR, BRABACCIANO, HYGGELIK, ATMASKOT, STORBACK, FRENJA THORKILLSDOTTER oder die EISERNE MASKE) maßlos übertrieben.

Phecadien; das fruchtbare Tal des *Phecadi;* etwa zwischen den Städten *Elenvina* und *Grangor* gelegen; gehört teilweise zum *Mittelreich* und teilweise zum *Lieblichen Feld.*

Phecadifälle; sieben Meilen von der Mündung des *Phecadi* ins *Meer der Sieben Winde* entfernte, mehrstufige Wasserfälle, die insgesamt einen Höhenunterschied von gut 40 Schritt überwinden.

Phecanowald; kleiner, aber schroffer Gebirgszug, der die Täler des *Phecadi* und des *Yaquir* voneinander trennt. Die bis über 2.500 Schritt aufragenden Gipfel bilden die geographische Grenze zwischen den Landschaften *Almada* und *Phecadien* und stellenweise die politische Grenze zwischen Altem und Neuem Reich.

Phenos; nördlichste der ZYKLOPENINSELN; teilweise von dichten Wäldern bedeckt und nur von wenigen Menschen bewohnt; Stützpunkt einer Bosparanischen Galeerenflotille, aber — angeblich - auch mehrerer Piratenkapitäne. Die hier lebenden ZYKLOPEN (es sollen insgesamt nicht mehr als 10 sein) gelten als die umgänglichsten ihrer Rasse.

Phex (I); Gott des *Zwölfgötter*-Pantheons; vielgesichtiger Gott der Diebe und der Händler; einer der bekanntesten Zwölfgötter, doch in weiten Teilen Aventuriens wird er nur heimlich verehrt, da sein Kult von der Obrigkeit verboten ist: Zu sehr fürchtet man die Geweihten des Gottes und ihre berühmt-berüchtigten Diebestaten. Dabei ist P. vor allem ein Gott der List, Gerissenheil und Kühnheit, der elegante Diebereien und Betrügereien schätzt; ein plumper Bandit oder brutaler Wegelagerer findet keinerlei Gnade in seinen Augen.

Das heilige Tier des P, ist der Fuchs, seine Farbe das schattenhafte Grau; unter anderem wird er als nächtlicher Späher mit dem Mond, dem dunklen Gegenstück Praios', identifiziert. Daneben ist P. aber auch der Gott der Sterne und Hüter des nächtlichen Himmels, denn die Sterne gelten als die Trophäen seiner eigenen Diebeszüge, mit denen er den Himmel schmückt. Als Gott des Glücks und des Unfugs ist er auch ein Patron der Gaukler, Schelme und Spaßmacher, wie auch viele andere zu ihm um ein bisschen Glück beten.

Neben der wandelbaren Tsa ist Phex die Gottheit mit den meisten Gesichtern, der in Aventurien unzählige verschiedene Aspekte beigelegt werden und der sehr viele Menschen aus sehr unterschiedlichen Gründen dienen: So gibt es neben dem vielerorts offenkundigen Kult des Händlergottes auch zahlreiche verborgene Diebestempel, in Fasar soll ein wehrhafter Kult nächtlicher Meuchler dem Gott geweiht sein, während eine weitere Gruppe P. als Sternen- und Mondgott in direkter Abkehr von Hesinde und Mada als Patron der Astralkraft und der (Grauen) Magie sieht - und viele weitere Gruppen gibt es, die sich ein eigenes Bild von P. machen.

P, ist ein ur-aventurischer Gott, der schon als *Feqz* von den ersten Tulamiden verehrt wurde - und sein Sohn AVES ist immerhin Namenspatron des gesamten Kontinents.

Sein Oberster Geweihter ist der legendäre *Mond,* dessen Identität niemandem bekannt ist - denn wer ihn enttarnt, darf unauffällig sein Amt übernehmen. Und nur manche Eingeweihte vermuten, dass es in Wahrheit gar keinen "Mond" gibt...

Phex (II); der neunte Monat im aventurischen Jahreslauf und damit etwa dem irdischen März entsprechend.

Phexcaer, -s; phexcaersch; Phexcaerer; "Haus des Phex"; dem Gott der Diebe geweihte Stadt am *Bodir,* wo dieser die westlichen Ausläufer des *Nördlichen Steineichenwaldes* passiert. Sie liegt inmitten der flussbegleitenden Sümpfe in der öden Kaltsteppe des südwestlichen *Orklandes.* Um die Existenz der Menschenstadt im Stammesgebiet der mächtigen *Zholochai* erklären zu können, ist ein Blick auf die Geschichte der Stadt erforderlich.

Hervorgegangen ist der Ort aus einer Feste zu Zeiten der *Klugen Kaiser,* an der Stelle, wo die geplante Reichsstraße von *Andergast* nach Olport den Bodir überqueren sollte. Seinerzeit gab man der Stadt (nach der ersten Kommandantin Talia Myr) den Namen MYRBURG. Über den launischen Fluss baute man die Kaiser-Raul-Brücke (heute Phexbrücke). Die Orks bestaunten in jenen Tagen lediglich die starken Mauern und sahen ihre Zeit erst gekommen, als das Reich vom *Krieg der Magier* heimgesucht wurde. Doch der im Orkland lebende *Riese Orkfresser* stellte sich auf Seiten der Siedler, und so zogen sich die Orks für einige Jahre (bis 196 v.H.) zurück. Diesmal kam die Rettung durch den "weltgrößten Halsabschneider, Bettler und Betrüger" Jirtan Orbas. Der "Graue Vogt" zog mit einer Schar von Gesetzlosen auf der Flucht daher, beseelt vom Traum, alle Vogelfreien der Welt an einem Ort zu einen und anschließend Rache am Bürgertum zu nehmen. Den Myrburgern war diese kriminelle Meute unwillkommen, deren scharfe Klingen aber vertrieben schließlich die Orks. Es gelang ihnen sogar, den großen Häuptling Bradratork zu stellen und ihm einen Pakt "anzubieten", den er in seiner misslichen Situation nicht ablehnen konnte. So wurde der Graue Vogt zum Herren von Myrburg und ging alsbald daran, seinen Plan vom Geheimbund der Gesetzlosen in die Tat umzusetzen. Bekannt wurde Orbas auch unter seinem orkischen Namen Sho-taka'sa (diese Bezeichnung benutzt heute die Diebesgilde zu Havena), was soviel wie "der Schatten" bedeutet. Viele Gesetzlose folgten seinem Ruf, und nur kurze Zeit darauf musste das ehemalige Bürgerhaus dem größten Phextempel Aventuriens weichen. Fortan trug die Stadt ihren neuen Namen P.

Heutzutage ist der Ort zwar tatsächlich Treffpunkt für allerlei Gesindel, aber Phex nahm schon bald seine schützende Hand von der Stadt, und nie mehr geschah dort ein Wunder durch ihn. Den ebenfalls ansässigen Bauern und Handwerkern droht normalerweise keine Gefahr durch die Gesetzlosen, doch Fremde sind gut beraten, schnell einen "Mitgliedsausweis" einer der zahlreichen Banden zu erwerben.

Phexens Schattenraum; der *Heilige Talisman* des *Phexkultes;* ein Artefakt, das einen Geweihten nahezu "unbemerkbar" macht.

Phileasson Foggwulf; ein thorwalscher Abenteurer; siehe FOGGWULF.

Phosphorpilz; im *Orkland* und *Finsterkamm* anzutreffender, flechtenartiger Höhlenpilz, der von innen heraus grünlich leuchtet.

Phraischaf; auf den *Zyklopeninseln,* auf *Maraskan* und im *Lieblichen Feld* gezüchtete Schafsart, die eine als besonders edel geltende Wolle liefert.

Phrygains; drittgrößte und südliche der ZYKLOPENINSELN. Neben etwa 1.000 Fischern leben hier vor allem Minenarbeiter, die Eisenerz schürfen, und Matrosen, Rojer und Seesoldaten des V. Geschwaders der Bosparanischen Galeerenflotte, die von hier aus den Zugang *zu* den Inseln bewachen und sich schon des öfteren Gefechte mit *Mengbillaner* Biremen geliefert haben. P. ist auch bekannt für die großen Mengen *Thul,* die hier jedes Jahr im Ingerimm gefangen werden,

Piaster; eine nicht mehr gebräuchliche große Münze des *Kalifats;* bestehend aus 30 Skrupeln reichlich gestreckten Goldes; damaliger Nennwert 12 *Dukaten;* siehe WÄHRUNGEN.

Pike; eine sehr spezielle Infanteriewaffe: Dieser mindestens drei Schritt lange Spieß ist allein nahezu nutzlos, in größerer Zahl aber, oft von jeweils zwei Kämpfern geführt, ist sie ausgesprochen effektiv; Ein Speerwald von fünfzig, sechzig P., dem Angreifer unerschütterlich entgegengestreckt, erschreckt, vertreibt oder tötet Ross und Reiter mit Sicherheit.

Pikeniere; gänzlich mit *Piken* ausgestattete militärische Einheit, meist als *Banner* oder *Doppelbanner* organisiert; als Seitenwaffe meist nur mit dem Kurzschwert ausgestattet. Die moderne Formation des Pikeniergevierts gilt als Nachfolger der Phalanx und als unüberwindlich für Kavallerieangriffe.

Pilkamm; in den Jahren 810 v.H. bis 806 v.H. erbaute Festung des THEATERORDENS an der *Festumer Bucht,* etwa auf halber Strecke zwischen den Mündungen der Flüsse *Born* und *Walsach* gelegen: bis 718 v.H. Residenz der Marschalle des Theaterordens; danach allmähliche Versandung des Hafens und Absinken der Stadt und Feste zur Bedeutungslosigkeit.

Piranha; kleiner Süßwasser-Raubfisch; siehe BLUTFISCH. Piraten, Piraterie; siehe den Eintrag auf Seite 214.

Plättling; einen Spann Länge messender, in Salz- und Brackwasser vorkommender Speisefisch.

Plattwal; bei einer Länge von gut 20 Schritt nur drei Schritt hoher, grauweiß gefleckter (Unterseite reinweiß) Wal mit auffälligem Nasenbuckel und mächtigen Brust- und Schwanzflossen; tritt häufig in großen Gruppen auf.

Platz; selten gebrauchtes av. *Flächenmaß;* eines der *Rohalschen Maße;* entspricht irdisch einer Fläche von *25* x *25 Quadratmetern:* (s. **MASZE UND GEWICHTE**).

Plesse; Fischerdorf im Kgr. BRABAK; eine der wenigen festen Siedlungen des Königreiches.

Plötzbogen; Handels- und Bankhaus aus *Warunk,* das im aventurischen Nordosten mehrere Kontore und Niederlassungen unterhält und in einigen Gebieten die NORDLANDBANK aussticht.

Poltrion-Tormlyn-Stil; *nostrischer Prunkbaustil* seit mehr als 800 Jahren: pompöse Fassade und schlichte Anbauten; siehe NOSTRIA.

Port Corrad, -s; aus Port Corrad; Corrader; Hafenstadt am SELEM-GRIJND. Erst 361 v.H. war es, dass der kaiserliche Admiral *Corrad von Hardenstein* in die Arratibucht einlief und hier im Namen seiner Majestät ESLAM I. einen Hafen begründete. Doch erst mit der Errichtung des Knüppeldamms durch das Echsengebiet südlich des *Loch Harodrol* war die Stadt an die Westküste mit ihren großen Häfen angeschlossen, und es begann eine gewisse Blüte: Nun war es Kaufleuten möglich, den Weg in den piratenreichen Süden zu vermeiden und ihre Waren einfach nach P.C. zu bringen, wo ihnen das Handels- und Fuhrmannshaus *Rhudainer* gute Preise zahlte - denn die eigenen Profite waren beim Verkauf in *Mengbilla* oder *Drol* noch höher.

Doch heute sind Ruhm und Reichtum des Hauses verweht, und was es schuf, dient *Al'Anfa* und Mengbilla zur Bereicherung: Wo sich noch vor einem halben Dutzend Sommern eine kleine, aber wohlhabende Handelsstadt befand, lagern heute die Truppen eines - zumindest im Mittelreich - fast vergessenen Krieges.

Für die Eroberer ist die Stadt am Arrati die einzige nennenswerte Trophäe, die sie aus dem verlorenen Krieg gegen die Novadis noch haben retten können - so hält man an dem einsamen Vorposten im Norden unerschütterlich fest. Seine größte Bedeutung erreicht das kleine Städtchen nur selten - nämlich immer dann, wenn hier die große Seidenkarawane zusammengestellt wird, die zahllose Reichtümer Al'Anfas zu den Märkten Mengbillas bringt und einen Monat später mit den Waren der westlichen Stadt zurückkehrt. Dann sind fast mehr Soldaten als Einwohner in P.C., doch bald ist der Spuk vorbei und der Alltag kehrt wieder ein.

Das tägliche Leben in P.C. hat in den letzten Jahren allerdings fürwahr beängstigende Formen angenommen: Schon gleich nach der Eroberung der Stadt ließen die Al'Anfaner alle Novadis erschlagen. Die übrigen Stadtbürger durften zwar weiterleben, aber viele wurden als Arbeitssklaven verschleppt und durch Al'Anfaner ersetzt - unfreiwillige und oft unfreie Siedler, die ihrer neuen "Heimatstadt" nur wenig Liebe und Loyalität entgegenbringen (derzeitige EW: um 800; T: BOR, EFF, PHE, TRA). Dazu kommen noch die immer wiederkehrenden Angriffe der Novadis, die nur zu gerne die Stadt erobern oder vernichten würden. Obgleich es bislang stets gelang, die unorganisierwegs sicher (G: eine Schwadron Mengbiller Reiter, eine Kompanie Al'Anfaner Fremdenlegionäre; ein Seebanner vom *Schwarzen Bund des Kor).*

Port Kellis; noch aus der Zeit der Ersterkundung des Perlenmeers datierender kleiner Hafen am östlichen Ende der Echsensümpfe; bisweilen von bornländischen Schiffen auf dem Weg nach Kannemünde angelaufen.

Port Stoerrebrandt; mit 640 Einwohnern die größte und zugleich älteste Handelsniederlassung eines nördlichen Handelshauses auf den *Waldinseln.* P.S. liegt günstig auf der Insel *Iltoken* und kontrolliert den Handel mit mehreren seltenen Gewürzen und hat nennenswerten Anund sonstigen exotischen Gütern.

Port Zornbrecht; *Selem* gelegener, zu Beginn des Khomkrieges angelegter *alanfanischer* Kriegshafen, von dem aus sich die Einfahrt zur *Tränenbucht* kontrol-

Potte; bauchiger und plump wirkender *Schiffstyp;* südlich einer Linie Havena-Mendena vielfach als Schwertransporter in Gebrauch. Ihre Langsamkeit wird durch ihren gewaltigen Laderaum und ihren geringen Preis aufgewogen. P. führen meist nur einen Mast mit einem oder

Prahe, Tyros; (* 51 v.H,); vor allem durch seine Suche nach dem legendären Polardiamanten bekannter Alchimist; lebt z.Z. in *Festum.*

Praiodane Falkenstein; (*34 v.H.); vormals *Gräfin zu Baliho* und berste Reichsrichterin; als *Answinistin* in die Baronie *Tobelstein* (Mark *Osterfelde)* verbannt.

Praios (I); höchster Gott des Zwölfgötter-Pantheons; Gott der Sonne, des Gesetzes und der Herrschaft; König und Herrscher der Götter - ein unerschütterlicher Götterfürst, der jeden Tag in unveränderlicher Ordnung seine Bahn über den Himmel zieht. Seine Farbe ist das Gold, seine Boten und Symboltiere sind die *Greifen;* zu seiner Gefolgschaft CURI und HORAS.

Die Kirche des P. ist die *Gemeinschaft des Lichtes,* eine streng geordnete Hierarchie, die in ganz Aventurien vertreten ist und neben den normalen Geweihten auch die H*eilige Inquisition* umfasst, die nach Schwarzmagiern und anderer götterlästerlicher Zauberei, vor allem aber nach Häretikern in den eigenen Reihen forscht - denn die Macht der Magie ist in den Augen der Praiosgeweihtenschaft eine lästerliche Bestrebung, die göttliche Macht nachzuäffen und das Schicksal in die eigenen Hände zu nehmen. Auch die *Sonnenlegion,* eine Elitetruppe von acht *Greifenreitern* und etwa 600 Kriegern, ist ein erheblicher Machtfaktor, der den Einfluss der Kirche noch erhöht.

Zur Zeit allerdings herrscht ein Schisma in der Gemeinschaft des Lichtes, denn neben dem schon seit 1 Hal regierenden *Boten des Lichts Jariel Praiotin XII. Heliodan,* der weiterhin in Gareth residiert, ist ein zweiter selbsternannter Bote getreten, *Hilberian Praiofold III. Lumerian,* der seine Residenz in *Elenvina* errichtet hat und zugleich das weltliche Szepter (also die Kaiserwürde) fordert. Theoretisch gibt es noch eine dritte Botin des Lichtes, denn mit der Annahme des *Horastitels* hat *Amene von Vinsalt* auch diese Würde beansprucht; allerdings wird dieser Anspruch in Vinsalt nicht forciert.

Praios (II); erster Monat im aventurischen Jahreslauf und damit grob dem irdischen Juli entsprechend.

Praiosdank, -s; Praiosdanker; Praiosdanker; Hauptort der maraskanischen Grafschaft JILASKAN. Hier leben die Nachfahren der in den Jahren 527-522 v.H. unter *Rohal* verbannten *Priesterkaiser,* die gleichsam ihren Vorvätern fanatische Anhänger des Götterfürsten *Praios* sind und noch heute an seinem Tempel - der *'Güldenen Halle unseres Herrn Praios'* -fortbauen (keine weiteren T!). Der unter Gräfin *Trontir von Alfz* im Jahre 16 Hal errichtete neue Hafen hat maßgeblich dazu beigetragen, dass der Stadt heute eine gewisse Bedeutung als Umschlagplatz zukommt und die Bevölkerung rasch auf mehr als 700 Seelen angewachsen ist (G: 5 Stadtgardisten, 25 Hafenbüttel, davon 20 nur im Krisenfall, 10 Soldaten der Gräflichen Leibgarde). Von hier werden neben Phraischafwolle und seltenen Gewürzen ebenso Edelhölzer sowie Feingestein aus den Alabastersteinbrüchen der Insel verschifft.

Praiosfest; 1. bis 3. Praios; höchster FEIERTAG des *Zwölfgötterglau-bens* und besonders der *Praios*-Anhänger.

Praioslauf; die bisweilen gebrauchte zwölfgöttergefällige Bezeichnung für einen *Tag* (s. **ZEITRECHNUNG).**

Praioslob von Selem; (713 v.H. - 638 v.H.); einflussreicher Marschall der *Sonnenlegion* unter PRIESTERKAISER *Aldec;* später zu höchsten Reichsehren aufgestiegen; wahrscheinlich der Kopf hinter der

Ermordung *Rudes II*, und damit Schaffer der Grundlagen des Priesterkaiserrreiches.

Praiostag; allg. Bezeichnung für den vierten Tag der Woche; in den meisten Gegenden ein *Feiertag* (s. ZEITRECHNUNG).

Prem, -s; Premer; Premer; Hafenstadt in Nordaventurien. Die "Hüterin" des gleichnamigen Golfs liegt etwa 120 Meilen westlich von *Thorwal* auf einer Halbinsel und ist mit über 2.500 Einwohnern die zweitgrößte thorwalsche Siedlung. Die Premer, die im Ruf stehen, besonders kühn und kriegerisch zu sein und auch sonst alle thorwalschen Untugenden im Übermaß zu besitzen, betätigen sich vor allem als Bauern und Fischer, genauso häufig aber auch als Piraten.

Die Stadt ist vor allem bekannt für ihren *Swafnir-Tempel*, der zur Hälfte im Wasser steht und über eine kunstvoll gefertigte, mechanische Wasserpumpe verfügt, die stündlich eine Fontäne gleich einem atmenden Wal über das Tempeldach versprüht.

Der kriegerische Charakter der Stadt manifestiert sich in der Trutzburg, in deren Räumlichkeiten die "Freie Kämpferschule von der Trutzburg zu P." untergebracht ist, eine weit über die Thorwaler Region hinaus bekannte Kriegerakademie (G: 50 Krieger Hetmann Thurbolds, 35 Kämpfer der Trutzburg, 20 Hafenwachen), und in dem vielbesuchten Rondra-Tempel, der eine uralte Rondra-Statue beherbergt. Es heißt diese Statue stamme noch aus der Zeit der Landnahme der *Hjaldinger*.

Mitten in der Stadt steht ein 5 Schritt hoher, glatter schwarzer Monolith, von den Premern schlicht "der Stein" genannt, um den sich der lokale Aberglaube rankt und dem Wunder und glücksbringende Wirkungen zugeschrieben werden. Die Redewendung: "'Geh doch den Stein putzen" bezieht sich auf die alljährlichen Vorbereitungen zum 1. Efferd, und gilt meist Leuten die untätig im Wege stehen oder törichte Fragen stellen.

Das ständig mit regem Leben erfüllte Drachenhaus bildet das Zentrum der Premer Geselligkeit. Es dient als Markthalle und Gasthaus, Treffpunkt der Einheimischen und Aufenthaltsort aller Ortsfremden. Hier werden Geschäfte abgeschlossen und Seefahrer angeworben, hier erfährt man auch die neuesten Neuigkeiten.

Die Trutzburg zu Prem

Von einiger kultureller Bedeutung sind noch das *Immanfeld*, die Heimat von "Pottwal Prem", die Brennerei *Hjalske.* die das berühmte Premer Feuer brennt und schließlich der *Travia* -Tempel, der in kaum einer thorwalschen Siedlung fehlt.

Premer Feuer; der Schnaps der *Thorwaler*. Das einzige echte Feuer, das in 'Rest-Aventurien' erhältlich ist, entstammt dem Familienbetrieb der Brennerei Hjalske: Hjalskes Rotbrand, nach Originalrezept in Prem gebrannt. Zweifler, denen die Geschmacksprobe nicht genügt, erkennen die Echtheit an der typischen hellroten Flamme, mit der der edle Tropfen verbrennt.

Premer Mähnenschafe; langhaarige Schafsart, die vor allem in der Region Thorwal gezüchtet wird und eine große Menge Wolle liefert; auffällig ist die hohe Anzahl schwarzer Schafe, deren Wolle nicht nachträglich eingefärbt werden muss.

Priesterkaiser; Epoche und de-facto-Dynastie des *Neuen Reiches* (658 v.H. bis 528 v.H,). Nach dem Meucheltod des jungen Kaisers *Rude II.* am 19. Rondra 658 v.H. und dem Fehlen eines unmittelbaren Prinzen erhob sich der Reichsverweser *Aldec Praiofold II. Heliodan*, BOTE DES LICHTES zu Gareth und damit Hohepriester der *Praios*-Kirche, selbst zum Kaiser und Gebieter des Neuen Reiches. Fast genau 130 Jahre lang saßen nun sieben so genannte P. auf dem Garether Greifenthron:

1. Aldec Praiofold II.; (721-645 v.H., Bote des Lichts seit 669 v.H.. Kaiser 658-645 v.H.); Vermutlich selbst der Mörder Rudes, war A. der grausamste Kaiser, der je im Neuen Reich herrschte. Gemeinsam mit seinem Handlanger *Praiosiah von Selem* (zunächst Marschall der *Sonnenlegion*, später *Wahrer der Ordnung* im Bornland, zu Gareth und im Süden, schließlich Mündel des Lichtes auf Deren und damit zweithöchster Mann im Reiche) vernichtete er die *Rondra*-Geweihten im *Erntefest-Massaker* zu Gareth sowie in der *Schlacht im Drachenspalt* gegen den *Theaterorden* (656 v.H.) und schaltete sämtliche Provinzen des Reiches nach und nach gleich *(Protektoren* von Albernia und *Bodironien, Her-zogs-Wahrer* von Weiden, *Statthalter* im Lieblichen Feld und *Sonnen-Gebieter* von Nordmarken und Almada usf.). Rondragläubige, Zauberer, Hexen, Druiden, aber auch Elfen und Zwerge wurden vom *Orden der Göttlichen Kraft* (der späteren INQUISITION) auf sein entherztes Geheiß hin verfolgt. Der Zehnt wurde im ganzen Reiche verdreifacht.

2. Noralec Praiowar I.; (671-581 v.H., Kaiser 645-581 v.H.); bestieg den Thron als jüngster Wahrer der Ordnung seiner Zeit. Noralec war ein weiser und kluger Mann, der dem Reich gerechte Gesetze gab und den Wohlstand der Kirche geschickt mehrte. Auf seinen Befehl erbaute der Heilige *Owilmar von Gareth* den Praiostempel zu Alt-Gareth.

3. Kathay Praiotin XI.; (628-579 v.H., Kaiser 581-579 v.H.): trat - hasserfüllt und grausam - gänzlich die Nachfolge Kaiser Aldecs an und war allein von dem einen Wunsch beseelt, Kaiser Noralecs große Taten in allem zu übertreffen. Er befahl Owilmar von Gareth den Bau der *Stadt des Lichtes.* 579 v.H. wurde er von Graf *Gurvan von Wehrheim* – einem Wahrer der Ordnung - erschlagen.

4. Gurvan Praiobur I.; (631-541 v.H., Kaiser 579-574 v.H. und 552-541 v.H.); der nämliche Meuchler war nicht minder gemein; Praios selbst offenbarte ihm nicht *die Stimme, die befiehlt* und *den Geist, der sieht,* Allein von den Waffen seiner Gardisten auf dem Thron gehalten, war es seinem Mündel Helus ein Leichtes, dieselben zu bestechen und seinen Ziehvater ins al'anfanische Exil zu treiben. Dort dichtete er die *Gurvanianischen Choräle* - einen für jeden Tag des Jahres und viele weitere zu allen kirchlichen Feiern - und erlangte schließlich durch haltlose Buße die Erleuchtung, nachdem er zuvor noch einen Anschlag auf den Garethier *Tempel der Sonne* verübt hatte. Nach dem Tode Helus' 552 v,H. kehrte Gurvan nach Gareth zurück und herrschte 11 weitere, lange Götterläufe als selbstgefälliger Kaiser von wechselhaften Launen und Lüsten. Im Jahre 542 v.H. war Gurvan der erste Bote des Lichtes, der in den Tempel der Sonne Einzug hallen konnte.

5. *Helus Praiodan I.;* (612?-552 v.H., Kaiser 574-552 v.H.); war ein großer Baumeister, der - allein auf sein Vergnügen bedacht - der entstehenden Stadt des Lichtes zwar kaum Aufmerksamkeit schenkte,

dafür aber sieben (später von Gurvan geschleifte) Lustschlösser im Lande Garetien erbaute und die Bürger des Reiches darob auf der ständigen Suche nach Zöllen und Zehnt ohnegleichen beutelte.

6. Amelthona Praiadne II.; (581-538 v.H.. Kaiserin 541-538 v.H.); einst Geliebte Gurvans, war unbändig darauf aus, ganz Aventurien mit Feuer und Schwert dem Praios-Glauben und damit ihrem Worte zu unterwerfen. 538 v.H. - auf einem Zug gegen die 'ketzerischen Reiter der Wüste' - wurde sie erschlagen und davon abgehalten, ihr blutiges Werk fortzuführen.

7. *Gurvan Praiobur II.;* (577-484 v.H., Kaiser 538-528 v.H.); bestieg den Thron eines Reiches, das ausgeplündert, führerlos und ohne ein eigenes Heer dalag wie ein niedergestreckter Riese. Als sich die Verzweiflung der Städter und Bauern schließlich zu einem Aufstand unter ROHAL DEM WEISEN sammelte, wurden die P. und ihr Gefolge aus Gareth hinweggefegt und auf die Insel JIIASKAN verbannt, wo Gurvan noch 45 Jahre lang als "Kaiser des Neuen Reiches' einem kleinen Haufen von Getreuen gebot und dem kaiserlichen Grafen der Insel einen verwegenen Kleinkrieg lieferte. Der Kaiser verstieg sich zu einer nie gekannten List und Tücke, die den armen Grafen bezwang und nahezu in den Wahnsinn trieb. Dass der Kaiser nach einer Weile nicht einfach floh und einen Aufstand entfachte, liegt - Ironie des Schicksals - allein daran, dass er nichts so sehr fürchtete wie die *Efferdssieche,* die Seekrankheit.

Prinz, Prinzessin; allgemein verbreiteter *Adelstitel* für die Kinder eines Regenten *(Kaiser, König, Provinzherr* oder souveräner Landesherr). Die korrekte Anrede für Kaiserliche P. ist *Ew. Kaiserliche Hoheit.* für königliche P. *Ew. Königliche Hoheit,* für Kinder eines Provinzherren *Ew. Liebden.*

Prinzessin Lamea; siehe LAMEA.

Prinzessin-Emer-Brücke; Brücke über den *Großen Fluß* zu HAVENA; mit 20 Schritt Durchfahrtshöhe bei Niedrigwasser und 194 Schritt Länge ist sie die höchste von Fuhrwerken befahrbare Brücke der bekannten Welt. Erbaut von dem Havener Erfinder *Leonardo* wird sie am 3. Bor. 7 Hal der Öffentlichkeit übergeben.

Prinzregent, Prinzregentin; bisweilen zu findende Bezeichnung für einen *Prinzen,* der in Abwesenheit des herrschenden Elternteiles die Regierungsgeschäfte innehat. Der bekannteste P. ist sicherlich *König Brin von Gareth,* der P. des *Mittelreiches* (dessen korrekter Titel jedoch REICHSBEHÜTER lautet).

Progenitor-Metall; das ursprüngliche Metall, aus dem durch starke astrale Kräfte ein MAGISCHES METALL wird; so ist das Blei das P. des *Arkaniums.*

Protektorat; aus der Zeit der *Priesterkaiser* stammende Bezeichnung für ein außerhalb des eigentlichen Reichsgebietes liegendes Territorium, das von einem *Protektor* - einem hohen kaiserlichen Beamten - verwaltet wird.

Prolo-Zelemja; bisweilen anzutreffende Bezeichnung für die YASH'HUALAY-GLYPHEN, eine alte Schrift der Echsenvölker (s. **SPRACHEN**)

Provinzherren; generelle Bezeichnung für jene *mittelreichischen* Herrscher, die direkt dem *Kaiser* zu Gareth Untertan und lehnspflichtig sind, namentlich die KÖNIGE, HERZOGE, FÜRSTEN und MARKGRAFEN der 15 Reichsprovinzen.

Prüfungsfest; 30. Efferd; ein FEIERTAG der *Hesinde* -Gläubigen und der *Magier.*

Punin, -s; Puniner; Puniner; Hauptstadt der mittelreichischen Provinz *Almada;* am *Yaquir* gelegen; wichtige Handels- und Garnisonsstadt (G: 2 Banner Kgl. Almadanische Langschwerter, 4 Banner Ksl. Almadanische Pikeniere. 2 Banner Puniner Elitegarde, 1 Schwadron Ksl. Yalquirer berittene Bogenschützen, 1 Banner der "Tulamidischen Reiter", 100 Stadtgardisten). Ein Lichtblick in der ohnehin reizvollen Landschaft Almadas ist die Stadt P. (EW: 17.900, davon etwa 10% Tulamiden und Novadis, je etwa 1% Zwerge und Elfen), die auf eine lange, traditionsreiche Vergangenheit zurückschauen kann: Im Jahre 1874 v.H. nach den Auseinandersetzungen mit den *Amboßzwergen* wurde sie auf Geheiß von Kaiser *Sened-Horas* als Grenzfestung des Alten Reiches erbaut und wuchs bald zu einer wichtigen Stadt heran.

Die wichtigsten Stadtteile Punins sind Ober-P., Unter-P., Pendulum und Goldacker. Das ummauerte Ober-P. im Norden, die eigentliche "Altstadt", strahlt nur so vor Pracht und wird vornehmlich vom almada-nischen Adel und reichen Kaufleuten bewohnt: das Dorf *Pendulum,* westlich vor den Mauern gelegen, wurde im Jahre 342 v.H. "eingemeindet", und ist selbst heute noch ein wenig abgelegener und ländlicher als der Rest der Stadt.

In Unter-P. leben die, die mit einem Kanten Brot und einer Schüssel Grütze am Tag auskommen müssen. Nach jedem Regenguss, der über der Stadt herniedergeht, verwandelt sich Unter-P. in ein einziges Schlammloch und gleicht dem Hafenviertel von Havena. Krankheiten verschiedenster Art machen die Runde und erschweren das Leben. Unter diesen Umständen ist es kein Wunder, dass die Menschen dort nur wenig zu lachen haben und dass Unter-P. als Brutstätte von Aufstand und Rebellion gilt.

Auf dem etwa 200 Schritt durchmessenden Hügel *Goldacker* im Nordwesten der Innenstadt erhebt sich die Residenz des Reichsvogts, umgeben von Villen, die schon auf den ersten Blick erkennen lassen, dass sie von den reichsten Bürgern P.s bewohnt werden. *Reichsvogt* ist derzeit *Dschijndar-Fritjof Falkenberg-Rabenmund,* der von König *Brin* in dieses Amt erhoben wurde und an seiner stall Almada regiert.

Besonders erwähnenswert ist die ACADEMIA DER HOHEN MAGIE UND ARCANES IMSTITUT ZU P., wohl die bedeutendste MAGIERAKADEMIE Aventuriens. Der Tempel des *Boron,* ein wahrlich erstaunliches Bauwerk, das aus der Vogelschau einem gebrochenen Rad gleicht, sieht inmitten der Stadt und beherbergt das Herz des PUNINER RITUS des Boronkultes; hier residiert der *Rabe von P.,* der oberste Geweihte, derzeit *Bahrain Nazir.* Der Tempel der *Tsa* liegt dem Borontempel direkt gegenüber, ein Gegensatz, wie er krasser wohl kaum sein könnte und doch der tulamidisch-dualistischen Weitsicht sehr entgegenkommt. Hier wird *Tsas Kreide* aufbewahrt, ein bedeutendes Artefakt des Kultes (Weitere T: PRA, RON, HES, EFF, PHE, PER, RAH, 1NG, TRA, Schreine für verschiedene Götterkinder, Halbgötter und Heilige, Bethaus des Rastullah).

An "kulturellen" Einrichtungen kommen noch die über die Grenzen bekannte Gladiatorenschule, das Theater Yaquirbühne, Arenen für Pferde- und Wagensport, Imman und Zweikampf hinzu. Wichtig und nennenswert ist ebenfalls die 10 Meilen lange Wasserleitung, durch die die drittgrößte Stadt des Mittelreiches mit Wasser versorgt wird. P. profiliert von seiner zentralen Lage und bildet einen bedeutenden Handelsknotenpunkt, da sich hier die *Reichsstraße II,* der *Yaquirstieg* und die *Eisenstraße* kreuzen.

Zeittafel Punin:

1874v.H.	Gründung P.s.
1874 v.H.	*Schlacht um P.,* das *Diamantene Sultanat* unterliegt den Truppen des *Alten Reiches.*
1612 v.H.	Die Magierakademie wird auf Geheiß von Fran von Bosparan, dem späteren *Fran-Horas* gegründet.
1561 v.H.	Starker Rückgang der Einwohnerzahl durch die erste Dämonenschlacht.
ab 1398 v.H	Tulamiden siedeln sich wieder in P. an (Zeit des *Emirats Al'Mada)* und werden ab 1076 v.H. wieder vertrieben.
1075 v.H.	Wiedereingliederung des Protektorats Almada ins Alte Reich.
991 v.H.	P. wird zum Fürstensitz Almadas
829-658 v.H.	Regentschaft der *Dogen von P.* Die Dogen führten ein hartes, und vom Kaiser in Gareth recht unabhängiges Regime.
419 v.H.	Das "13. Ingerimms-Massaker" auf der Fürstenburg *Aiguillon,* bei dem in einem Streit zwischen mehreren Adelsfamilien auch die Fürstin zu Tode kommt, führt fast zum Bürgerkrieg
201 v.H.	Die Reichsreform erhebt den Fürstensitz P. zur Freien Reichsstadt.
67 v.H.	*Gegenkaiser Harun I.* residiert in P.
66-62 v.H.	Der Söldnerführer Flanedrius ergreift die Macht.
65-62 v.H.	Schwere Seuchen suchen die Stadt heim.
13. Fir. 18 Hal	Das Gottesurteil der *Schlacht der Zwölfe* vor den Toren der Stadt führt zur Abkehr P.s von *Answin von Rabenmund.*

Puniner Hornochsen; im *Yaquirtal* verbreitete Rinderart, die vor allem als Zugtiere, Fleischvieh und zur Lederherstellung gezüchtet werden; tragen ein bis zu 1 Schritt ausladendes Gehörn.

Puniner Ritus; eine der Glaubenslehren der BORON-Kirche. Ihre Ursprünge lassen sich bis in die früheste Zeit der Besiedelung Aventuriens durch die *Güldenländer* zurückverfolgen. Etwa um 2493 v.H. kommt es zu den ersten Bestattungen im Zeichen des *Rahen*, der unter der Bezeichnung Boron verehrt wird. Das Symbol des *gebrochenen Rades* wird allerorts für den Lauf des Lebens von Geburt bis Tod gesetzt und von der Priesterschaft als heilig erachtet.

In den folgenden Jahrhunderten etabliert sich langsam die Geweihtenschaft des Raben, deren Angehörige die Bestattung der Toten, die Pflege der Grabstätten und zunächst auch deren Schutz vor wilden Tieren und Grabräubern übernehmen. Die letzte Aufgabe verliert sich jedoch im Laufe der Jahrhunderte, da sich das *Alte Reich* manifestiert und die abgelegenen Siedlungen zu Stadien werden. In diesen findet sich nun fast überall ein Tempel des Boron, in dem die Messen gehalten und die Bestattung der Toten vorbereitet wird. Hierbei entsteht im Verlauf der Jahrhunderte auch die Kunst der Einbalsamierung, die findige Geweihte aus dem Süden, insbesondere dem Gebiet des heutigen *Trahelien*, in die Zivilisation brachten. Später berichten erste Quellen von dem Totengott *Visar*, den die Siedler vom 'Herrn der vollkommenen Seelen', der echsischen Gottheit *V'Sar* ableiteten und mit Boron gleichsetzten.

Der P.R. war lange Zeit der einzige Boronritus und somit als solcher nicht eigens zu kennzeichnen, weshalb ihn die frühen Quellen nicht gesondert erwähnen. Erst nach und nach ging die Priesterschaft dazu über, eine Hierarchie zu bilden, wobei zunächst der höchste Geweihte des Kultes seinen Sitz in Bosparan, später auch in ständig wechselnder Folge in Kuslik, Arivor und anderen Städten des Alten Reiches hatte. Dies war darauf zurückzuführen, dass die Geweihten beim Entschlafen des Hohen Priesters - damals noch "Behüter der Seelen" genannt - den ältesten Geweihten zu seinem Nachfolger machten, da dieser 'Boron am nächsten' stehe. Erst nach dem Ende Bosparans wurde dieser Brauch aufgehoben, der Hauptsitz nach *Punin* verlegt und das dortige Orakel befragt, wen der Gott zu seinem höchsten Vertreter auf Dere erkoren habe. Sehr häufig erfolgte die Befragung auf dem Sterbebett noch durch den amtierenden *Raben von Punin*, wie er jetzt genannt wurde. Dies zeigt die wahre Nähe zu Boron, da bislang keiner der Würdenträger jemals in Borons Hallen einging, bevor er nicht den Namen seines Nachfolgers -und sei es im Schlaf - genannt halte. Die Göttlichkeit dieser Entscheidung leitet sieh schon allein aus der Tatsache ab, dass häufig ein Geweihter benannt wurde, dessen Name dem Sterbenden nicht im entferntesten bekannt sein konnte.

Nach dem Auftreten der NEMEKATHÄER während der *Dunklen Zeiten* war die Boronkirche in ihren Grundfesten erschütten. Niemals zuvor hatte sich eine solche Abwendung vom Wahren Glauben ereignet, Trotzdem blieb die Kirche ihrem Ruf treu und bewahrte Stillschweigen über die häretischen Kulte und überließ die Bestrafung der Praioskirche. Gleichwohl kamen nun innerhalb der Priesterschaft - hier besonders im Süden, wo auch die Geweihten von heißerem Geblüte waren - Stimmen auf, die eine schriftliche und verbindliche Niederlegung der reinen Lehre forderten. Dies gipfelte in der Schriftensammlung, die heute als "Das Schwarze Buch" bekannt ist und von der Mythologie des Kultes bis zu den Bestattungsritualen alles enthält, was den Kult des Raben ausmacht.

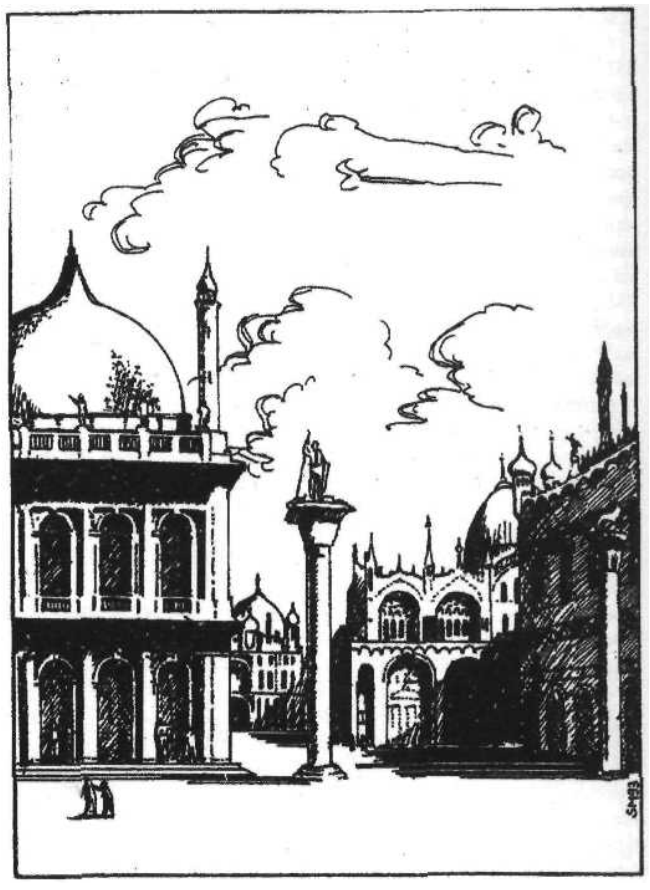
Die brodelnde Bewegung der Ketzer starb jedoch niemals aus, und dies wohl auch mit gutem Grunde. Mehrfach war das Orakel zu Punin befragt worden, wie mit den Ketzern zu verfahren sei, doch Boron schwieg, was mancher als Duldung verstand. Nichtsdestotrotz kam es erst zu einer Abspaltung, als 331 v.H. in Al'Anfa Kaiser *Tolak* ermordet wurde, sich bald darauf der Söldnerführer Walkir Zornbrecht zum 'König des Südens' ausrufen ließ und der erste *Flug der Zehn* erfolgte, eine Häresie, die eine lautlose Welle der Empörung durch die Tempel des allen Boronkultes laufen ließ. Nun hätte dieses Ereignis allein natürlich niemals die Heilige Boronkirche aus ihrem gottgefälligen Schlaf wachgerüttelt, wäre nicht bald darauf (307 v.H.) die Stadt durch den Raben selbst mit einer reinigenden Seuche bedacht und zur Mäßigung ermahnt wurden. Dies konnte niemand innerhalb der Boronkirche stillschweigend übergehen, so dass die ausschweifende Lebensweise der Al'Anfaner Geweihtenschaft, die im ganzen Süden immer stärker um sich griff, nun offiziell als Ketzerei bezeichnet wurde.

Dies führte schließlich vier Jahre später von Seiten der Al'Anfaner zum Bruch mit der bis dahin geeinten Boronkirche. Fortan war die Boronkirche gespalten, mit dem Raben von Punin als Oberhaupt der Alten Kirche und dem *Patriarchen* von Al'Anfa als Hochgeweihten des neuen Ritus, der aufgrund seiner weltlichen Machtansprüche bald auch in vielen Gegenden verboten wurde.

Die Wurzeln des neuen Ritus lagen auch in den Lehren der Nemekathäer begründet und hatten sich lange Jahre hinweg hartnäckig gehalten, bis sie von Mengbilla aus Al'Anfa erreichten und dort auf fruchtbaren Buden trafen.

Der Puniner Ritus, wie er fortan in der Geschichtsschreibung genannt wurde, kann sich bis heute nicht dazu entschließen die südländischen Boronis in die Schranken zu verweisen. Es liegt auch nicht in der Art der zurückhaltenden Geweihten, einen heiligen Krieg auszurufen, zumal Boron selbst den Priestern beider Kirchen seine Wunder gewährt. Erst die jüngste Zeit berichtet von furchtbaren Träumen, die den Raben von Punin zuweilen plagen und die Zukunft Aventuriens betreffen sollen. Doch er schweigt zu allen Fragen. Inwieweit die - für Puniner Verhältnisse außergewöhnlich schnelle - Anerkennung des GOLGARITEN-Ordens, einer wehrhaften Gemeinschaft punintreuer Ritter, damit in Zusammenhang steht, bleibt unklar.

Als Kirche erhebt der P.R. weder Ansprüche an die weltlichen Herren noch an die Gläubigen. Die Priester betrachten die weltlichen Güter als vergänglich und unnütz, da sie der Vorbereitung auf das Leben nach dem Tod kaum dienlich sein können. Demzufolge zählt die (Puniner) Boronkirche zu den ärmsten des Zwölfgötterkultes. Demgegenüber steht wiederum die Bedeutung des Gottes, der in seiner Funktion als Herr des Totenreiches viele Sterbliche spendabel werden lässt, und dies ohne Zwang durch einen Tempelzehnt. Spenden gegenüber erwehrt sich natürlich auch die genügsame Puniner Kirche nicht, zumal der Unterhalt der Tempel und der heiligen Stätten gottgefällig ist.



Die Innenstadt von Punin zur Praiosstunde

Wie es der Bescheidenheit und der Zurückhaltung der Geweihten entspricht, gibt es kaum Heilige, wie sie insbesondere die Rondrakirche und der Praioskult in einer unglaublichen Vielfalt hervorbringen. Einzig ETILIA, die Mutter MARBOS, die Hl. NOIONA VON SELEM, die Begründerin des *Noionitenordens*, und der Geweihte KHALID AL-GHUNAR, der die Gefallenen der Schlacht zwischen *Rohal* und *Borbarad* bestattete, sind dem P.R. als hochheilig und verehrungswürdig bekannt. Die Gebeine der Etilia sind im Haupttempel zu Punin aufgebahrt. Neben den Genannten findet vor allem *Marbo*, die Tochter Etilias und Borons, Verehrung. So wurde ihr vom Erbauer der *Stadt des Lichts* ein geweihter Schrein in der *Dämonenbrache* errichtet.

Die Puniner Kirche verfügt seit der Festlegung ihrer Lehren im Schwarzen Buch über eine strikte Hierarchie. An der Spitze steht der Rabe von Punin, derzeit der Erhabene *Bahram Nasir*. Ihm folgen die *Deuter Golgaris* und die *Deuter Bishdariels*, die ihr Heil vor allem in der Deutung der Träume suchen. Die Tempel Vorsteher schließlich bezeichnet man als die *Hüter des Raben*, die einfachen Geweihten als *Diener des Raben*. Letztgenannte sind vor allem in den ländlichen Gegenden als wandernde Priester unterwegs, deren Aufgabe hauptsächlich die ordnungsgemäße Bestattung der Toten dort umfasst, wo kein Tempel zu finden ist.

Wenngleich die Priester als ungewöhnlich ruhige Menschen gelten, entfalten sie im Falle von Grabschändungen, Nekromantie oder anderen unseligen Dingen eine ungeahnte Geschäftigkeit und ruhen nicht eher, bis der Frevel beseitigt ist. Im Inneren der Tempel, an vorderster Stelle in den geheimen Räumlichkeiten des Orakels von Punin, greifen auch die Priester des Puniner Kultes 'zur Erhebung und Öffnung der Seele' zu diversen Rauschmitteln, mit deren Hilfe sie Borons Willen zu erkunden suchen. Im Unterschied zur Al'Anfaner Kirche verbietet die Puniner Kirche dies jedoch ihren Gläubigen, da ihrer Auffassung nach nur die geschulte und gestärkte Seele der Geweihten diese Nähe zur Erfüllung ohne Schaden für Leib und Seele zu ertragen vermag. Das Orakel spricht durch den Raben von Punin sowie durch dessen Träume und ihm obliegt die Deutung der heiligen Worte.

Puka-Puka; Eigenbezeichnung für die Sprache der *Waldinseln*, einen mit dem m*ohischen* verwandten Dialekt; siehe **SPRACHEN.**

Purpur; rotviolettes Sekret der *Purpurschnecke;* seltenes und daher extrem teures Färbemittel. In vielen Gegenden ist das Tragen purpurner Gewänder oder Umhänge ausschließlich dem Hochadel und den höchsten Geweihten gestattet, weshalb "den P. tragen" auch als Synonym für Macht und Einfluss steht.

Purpurblitz; berüchtigtstes Gift Aventuriens; ein geruch- und geschmackloses Pulver, das sich leicht in Wasser auflösen lässt und bisweilen sogar als Waffengift Verwendung findet. Der Tod tritt fast augenblicklich ein; die einzigen Anzeichen einer Vergiftung sind die Sicht trübende, wallende, purpurne Nebel - oftmals der letzte Anblick des Opfers.

Purpurner Lotos; eine in der Färberei (als Ersatz für echten Purpur) und der Alchimie verwendete *Lotosart.*

Purpurschnecke; etwa einen Spann lange Meeresschnecke, die vor allem im Gebiet der *Zyklopeninseln* heimisch ist und aus deren Sekret der *Purpur* gewonnen wird.

Purpurwurm; ein großer av. DRACHE; besitzt einen gefährlichen FEUERATEM und ist in hohem Maße zauberkundig.

Puschinske, Oswyn; (* 80 v.H.); ehemaliger Hofmagus (52 v.H. bis 46 v.H.) Kaiser *Pervals;* Gründer und seit 69 Jahren amtierende *Spektabilität* der HALLE DER MACHT ZU Greifenfurt (nunmehr zu Lowangen).

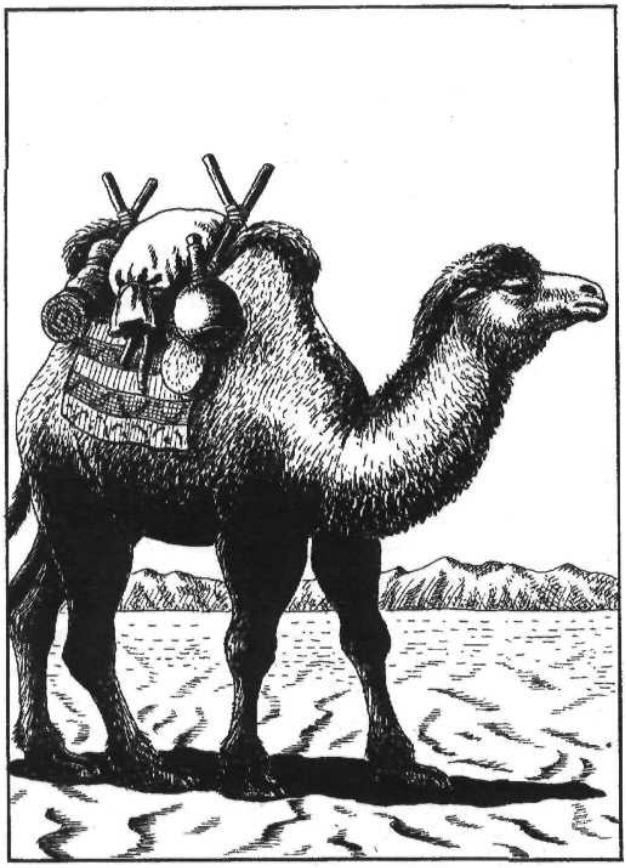
Putras; eine der nördlichen ZYKLOPENINSELN, zwischen *Kutaki* und *Phenos* gelegen und vornehmlich von Fischern bewohnt. Bekanntestes Produkt der Insel ist der *Purpur*.

Pyramide (I); uralter Brauch der *Echsenwesen* Aventuriens ist es, ihren Herrschern prächtige ausgeschmückte und mit Schätzen wohl gefüllte Grabmäler in Form von P. zu errichten, besonders nennenswerte Einzelbauwerke oder P.-gruppen finden sich in den *Echsensümpfen*, bei *H'Rabaal* und auf *Maraskan.* Eine von diesem Brauch inspirierte Variante stellen die p.-ähnlichen Bauwerke der *Magiermogule* dar, die in *Mhanadistan* und *Aranien* zu finden sind und teils Vorräte, teils Schätze, teils furchtbare Fallen und Ungeheuer enthalten (haben) sollen.

Pyramide (II); ein *Würfelspiel;* siehe **SPORT UND SPIEL.**

Pyrdacor; einer der mächtigsten der HOHEN DRACHEN, dem der Einzug in die Hallen Alverans verwehrt wurde und der daraufhin den so genannten *Ersten Drachenkrieg* gegen seien Bruder FAMERLOR entfesselte (um 10.00U v.H.). Nach seiner Niederlage in diesem Gefecht errichtete er auf Dere das Reich von *Zze Tha*, wo er von seinen Untertanen - den damals herrschenden Völkern verschiedener *Echsenwesen* - als Gottkaiser verehrt wurde; schließlich im ZWEITEN DRACHENKRIEG (um 3.100 v.H.) seiner Macht und seiner weltlichen Existenz beraubt. Sein *Karfunkelstein* liegt angeblich unter der DRACHENEI-AKADEMIE in *Khunchom*

Q



Qai'Ahjan; auch *Mehari* genannt; besonders schnelle Züchtung von Kamelen; meist mit weißer Fellfarbe.

Qai'Chelar; die bekannteste Art des aventurischen Kamels; von hellgelber Fellfarbe, sehr ausdauernd.

Qaimuyan; graues, zottelfelliges Kamel, das vor allem in Hochländern zu finden ist und wohl die Urform der aventurischen Kamelrassen darstellt.

Qok'Maloth; eine dämonische Präsenz, die für das Verbotene Wissen AMAZEROTHS, also die finstersten Künste der Schwarzmagie und Hexerei steht.

Quadan; eine Wildeselart des *thalusischen* Hochlandes; aus der die Schwarzen Thaluser hervorgingen.

Quader; av, Gewichtsmaß: eines der *Rohalschen Maße;* entspricht der irdischen Tonne (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Quelldunkel; ein kleiner Ort im *Bornland* mit etwa 300 Einwohnern; etwa 10 Meilen westlich des *Walsach* in der Nähe der Stadt *Notmark* gelegen

Quellnymphen; eine - meist als verführerische Frau erscheinende - Art der FEEN.

Quetschbeutel; volkstümliche: Name für eine im Kosch verbreitete Art der DARMPFEIFE, des *Dudelsacks* also.

Quillyana; der waldelfische Name der Siedlung KVIRASIM.

Quinja; eine in südaventurischen Wäldern heimische Beerenart, die durchblutungsfördernd und kraftsteigernd wirkt und aus der die Echsenmenschen vom *Loch Harodrôl* einen durchschlagenden Schnaps destillieren.

Quitslinga; auch *Höherer Gestaltenwandler* genannt; ein *Gehörnter Dämon*, der allgemein AMAZEROTH zugerechnet wird; nimmt nach Beschwörung beliebige Gestalt an; einer der wenigen Dämonen, die längere Zeit im Diesseits verweilen können.

R

Rabe(nvögel) (I); meist recht intelligente Krähenarten, zu denen die (bisweilen sprechenden) *Borons-R.*, die großen *Kornkrähen* und die diebischen *Streifenmeister* zählen; alle R. gelten als heilige Tiere des Totengottes BORON.

Rabe (II); fünftes Sternbild im *Zwölfkreis;* besteht aus sieben Sternen und gehört zu den dunkelsten Formationen am Sternenhimmel. Der R. ist dem Totengott *Boron* geweiht und steht von Rondra bis Tsa am Firmament.

Rabe von Punin; der höchste Geweihte des Boronkultes nach dem *Puniner Ritus:* residiert im Tempel *zu* Punin; derzeit *Bahrain Nasir.*

Rabenpaß; über die GELBE SICHEL führender Pass; heiliger Ort des *Boron-* Kultes.

Rabenschnabel; eine Hiebwaffe der tulamidischen Reiter, die aber auch die Priester des *Boron* zu ihrer Ritualwaffe erkoren haben: Der wie ein Rabenkopf gestaltete Schlägel kann blitzschnell heruntersausen und dem Opfer schwere Wunden zufügen - in der Hand eines Könners ist der R. die eleganteste aller Hiebwaffen. Von Boronsdienern geweihte R. sollen in der Lage sein, Untote mit einem einzigen Hieb zu fällen.

Rabensprache; Sondersprache der *Baronpriester Al'Anfas* und *Mengbillas;* nur zu kultischen Zwecken verwendet (s. **SPRACHEN**).

Rächerinnen Lycosas; SCHWESTERNSCHAFT der TÖCHTER SATUARIAS; umfasst gut einhundert *Hexen* und ist ganz überwiegend auf *Maraskan* beheimatet, wo sie einen geradezu fanatischen Kampf gegen die kaiserlichen Truppen und insbesondere den *Praioskalt* führt. Im eigenen *Zirkel* auf Maraskan sind sie knapp in der Mehrheit, ihr ganzes Auftreten ist sehr kriegerisch und aggressiv - so bevorzugen sie die schwarze Lederkleidung gewerblicher Meuchler und setzen neben Magie auch Gifte ein.

Auch innerhalb der Hexengemeinschaft gelten sie als geheimnisvoll und düster, angeblich werden sie von der einst bildschönen unsterblichen *Lycosa*, einer EIGEBORENEN, gelenkt, die in den Folterkellern der Priesterkaiser grausam gequält und entstellt wurde und seitdem einen ewigen Rachefeldzug gegen die Praioskirche und all seine Verbündeten anführt. "Verbindliche" Vertrautenart und Erkennungssymbol der Rächerinnen ist die Vogelspinne.

Rad; Phase des MADAMALS (des aventurischen Mondes); Vollmond.

Rad, gebrochenes; eines der Symbole des Todesgottes BORON; siehe BORONRAD.

Radrom; Ruß im Östlichen Aventurien. Der R. entsteht aus dem Zusammenfluss dreier kleinerer Flüsse, die in der *Schwarzen Sichel* entspringen, mit dem *Firdrom*, der auf halben Weg zwischen *Ysli-See* und Schwarzer Sichel seine Quelle hat. Der R. fließt über *Warunk* nach *Beilunk*, wo er in den *Golf von Perricum* mündet. Ein durchgehender Schiffsverkehr von Warunk nach Beilunk wird durch den großen Katarakt, etwa einen Kilometer unterhalb von Warunk, verhindert.

Rafim al-Maugir; (l38 v.H. - 36 v.H.); *Großwesir* des *Kalifen Haschnabah;* wurde nach einer Palastrevolte KALIF MALKILLAH II. AL-YANUF; in den Jahren 100 v.H. bis 36 v.H, Herrscher aller *Novadis;* eroberte 72 bis 67 v.H. das *Amhallassih* und unterstützte zeitweise einen Puniner *Gegenkaiser*, überzog die Städte am Mhanadi erfolglos mit Krieg und musste sich um internen Zwist kümmern; ehelichte in hohem Alter eine tulamidische Adlige aus *Mherwed*, die ihm einen Sohn, seinen Nachfolger CHAMALLAH, schenkte.

Ragath (I), -s; Ragather; Ragather; Stadt in Almada. 70 Meilen nördlich von *Punin* ließ Kaiser *Seneb-Horas* im Jahre 1866 v.H. inmitten saftiger Viehweiden an den Ufern des *Yaquir* eine Burg bauen. Eben diese Wiesen lockten bald viele Siedler nach R., denn die besten Weiden vor Punin waren schon vergeben, und so sah man hier die Chance, eine ertragreiche Zukunft aufzubauen; die Burg wuchs schnell zu einer Stadt heran.

Heute ist R. Grafensitz und zudem nach Punin zweitgrößte Stadt Almadas (EW: 1.710). Korn, Obst, Ölfrüchte und Bausch werden auf den Feldern um die Stadt angebaut. Die Feste in sich ist ein Bauwerk von beispielhafter Wehrhaftigkeit (G: 1 Schwadron Ksl. Ragathische Schlachtreiter, 1 Banner Ksl. Löwengarde). Residierender Graf ist z.Zt. *Brandil von Gareth-Streitzig*, der dieses Lehen von König *Brin* für seine Tapferkeit im Kampfe gegen die *Orks* erhielt; regiert wird die Stadt selbst von Vogt *Ludovigo Sforigan.*

Erwähnenswert ist ferner der Tempel des Götterfürsten *Praios*, ein wahrhaftig prächtiges Gebäude, dem man den Einfluss des Hochgeweih
ten *Nitor von Zereths*, eines fanatischen Mitglieds des BANNSTRAHL-ORDENS, deutlich ansieht (Weitere T: RAH, ING, PHE, PER). Da R. an der *Reichsstraße II* liegt und auch über einen kleinen Flusshafen verfügt (ab hier ist der Yaquir schiffbar), kann man viele Reisende auf den Straßen einherwandeln sehen. Viele verweilen in der Stadt und kehren in den im "niedlichen" *eslamidischen Baustil* gehaltenen Schänken und Herbergen ein.

Ragath (II); Grafschaft des *Mittelreichs* im Kgr. *Almada;* regiert von Gf. *Brandil von Ehrenstein ä.H. und Streitzig;* reiches Wein- und Ackerbaugebiet; gilt als ausgesprochen wehrhaft.

Zeittafel Ragath:

1866 v.H.	Gründung R.s zur Zeit von Kaiser *Seneb-Horas*
1561 v.H.	Geschwächt durch die *Erste Dämonenschlacht* wird R von *Goblin-Horden* überrannt
991 v.H.	R. wird Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft
419 v.H.	Graf Bugo von R. erliegt dem "13. Ingerimms-Massaker" auf der Fürstenburg *Aiguillon,* bei dem in einem Streit zwischen mehreren Adelsfamilien auch die Fürstin von Almada zu Tode kommt.

Ragatien; Landschaft in *Nord-Almada;* südlich des *Caldaia* zwischen *Amboßgebirge* und *Raschtulswall* gelegen und geprägt vom Oberlauf des Yaquir und dem umgebenden Hügelland; fruchtbare Böden ermöglichen ausgedehnten Reben- und Kornanbau.

Rahastes; ein ungebundener, sechsfach *Gehörnter Dämon*, der mit Heuschreckenplagen assoziiert wird; gilt allgemein als Zwillingsbruder des ISYAHADIN.

Rahja (I), -s; rahjaisch; Göttin des *Zwölfgötter*-Pantheons, genannt die *Heitere Göttin;* Göttin der geschlechtlichen Liebe, des Rausches und des Weines. Das heilige Tier der R, ist eine feurige Stute. R. selbst wird häufig als schöne, nackte junge Frau, die auf einer Stute reitet, dargestellt. Die Farbe der Göttin ist Rot - wie die Leidenschaft, für die die Göttin steht- R. lehrt die Menschen, dass aller Besitz an Wissen und materiellen Dingen vergänglich ist und dem Sterblichen nur die Freude, die er genossen hat, von niemandem genommen wer-

den kann. So ist für die Anhänger der R. der Tod nur die Eintrittspforte zu einem Leben des fortwährenden Rausches und die Erfüllung aller Leidenschaften an der Seile der Göttin.

Der Haupttempel der R. steht in *Belhanka*, hier findet auch vom 1. bis 7. Rahja jeden Jahres ein Fest zu Ehren der Göttin statt, bei dem die Hochgeweihten des Kultes den oder die *Geliebte(n) der Göttin* wählen. Die Geweihten der R. *{Rahjahi* oder *Rahjaha* genannt) tragen durchscheinende Gewänder aus roter Seide. Die Tempel der Gottheit zählen zu den schönsten Bauwerken Aventuriens und sind an geschwungenen Formen, runden oder ovalen Hallen, Kuppeln und Pfeilern aus Rosenholz, rosafarbenem Marmor und Purpurschnecken-Perlmutt zu erkennen, oftmals auch von einem Park mit teils realem, teils symbolischem Weinberg umgeben. Sie sind keinesfalls als Bordell, sondern als göttliche Kultplätze zu betrachten - wer nur das geschlechtliche Vergnügen sucht, ist hier fehl am Platze.

Die Rituale zu Ehren R.s sind nichtsdestoweniger von Freude und Vergnügen geprägt und scheinen unbeschwert und ungebunden, stets umfassen sie eine echte wie auch symbolische Reinigung im großen Badebecken und den Genuss des heiligen Weines *Tharf.* Tatsächlich aber sind die Geweihten der Göttin Meister äußerster Selbstdisziplin, denn nur jahrelange Übung verleiht die Gabe, stets unbekümmert und gelassen zu erscheinen.

Der Kult der R. ist im Vergleich zu seiner eher geringen Mitgliederzahl ausgesprochen wohlhabend - dafür sorgen nicht große Opfergaben (es ist sogar überaus unschicklich und frevelhaft, in der Hoffnung auf eine Liebesnacht Geld zu opfern, so dass der Kult allenfalls schöne Dinge als Tempelschmuck annimmt), sondern die diversen Betriebe in Kultbesitz - von den Rosenöl- und Duftwasser- Manufakturen und Winzereien des Lieblichen Feldes bis zu den Gestüten in Garetien und Weiden.

Als Halbgötter und Söhne der R. gelten der gehörnte LEVTHAN, der auch von manchen *Hexen* verehrt wird, und der ungestüme AVES, der Namenspatron Aventuriens.

Rahja (II); zwölfter Monat im aventurischen Jahreslauf und damit dem irdischen Juni entsprechend.

Rahjagefällig; allg. verwendetes Wort für besondere Schönheit und sexuelle Attraktivität von Personen.

Rahjaha; Bezeichnung für weibliche RAHJAgeweihte.

Rahjahi; Bezeichnung für männliche RAHJAgeweihte.

Rahjaicum, Mz. Rahjaica; Bezeichnung für alchimistische oder kräuterkundliche Mittel, die den Liebesgenuss bei Männern und Frauen fördern sollen. So gibt es Mittel, die nur den Trieb steigern, und solche, die helfen, die rahjagefällige Zeit auszudehnen.

Das bekannteste Mittel ist der geweihte *Tharf,* der im Gottesdienst der *Rahja* eine große Rolle spielt. So wird Gläubigen, die der rahjanischen Freuden für würdig gelten, nach der Reinigung im Bad der Tharf gereicht, ein göttlicher Rosenwein von den Hängen der Goldfelsen, der den Geist berauscht und die Sinne verfeinert. Für kurze Zeit verschwinden alle Zeichen des Alters oder andere äußerlichen Makel, und die Haut nimmt einen samtenen Schimmer an. Hinzu kommt ein Gefühl von Unbeschwertheit und wohliger Wärme. Das Empfindungsvemögen der Haut wird sensibilisiert, und der Gläubige vergisst alle seine Sorgen und kann sich so ganz seinen Gefühlen hingeben. Diese Wirkung entfaltet der Tharf nur im Zuge einer heiligen Zeremonie im Tempel, und nur wahrhaft Gläubige können an diesem Erlebnis teilhaben.

Die Bücher des Rahjakultes nennen 23 weitere Mittel (darunter vornehmlich den WASSERRAUSCH), die die Wollust steigern oder das Empfinden der Liebenden positiv beeinflussen. Auch andere Kulturen nutzen die Sinnenlust steigernde Mittel. Besonders *Mohas* haben Kenntnis von besonderen Kräutern und Ritualen, die die Ausdauer von Mann und Frau anscheinend ins Unermessliche steigern können, denn es wird von mehreren Tagen dauernden Liebesfesten berichtet. Manche Frau und mancher Mann *Al'Anfas, Mengbillas* oder *Mirhams* hält sich mohische 'Lustsklaven' oder '-sklavinnen', die erstaunliche Freiheiten und großen Einfluss auf ihre Herren genießen. Sie versorgen sich mit Kräutern aus dem Wald, um ihren Herren möglichst gut zu dienen.

Besonders verschiedene Arten des *Lotos* werden von kundigen Schamanen und Kräuterkundigen zu R. weiterverarbeitet, die die verschiedensten Effekte innehaben: Einige steigern die Hautsensibilität, andere das Empfindungsvermögen, und noch andere lassen gar Träume lenkbar erscheinen. Einige Pflanzen haben auch je nach Geschlecht unterschiedliche Wirkungen und werden unterschiedlich angewandt.

Rahjas Kelch; *heiliger Talisman* des *Rahjakultes;* ein etwa anderthalb Spann hoher, juwelenbesetzter Goldkelch, der jede in ihn geschüttete Flüssigkeit in THARF verwandelt; wird im Haupttempel des Kultes in *Belhanka* aufbewahrt.

Rajdegga; sicher eines der ungewöhnlichsten Musikinstrumente, das jemals von Menschenhand gefertigt wurde. Sie besteht aus drei im halben Rechtwinkel zueinander geneigten Saitenbrettern mit bis zu zwei Schritt Länge, auf welchen zwischen zweihundert und - sage und schreibe -eintausend Melodie- und Resonanzsaiten gespannt sind. Zusätzlich weist das Instrument zwischen zwei und acht separate Klangkörper verschiedenen Materials auf. Selbst auf Maraskan, dem Ursprungsgebiet des Instruments, findet man heutzutage allenfalls noch eine Handvoll Menschen, welche die R., deren Klangmöglichkeiten denen einer Orgel in nichts nachstehen sollen, auch nur annähernd zu spielen wissen, geschweige denn bauen können. Überlieferterweise sollen bei der Grablegung *Dajins VII.* ganze dreißig R.-Spieler über zwei Tage gleichzeitig musiziert haben, und noch zwanzig Meilen außerhalb *Tuzaks* soll ihr Spiel zu hören gewesen sein.

Rajok; ein himmlischer Silberfuchs; Begleiter *Firuns* in der WILDEN JAGD: Symboltier für die Orientierung in der Wildnis.

Rakula; in westlicher Richtung verlaufender Grenzfluss zwischen den garetischen Gft. *Reichsforst* und *Eslamsgrund,* später zwischen Reichsforst und der Gft. *Ferdok* im benachbarten Fürstentum Kosch. Nahe der Stadt Ferdok mündet die R. linksseitig in den GROSSEN FLUSS.

Ratmir von Zornbrecht-Hauberach; (*36 v.H.); vormals Oberst der *Drachengarde;* seit 4 Hal *Markverweser* der mittelreichischen *Reichsmark Sichelwacht* (auf Drängen von Alara Paligan); residiert auf *Burg Aarkopf* bei SALTHEL.

Raller; linker Nebenfluss des GROSSEN FLUSSES. Die R. entspringt in den Hügeln des südlichen *Reichsforstes* westlich des Ortes *Wagenhall.* In westliche Richtung fließend, bildet sie die Grenze zwischen den garetischen Gft. *Waldstein* und *Reichsforst.* Sie kreuzt bei Hirschfurt die *Reichsstraße 3* und mündet in Höhe des *Angbarer Sees* in den längsten aventurischen Strom.

Ramoxosch III. von Lorgolosch; (um 300 v.BF. -44 BF.); HOCHKÖNIG der *Zwerge* in den Jahren 172 v.BF. bis 119 v.BF.; trat entschlossen der Bedrohung durch die *Orks* entgegen; Anführer des zwergischen Heeres in der SCHLACHT VON SALJETH; schloss mit den *Elfen* unter *Tasilla Abendglanz* den SALJETH-PAKT.

Ranagh; eine Wassergottheit der *Orks* vom Stamme der MOKOLASH, die bei diesen die Stelle des Fruchtbarkeitsgottes *Rikai* einnimmt. R. repräsentiert die Gaben des Wassers, vor allem des *M'Okool,* des Schilfmeers, in dem die Mokolash leben.

Ranak; Dorf an der av. Südküste, nur wenige Meilen östlich von *Kap Brabak* gelegen; zum Königreich *Brabak* gehörend. Bekannt wurde der Ort vor allem durch das in der Nähe gelegene *Efferdkloster,* in dem zum ersten Mal RISSO in Aventurien gesehen wurden.

Rapier; schmal klingige, elegante Stichwaffe mit zwei Schneiden, die sich aus Schwert und Degen entwickelt hat (die Übergänge zu beiden sind fließend) und sich vor allem hei Streunern und Lebeleuten großer Beliebtheit erfreut.

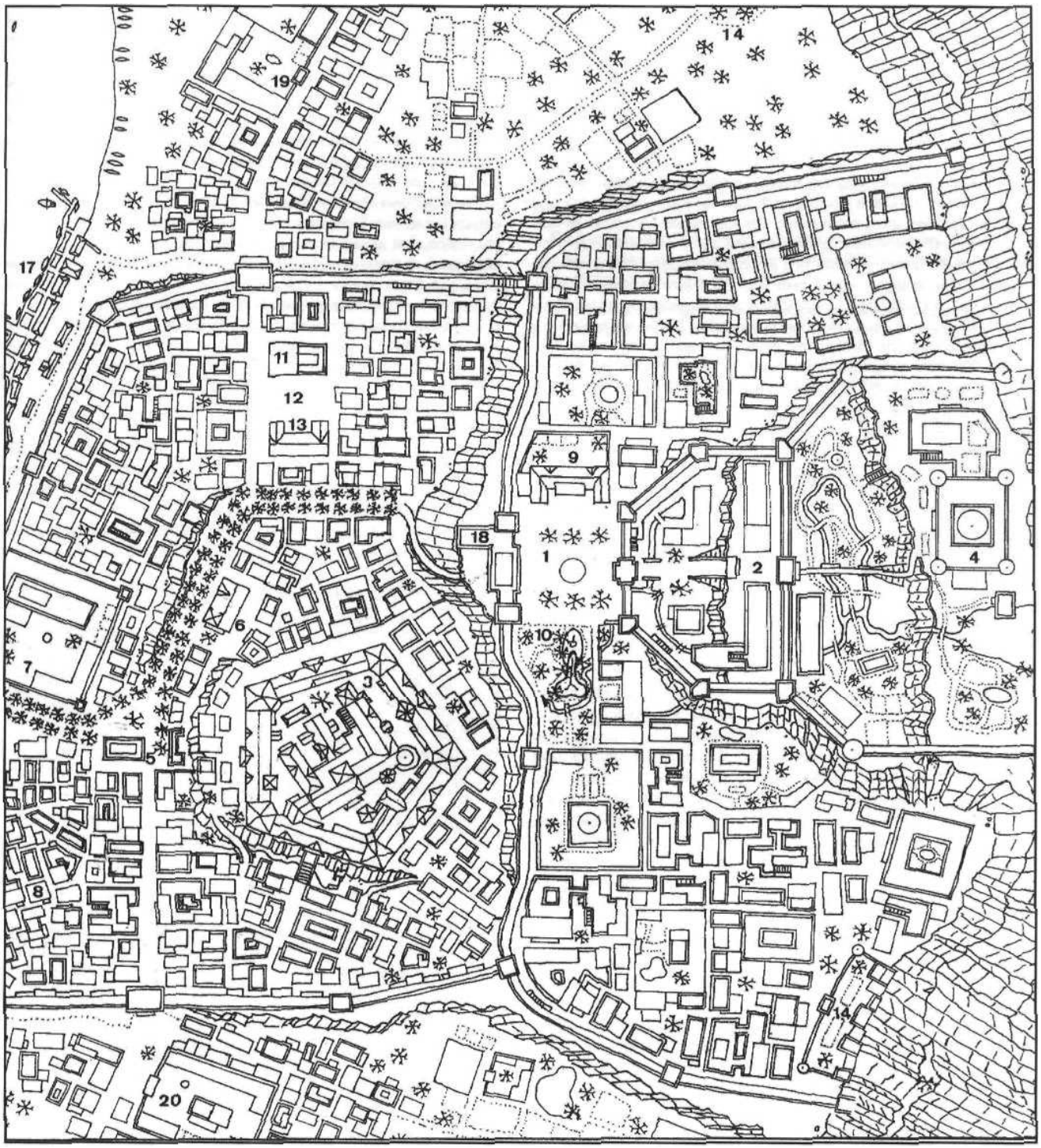
Rascha; Gottheit der FERKINAS; Göttin der wilden Lust und Raserei; wird in wüsten - und teilweise blutigen - Orgien verehrt; grob und überzeichnet der Göttin *Rahja* entsprechend.

Rascher Wahn; eine schwere Krankheit, bei der das Opfer zuerst in Phasen von Hyperaktivität verfällt, danach in Raserei gerät und schließlich ins Koma fällt. Die Krankheit selbst - deren Ursprung ungeklärt ist. aber in Freveln gegen *Hesinde* gesehen wird - geht mit zunehmendem Kräfteschwund einher und verläuft häufig tödlich.

Raschtul; der Mythologie zufolge größter der GIGANTEN und angeblich Vater von 100.000 *Trollen;* wurde während der *Gigantenkriege* von *Rondra* erschlagen und liegt seitdem als RASCHTULSWALL auf dem Land, sein abgeschlagener Kopf dagegen wird mit dem RASCHTULSTURM identifiziert.

Raschtul-al-Scheik; (um 3.000 v.H.); erster Herrscher der *Tulamiden;* Einiger der tulamidischen Stamme; schlug am *Mhanadi ein Heer* aus *Marus* und *Echsenmenschen;* gründete angeblich 2.984 v.H. die Stadt *Rashdul* und schloss einen Friedensvertrag mit den Echsenherrschern von *Yash'Hualay*, Vater des Helden BASTRABUN.

Raschtula; Gottheit der FERKINAS; Gott der Gewalt und der Kraft, Herr über Sonne und Tod; das ihm geweihte Tier ist der Stier; gewisse Parallelen zum alttulamidischen *Ras'Ragh* und dem orkischen *Brazo-*



Die Stadt Rashdul — Wichtige Gebäude und Plätze

1. Hauptplatz; 2. Rashduls Wehrhaus; 3. Pentagrammakademie; 4. Palast des Fürsten; 5. Bethaus des Rastullah; 6. Hesindetempel; 7. Karawanserei *am Basar (Besitzer: Mahmud ibn Dajin, 80 Schlafplätze);* 8. Basarviertel; 9. Phextempel; 10. Rahjatempel; 11. Borontempel (nach *dem Al'Anfaner Ritus);* 12. Der Schwarze Platz; 13. Borontempel (*Puniner Ritus);* 14. Felsengräber; 15. Reiterlager der Novadis *(nördlich außerhalb des Plans, westlich der Straße);* 16. Karawanserei Haus Festum (*nördlich außerhalb des Plans, östlich der Straße, Besitzer: Stover R. Stoerrebrandt, 62 Schlafplätze, davon 30 für Stoerrebrandts Fuhrknechte);* 17. Hafen; 18. Madamaltor; 19. Karawanserei Feuriger Shadif (*Besitzer: Tuleiman ibn Djergun, 58 Schlafplätze);* 20. Karawanserei Mhanadi *(Besitzer: Alrik Tsafried Bengaiul, 60 Schlafplätze).*

ragh sind deutlich erkennbar.

Raschtuls Atem; (auch; *Rastullahs Atem):* sanfter, aber den Atem raubender heißer Wind aus westlichen Richtungen, der bis in den *Golf von Perricum* zu spüren ist und den feinen Sand der *Khom* bis in die verstecktesten Zipfel dringen lässt. Die Menschen führt R.A. auf den schmalen Grat zwischen Lethargie und Reizbarkeit; wer zu seinen Zeiten einen Bewaffneten ärgert, ist selber schuld.

Raschtulsturm; südwestlich des RASCHTULSWALLS gelegene Fortsetzung dieses Gebirges und durch ein breites Passgebiet von diesem getrennt; erhebt sich schroff bis in eine Höhe von über 7.000 Schritt und ist von allerlei Legenden umrankt.

Raschtulswall; Nordwestgrenze des *tulamidischen* Lebensraumes und mit einer Höhe von zum Teil über 8.000 Schritt nach dem *Ehernen Schwert* höchstes Gebirge Aventuriens. Dichte Wälder aus Eiben, Zypressen und Zedern reichen bis in die hintersten Bergtäler und bis an die Baumgrenze in zweieinhalbtausend Schritt Höhe. Wenngleich es keine aktiven Vulkane mehr gibt, steigen dennoch aus vielen Schloten Schwefeldämpfe empor. Der bekannteste Schlot ist der *Schlund* an der Nordseite des R., der für den *Ingerimmglauben* von besonderer Bedeutung ist. In den schwer zugänglichen Höhen soll die Heimstatt für den sagenumwobenen Riesen *Adawadt* verborgen sein. Der graue und grüne Marmor des Gebirges ist beliebtes Baumaterial für Paläste in aller Herren Länder.

Rashdul, -s; Rashduler; Rushduler; am *Mhanadi,* nahe der Ebene des *Balash* und inmitten von schroffen Hügeln gelegen, gilt R. als älteste durchgehend besiedelte Stadt der *Tulamiden.* Der heute 7.450 Menschen zählende Ort nahe *Mherwed* wurde vor fast 3.000 Jahren von *Raschtul al-Scheik,* dem Vater B*astrabuns,* gegründet. R., genannt "Die unschätzbar Alte", ist eine Stadt des Handels und der Magie. Während andere Städte der Region, wie das weitaus, größere und mächtigere *Khunchom* sowie *Thalusa* oder F*asar,* im Laufe der Jahrhunderte von den Mittelländern Überschwemmt wurden, konnte sich R. seine tulamidische Natur in Reinform erhalten. Dementsprechend geprägt sind auch die Bauten der Stadt, seien es die prächtigen weißen Paläste mit ihren Zwiebeltürmen, allen voran der Fürstenpalast, der über der Stadt thront, oder die einfachen niedrigen, gelben Lehmhäuser, die das Ufer des Mhanadi zuhaut" säumen.

R. war in seiner Geschichte zunächst eng an den *Diamantenen Sultanen* orientiert und sagte sich nach deren Untergang bereits 593 v.H. vom Reich der *Priesterkaiser* los. Seither ist die Stadt relativ unabhängig. Vor etwa 110 Jahren riss General Rashijd ben Surkan aus dem Stamm der *Beni Avad* die Macht an sich und erhob sich zum Fürsten der Stadt. Seine Nachkommen regieren seitdem im Fürstenpalast zu R., und auch die derzeitige Herrin, die Shanja von R., Frau des letzten Fürsten Kasim, kann ihre Macht in der unmittelbaren Nähe des *Kalifats* von Mherwed behaupten (G: 300 Rashduler Reiter, 30 Stadtgardisten, 200 novadisehe Reiter).

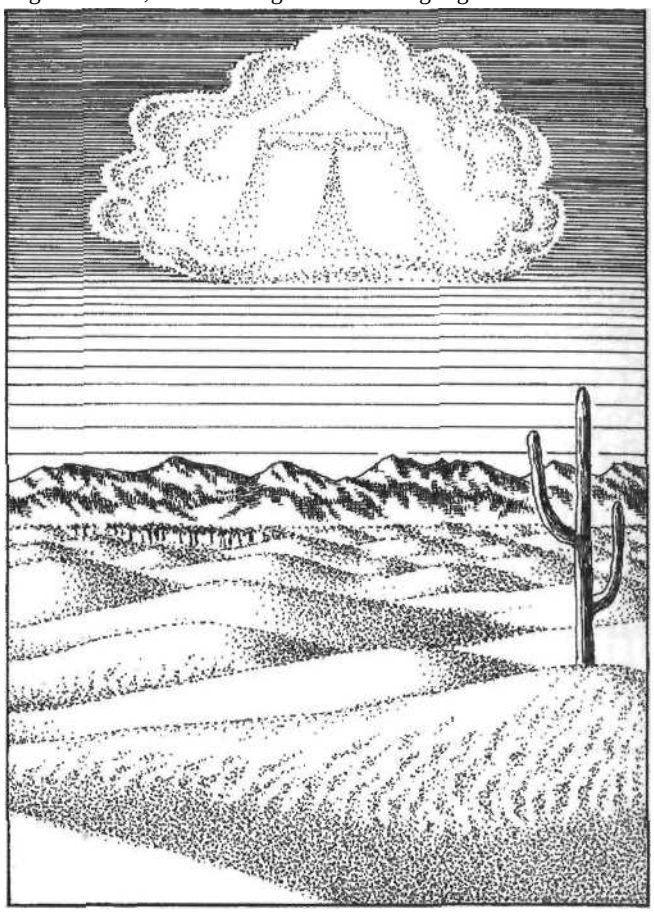
Entlang der Ufer des Mhanadi liegen zunächst die Terrassen der Reis- und Kornfelder, im Osten schmiegt sich dann die eigentliche Stadt an die hoch aufragenden, düsterroten Berge. Die so genannte Unterstadt besteht aus einem unübersehbaren Gewirr kleiner Gassen und armseliger Hüllen. Der große Basar, auf dem sich auf engstem Raum stets annähernd tausend Leute drängen, von Pinien und Zypressen gesäumte Alleen, Flusssegler und mächtige, von Ochsen angetriebene Getreidemühlen prägen das Bild der Stadt. Trotz des novadischen Einflusses genießt der Zwölfgötterglaube ein nicht unerhebliches Ansehen. Insbesondere *Rahja* und *Phex* können auf eine breite Anhängerschaft blicken. Auch ist R. eine der wenigen Städte, in denen beide Riten des Boron-Glaubens mit einem eigenen Tempel vertreten sind. Am so genannten schwarzen Platz stehen sich beide Tempel in unmittelbarer Nähe gegenüber, und selbst während des Alanfanisch-Novadischen Krieges kam es nicht zu Tempelschändungen, wenngleich heftige Tumulte an der Tagesordnung waren (weitere T: HES, Bethaus des Rastullah).

Von besonderer Bedeutung ist auch die berühmte graue Beschwörerschule, die PENTAGRAMM-AKADEMIE, deren Gebäude selbst den Fürstenpalast buchstäblich in den Schatten stellt. Die riesige Anlage mit dem fünfseitigen Grundriss ist nicht nur eine der ältesten Akademien Aventuriens, sondern auch eine der flächenmäßig größten.

Rashduler Drehhörner; eine halbwilde Rinderart mit blauschwarzem Fell und bis zu vier Spann langen, gedrehten Hörnern, die vor allem in *Mhanadistan* in großen Herden gehalten wird.

Rastullah, -s; der Eingott der *Novadis* gilt in der gesamten *Khom*region und den umliegenden Gebieten als Weltenschöpfer und Allmacht. Im Jahre 233 v.H. erschien in der damals unbedeutenden Oase *Keft* eine einzelne weiße Wolke am Himmel, die die Gestalt eines riesigen Zeltes hatte und auf den Sand niedersank. Aus dem Zelt trat eine Lichtgestalt von so unfasslicher Kraft und Schönheit, dass sich alle Menschen umher zugleich von grenzenloser Ehrfurcht geschlagen und vom lebensspendenden, warmen Odem erfüllt fühlten. R. offenbarte sich den *Beni Novad,* einem bis dato unbedeutenden Teilstamm der *Tulamiden.* Deren Nachkommen, die heutigen *Novadis,* beherrschen in R.s Namen die Wüste Khom und die angrenzenden Länder und sind unzweifelhaft zum mächtigsten Volk des Südens geworden.

R, hat mit seinem Volk einen Bund geschlossen, wonach er das Volk der Novadis allen anderen vorziehen und sie zur Herrschaft über die gesamte bekannte Welt führen wolle, so sie seine Gesetze einhalten und keine anderen Götter ehren. Wenngleich Götterkundige des Neuen Reiches R. als einen unglaublich jungen Gott bezeichnen, gilt er für die Novadis als die älteste bekannte Gottheit überhaupt. Als der, "der immer war, vor Anbeginn des Anbeginns", verehren sie R. als Schöpfer der Welt, der in sieben Tagen voller Arbeit, Erfindungsglück und göttlicher Mühsal die Welt und alles Leben auf ihr erschuf. Hiernach, so die novadische Schöpfungsgeschichte weiter, beschloss R., sich zur Ruhe zu begeben, um einen Tag lang zu schlafen. Vor seinem Rückzug aus der Welt übergab er die Aufsicht über seine Schöpfung einigen Elementarkräften. Doch diese Geister waren schwach und verrieten ihren Meister, indem sie sich als *"Zwölfgötter"* verehren ließen. Nachdem R. aus seinem Schlaf erwacht war, der für ihn einen Tag, für die Menschen jedoch Äonen gedauert hatte, offenbarte er sich am neunten Tag dem Volk, das ihm aufgrund seines abgelegenen Lebensraumes



Das leuchtende Zelt erscheint über Keft

treu geblieben war. Dieses Weltentstehungsbild wird auch reflektiert in der novadischen Wochen- und Monatseinteilung, bei der auf sieben Arbeitstage ein Trauertag folgt, an dem fromme Novadis möglichst nichts tun und fasten, um dann am neunten Tag um so fröhlicher zu feiern. Der novadische Kalender entspricht auch im weiteren der Religion. Das Jahr wird eingeteilt in 40 *Gottesnamen* zu je neun Tagen. Die verbleibenden fünf Tage werden als besondere Feierlage, *Rastullahellah* genannt, nach jedem achten Gottesnamen eingefügt.

Kern der Religion sind jedoch die 99 Gesetze, die R. den Beni Novad gab. Im ersten bis zehnten Gesetz wird der besondere Kalender der R.-Gläubigen niedergelegt. Das 14. bis 20. Gesetz sind die berühmten und zum Teil belächelten Nahrungsvorschriften, an denen sich auch und vor allem die Geister der Novadis scheiden. Laut dem 24. Gesetz dürfen die Novadis nur Geschirr verwenden, das nicht von Ungläubigen berührt wurde. Dann folgen fast zwei Dutzend Gesetze zu Charakter und Verhalten der Gläubigen, von denen das 41. und 42. Gesetz zur Verteidigung der Ehre von besonderer Bedeutung sind. Das 50. bis 55. Gesetz befiehlt die Mehrung von R.s Ruhm und Macht. Ab dem 62. Gesetz wird der Umgang mit Ungläubigen geregelt, und ab dem 77. Gesetz widmet sich die Offenbarung der körperlichen und geistigen Ertüchtigung. Die Gebote R.s enden mit dem 99. Gesetz, stets alle Gesetze im Geiste zu tragen.

Geweihte oder Priester kennt der R.-Glaube nicht, da jeder Novadi aufgerufen ist, das Wort seines Herrn zu verkünden. Religiöse Autoritäten finden sich jedoch in der Gestalt der *Mawdliyat* und der *Heiligen Männer*. Letztere sind Eremiten, die zurückgezogen in der Wildnis leben, um gegen keines der 99 Gesetze zu verstoßen. Sie werden von Ratsuchenden üblicherweise am fünften Rastullahellah aufgesucht.

Da es den einfachen Novadis schwer fällt, alle Gebote R.s zu erfüllen und die 99 Gesetze in angemessener Form auszulegen, wurden in der Vergangenheit Rechtsschulen gegründet auf denen Richter ausgebildet werden, die in Auslegungsfragen entscheiden. Die Richter, Mawdliyat (Einzahl *Mawdli)* genannt, sind zu einem der bedeutendsten Machtfaktoren im Kalifat geworden, denn kaum ein Herrscher handelt entgegen ihrem Rat und Willen. Da die Mawdliyat auch verschiedene Rituale, wie zum Beispiel Hochzeiten, durchführen, werden sie von mittelländischen Reisenden oft fälschlicherweise für Geweihte gehalten.

Bei den Schulen der Mawdliyat unterscheidet man in der Regel zwischen der als ausgesprochen konservativ bekannten *Schule von Keft,* die für die sehr strenge Auslegung der 99 Gesetze bekannt ist, und der *Unauer Schule,* die eine gemäßigtere Auslegung bevorzugt. Kennzeichen der Unauer Linie ist der Versuch, die Zwölfgötter in das Glaubensgebäude der Novadis einzubeziehen, indem sie zu niederen Geistwesen im Dienste R.S erklärt werden. Neben diesen Hauptrichtungen gibt es noch die *Schule von Fasar* und die *Selemer Schule.* Erstere zeichnet sie durch stark urtümliche Ansichten aus, wohingegen letztgenannte eher zum allgemeinen Synonym für "verrückt" geworden ist, widerspricht sie doch allen gültigen Ansichten über die Natur der Welt.

Auch die Orte der Verehrung R.s unterscheiden sich von denen der Zwölfgötter. Bethäuser des Eingottes sind keine Institutionen, die von einer Priesterschaft geführt und von tributpflichtiger Bevölkerung unterhalten werden. Vielmehr sind sie einfache Gebäude, die meist von reichen Novadis gestiftet wurden, damit sie der Bevölkerung zum Bethaus dienen. Meist wird ein Verwalter bestellt, oftmals ein Mawdlj. In den Bethäusern finden sich meist auch Darstellungen R.s, wobei es typisch ist, das R. nie in seiner Gesamtheit dargestellt wird, welche der Mensch in seiner Erdgebundenheit auch nicht begreifen könne. So finden sich überwiegend Abbildungen einzelner Körperteile, wie z.B. der spendend geöffneten Hand, oder ein Diamant, der als Träne des Gottes, betrachtet wird.

Neben den hochtheologischen Diskussionen und Ansichten über das Wesen R.s ist auch allerlei Volksgut und Aberglaube um den "Gott der Götter" verbreitet. So ist die Vorstellung von den neun Frauen R.s sehr weit verbreitet, obwohl es für deren Existenz keinerlei schriftliche Belege gibt. Die neun Frauen R.s, namentlich *Hellah, Orhima, Shimja, Rhondara, Heschinja, Dschella, Marhibo, Khabla* und *Amm el-Thoma,* entsprechen in Charakter und Eigenschaften zum Teil den Göttinnen des zwölfgöttlichen Pantheons. Andere Überlieferungen sprechen auch von bekannten Sagengestalten wie Kaiserin *Amelthona* oder der Magierin *Nahema* als Frauen R.s.

Rastullahellah; *Feiertage* des *Novadi-Kalenders;* werden nach jedem achten *Gottesnamen* eingeschoben; siehe ZEITRECHNUNG.

Rastullahs Atem; auch: *Raschtuls Atem;* ablandiger Wind, der über der *Khomwüste* entsteht und über *Mhanadistan* und *Aranien* hinweg bis in den *Golf von Perricum* weht. Der mitgeführte, feine Sand dringt selbst durch unscheinbare Ritzen.

Rastullahs Erscheinen; Zeitrechnung der *Novadis;* das Jahr 1 Rastullah entspricht dem Jahr 233 v.H.; siehe ZEITRECHNUNGEN.

Rathil; Fluss im nördlichen Zentralaventurien; entspringt in zwei Quellflüssen bei *Uhdenberg* in der *Roten Sichel* und strömt sogleich dem *Neunaugensee* zu; schiffbar von *Rathila* bis zur Mündung. Zwischen dem Örtchen Sinopje und dem Neunaugensee bildet der R. die Nordgrenze des *Mittelreichs.*

Ratte; häufigstes Nagetier in aventurischen Städten. Neben den in riesigen Horden auftretenden gemeinen *Haus-* und *Wander-R.* gibt es noch die weitaus größeren und gefährlicheren SUMPF- und WOLFSRATTEN. R. gelten nach allgemeinem Volksglauben als Tiere des *Namenlosen.*

Raubkatzen; die bekanntesten aventurischen R.-Arten sind HÖHLENPANTHER, JAGUARE, BERG-, SAND- und WALDLÖWEN, LUCHSE, SÄBELZAHNTIGER und WILDKATZEN.

Raubvögel; die bekanntesten aventurischen R.-Arten sind (neben den nicht als Räuber angesehenen ADLERN und FALKEN) die EULEN, GABELSCHWÄNZE, GORISCHEN und KHOMGEIER, HABICHTE, NACHTWINDE und SCHÄDELEULEN.

Rauhwolf; große und zähe Wolfsart der Tundra und Taiga; besitzt ein dichtes, gelblich weißes Fell. Die R. gelten als Abkömmlinge der HIMMELSWÖLFE und damit als heilige Tiere der NIVESEN, deren geliebt-gefürchtete Begleiter sie oft sind.

Raul (von Gareth); (1024 v.H. - 938 v.H.); erster Kaiser des *Neuen Reiches.* Von den Mitgliedern des Garether Bürgerheeres im Jahr 993 v.H. aus ihrer Mitte gewählt, nachdem Gareth bereits zur neuen Kaiserstadt erklärt worden war. Der junge Heerführer - nun *Raul von Gareth* genannt - hatte sich bereits in der Dämonenschlacht durch seine Umsicht und Besonnenheit auszeichnen können. Im dritten Jahr seiner Regierung verfügte er die Weitervererbung des Garether Throns mit der Begründung, dass sich ein Wahlkaisertum kaum mit der Würde des Neuen Reiches vertrüge. Mit diesem Beschluss legte er den Grundstein für eine mehr als 250 Jahre währende, segensreiche Epoche, die später als die Zeit der KLUGEN KAISER in die Geschichte eingehen sollte.

In seine Amtszeit fällt die endgültige Eroberung des *Lieblichen Feldes* - gegen den Widerstand des neugegründeten Theaterordens - durch den Protektor *Gorben von Rommilys.* Der Horaskult wird verboten, die letzten Tempel seiner Anhänger geschleift. Bis zum Jahr 982 v.H. ist das gesamte Land zwischen *Grangor* und *Chorhop* befriedet und wird in *Protektorate* unterteilt. Als eine seiner größten Leistungen gilt die freiwillige Unterstellung der Tulamiden, indem er ihnen die weitgehende Beachtung ihres Brauchtums verspricht. Im Jahr 940 v.H. übergibt R. die Regierungsgewalt an seinen ältesten Sohn DEBREK.

Rauschgurke; eine maraskanische, birnenförmige Baumfrucht, deren Genuss kurzzeitige Kräftesteigerung, aber auch eine deutliche Bewusstseinstrübung hervorruft.

Raxx'Mal; untergegangene Stadt der ECHSENMENSCHEN an der *Mysob*-Mündung in der Nähe des heutigen *Brabak;* zerstört um 1.000 v.H.: heute nur noch die Trümmer eines alten Observatoriums erhalten.

Razhashthar; in der Mythologie des *Zwölfgötterglaubens* der Speer des Söldnergottes KOR.

Rechte Hand; eigentlich: *Weg der rechten Hand;* die dem BUND DES WEISSEN PENTAGRAMMS angeschlossenen so genannten *Weißmagier* folgen dem Weg der R.H.

Rechtes Szepter; die weltliche Gewalt oder Kaiserwürde; im Gegensatz zum *Linken oder Himmlischen Szepter*, das die geistliche Autorität symbolisiert. Siehe BOTE DES LICHTS.

Rechtmeile; av. Flächenmaß; eins der *Rohalschen Maße;* entspricht dem irdischen Quadratkilometer (s. **MASZE UND GEWICHTE**).

Rechtschritt; av. Flächenmaß; eins der *Rohalschen Maße;* entspricht dem irdischen Quadratmeter (s. **MASZE UND GEWICHTE**).

Rechtspann; av. Flächenmaß; eins der *Rohalschen Maße;* entspricht irdisch einer Fläche von 20 *x* 20 Quadratzentimetern; 25 Rechtspann bilden einen *Rechtschritt* (s. **MASZE UND GEWICHTE**).

Rechtsseminar zum Greifen; bekannte Rechtsschule aus *Beilunk.* die sich sowohl mit geistlichem als auch mit weltlichem Recht befasst.

Regenbogenforelle; schmackhafter, mittelgroßer Speisefisch, der in fast allen bewegten nordaventurischen Gewässern vorkommt.

Regenbogenstaub; auch *Traumpulver* genannt, ist dieser alchimistische Staub das wirksamste bekannte Rauschmittel Aventuriens. Als Pulver in Wein oder Wasser eingenommen, löst es farbenprächtige Träume aus, die bei sehr wirksamem Staub die ganze Persönlichkeit verändern können. Die Abhängigkeit von R. tritt sehr schnell ein und ist als schwere Krankheit einzustufen.

Regengebirge; Hochgebirge und umgebendes, bewaldetes Umland in Südaventurien; erstreckt sich etwa 400 Meilen vom Quellgebiet des *Mysob* bis zum *Loch Harodrol;* eingebettet in den *Regenwald* der aventurischen Tropenregion. Hier, im Süden Aventuriens, ist das Land von dichtem Urwald bedeckt, der sich auch die Berghänge hinauf bis in erhebliche Höhen zieht. Die höchsten Gipfel des R. sind sogar schneegekrönt. Manche ragen jäh bis auf 6.000 Schritt Höhe hinauf. Der wohl berühmteste Berg des Höhenzuges ist die *Helasgabel*, ein Doppelgipfel von etwa 6.300 Schritt Höhe. Wie der Berg selbst ist auch der etwas unterhalb gelegene Gletscher bei klarem Wetter von *Al'Anfa* aus sichtbar.

Das Regengebirge ist praktisch unerforscht. Händler aus *Chorhop, Al'Anfa* und *Mirham* dringen auf der Suche nach seltenen Handelsgütern meist nur bis in die Randgebiete der fast undurchdringlichen Regenwälder ein. Hier herrscht fast ausnahmslos unerträgliche Hitze bei sehr feuchter, drückender Luft, und eine Erforschung dieses Gebiets bringt daher große Strapazen mit sich. Wilde Tiere machen die Durchquerung der Berg- und Dschungelregion ebenso zu einem Abenteuer. Das Gebirge und die Wälder zu seinen Füßen sind die Heimat vieler Stämme der WALDMENSCHEN, die hier ihren täglichen Überlebenskampf gegen fleischfressende Pflanzen, Gifttiere und den weißen Mann führen.

Regenmond; zwergische Bezeichnung für den Monat *Efferd* (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Reh(bock); kleinste aventurische Rotwildart; erreicht eine Schulterhöhe von einem Schritt und besitzt ein dunkelbraunes, weiß getupftes Fell.

Reichsbaron, Reichsbaronin; ein vom Kaiser verliehener, bisweilen reichsunmittelbarer *Adelstitel*, der in Rang und Namen einem BARON entspricht und auch mit einer Baronie verbunden, jedoch oft nicht vererbbar ist. Die korrekte Anrede für einen R. ist *Ew. Hochgeboren.*

Reichsbehüter; der korrekte Titel KÖNIG BRINS VON GARETIEN in seiner Funktion als *Prinzregent* bis zur Wiederkehr oder Ablebenserklärung Kaiser HALS; der Titel wurde erstmals von *Rohal* verwendet, der sich ja nie als *Kaiser* titulieren ließ. Die dem R. gebührende Anrede ist *Ew. Allerzwölfgöttlichste Majestät* oder *Ew. Kaiserliche Majestät.*

Reichsforst; Grafschaft im Südwesten des mittelreichischen *Kgr. Garetien*, zwischen den Flüssen *Raller* und *Rakula* gelegen. Östlich grenzt R. an die zentrale Kaisermark *Gareth.* Sitz des Grafen *Danos* von Reichsforst ist Luring auf Luring.

Reichsgrundreform; die von Kaiser RETO im Jahre 11 v.H. durchgeführte Neuordnung des Lehenswesens, vor allem eine Straffung der Titulaturen, die unter BARDO und CELLA einen unüberschaubaren Umfang angenommen haben; damit einhergehend eine Erhebung verdienter Kämpen in den Adelsstand, eine pyramidenförmige Lehensstruktur mit Gleichsetzung der *Herzöge, Fürsten* und *Markgrafen*, die Angleichung der Baroniegrößen, vor allem aber eine Erneuerung des Heerwesens mit der Gliederung in gräfliche, provinzherrschaftliche und kaiserliche *Landwehr-* und *Garderegimenter.*

Die R. konnte nur gegen den Widerstand des *Grafenkonvents*, jedoch mit großer Zustimmung des *Reichskongresses* durchgesetzt werden.

Reichskongress; die einmal jährlich zu *Gareth* tagende Versammlung aller *Barone, Grafen* und *Provinzherren*, auf der nach kompliziertem Stimmschlüssel über neue Gesetze, Zoll- und Handelsfragen und interne Zwistigkeiten beraten wird; auch *Kaiserlicher Hoftag* genannt.

Reichsstraßen; gut ausgebaute, gepflasterte Straßen mit Randsteinen und Abflussgräben, soliden Brücken und in regelmäßigem Abstand errichteten Herbergen; im Mittelreich und dem Lieblichen Feld seit der Zeit der *Kusliker Kaiser* stets instand gehalten. Auf den R. gilt der kaiserliche Landfriede; sie werden von kaiserlichen Truppen und Inspektoren bewacht und instand gehalten, und nur ein Provinzherr hat außer dem Kaiser das Recht, Zoll auf ihnen zu erheben.

Die wichtigsten R. sind die R 1 von *Greifenfurt* über *Wehrheim* nach *Warunk*, die R2 von *Trallop* über *Wehrheim* und *Gareth* nach *Punin*, die R 3 von *Gareth* über *Gratenfels* und *Honingen* nach *Elenvina*, die R4 von *Vinsalt* nach *Kuslik*, die R 5 von *Bethana über Arivor* nach *Neetha* und die unter Kaiser *Reto* erbaute R 6 von *Wieha* nach *Ferdok.* Auf großen Teilstücken ebenfalls einer Reichsstraße entsprechend sind der *Yaquirstieg* und die *Transaranica.*

Reichsvogt; ein vom *Kaiser* eingesetzter VOGT über ein kaiserliches Lehen; je nach Größe der Ländereien im *Barons-, Grafen-* oder gar *Provinzherrenrang.*

Reinigungsfest; 30. Rahja; einer der vier wichtigen *Feiertage* des HESINDE-KULTS; siehe FEIERTAGE.

Reißgram; einer der HIMMELSWÖLFE, Begleiter *Firuns* in der WILDEN JAGD.

Rethis, -is'; rethisch; Rethiner; ehemalige Hauptstadt der ZYKLOPENINSELN; liegt in einer weiten Bucht auf der Insel HYLAILOS. Ein bekannter Leuchtturm (in der Form eines, eine Flammenschale haltenden, *Zyklopen)* hilft den Schiffern, die gefährlichen Klippen vor der Küste zu umschiffen.

Die Stadt (EW: 1.830; T: EFF, PRA, TSA, Horas; G: 300 Seekrieger und Matrosen der Ksl. Bosparanischen Flotte, 1 Banner Arivorer Schwertkämpfer, 20 Stadtgardisten, 10 Hafengardisten) ist das Handelszentrum der Zyklopeninseln und war lange Zeit der Sitz der *Seekönige.* Die "Perle von Hylailos" liegt am Rand sanft ins Meer abfallender Hügel und zeichnet sich durch ihre hellgetünchten Häuser aus. Die Einwohner der Stadt leben vom Fischfang, vom Korn, das sie anbauen, oder vom Verkauf der Wolle der Schafe, die zahlreich die Hügel der Nachbarinseln bevölkern. Weitere Einnahmequellen sind der Verkauf von Gewürzen und die Werften der Stadt, in denen gute und stabile Schiffe, insbesondere *Potten*, gebaut werden. Das Holz hierzu liefern die Wälder im Inneren der Insel.

Die im Jahr 1849 v.H. gegründete Stadt besitzt eine große Arena, die noch aus Bosparan er Zeit stammt. In ihr waren früher Gladiatorenkämpfe zu sehen; seit der Übernahme der Zyklopeninseln durch das *Liebliche Feld* haben jedoch keine Spiele mehr stattgefunden. Die Kriegerschule *"Mutter Rondra "*, unweit der Arena, ist die einzige Schule dieser Art, in der man den Umgang mit dem PAILOS lernen kann.

Auf einer bewaldeten Anhöhe östlich der Stadt liegt das Schloss der Seekönige: *A'Layais Hiphon.* Von hier hat man einen ausgezeichneten Blick auf R. und den Hafen. Der Kern des Gebäudes stammt noch aus *Fran-Horas'* Zeiten. Sehenswert ist auch der kreisrunde *Praiostempel* auf einem Hügel außerhalb der Stadt, erbaut im Jahre 645 v.H.

Viele der alten Palastbauten und Landhäuser auf den Hügeln hinter der Stadt sind von einer Mauer umgeben und werden streng bewacht. Zur Zeit Seekönig *Mermydions II.* und seiner Vorfahren saßen hier verbannte Adlige und Kaufleute des Mittelreiches unter Arrest. Heute sind es Feinde des Lieblichen Feldes, die hier bis an ihr Lebensende ausharren müssen. Zu diesem ummauerten Komplex gehört auch das Gymnasium, eine gewaltige Sportanlage, ebenfalls noch aus Bosparaner Zeit. Viele Verbannte der ärmeren Schichten, aber auch Kriegsgefangene, müssen ihr Leben in den Blei- und Silberminen unweit der Stadt fristen. Im Monat *Peraine* ist die Stadt Ziel einer großen *Regatta,* die ihren Ausgangspunkt in TEREMON hat.

Rethon; die Seelenwaage der *zwölfgöttlichen* Mythologie, auf der der Totengott BORON abmisst, ob eine Seele in eines der *Zwölfgöttlichen Paradiese* auffahren darf, zur Läuterung in *Borons Hallen* verbleiben muss oder so verderbt ist, dass sie in die NIEDERHÖLLEN auffliegt.

Rethonik; die Kunst, kraftvolle Aussagen in wenige Worte zu fassen; Ausdruck aus der Kirchensprache des *Puniner Boronkultes;* bedeutet soviel wie 'das Wort auf die Waage legen'. Die Wissenschaft der Rethonik ist als Lehrgebiet weitgehend den Priestern des Boron vorbehalten, die hierdurch ein Mittel in der Hand halten, das Gebot der Schweigsamkeit ihres Glaubens mit der Kraft des Wortes zu verbinden. Für erfolgreiche Redner und charismatische Anführer ist die R. ebenso wichtig wie die - ungleich mehr Wörter verwendende - *Rhetorik.*

Reto (von Gareth); (53 v.H. - 1 v.H.); Kaiser des *Neuen Reiches* von 18 v.H bis zur Inthronisierung seines Sohnes Hal. R. verdrängte die *Kaiserlichen Geschwister* BARDO und CELLA vom Thron, die dem Ansehen des Reiches schwersten Schaden zugefügt hatten; erster fähiger Kaiser seit Alrik (um 300 v.H.). Ihm gelingt die Rückeroberung von Maraskan; bei der entscheidenden *Schlacht von Jergan* im Jahr 6 v.H. führt er die kaiserlichen Truppen zum Sieg.

Reuther; ein *aranischer Adelstitel;* im Rang zwischen *Graf* und *Baron* angesiedelt und meist den ältesten Kindern eines Grafen vorbehalten; meist mit einem Lehen in Baroniegröße verbunden. Die korrekte Anrede für einen R. ist *Ew. Wohlstgeboren.*

Rhondara; vierte Frau RASTULLAHS; nach den Legenden der Novadis eine stolze Kriegerin, der sich der Gott in der Gestalt eines löwenköpfigen Drachen näherte, um sie auf dem Rücken eines Löwen zu sich zu holen. Auch heute noch sollen R. mit ihrem Gemahl als Löwin und Löwe durch die himmlische Wüste streifen. Sowohl ihr Name wie auch die Beschreibung lassen R. als die novadische Inkarnation der Kriegsgöttin *Rondra* erscheinen. Hierfür spricht auch die Parallele zum löwenhäuptigen Drachen *Famerlor,* mit dem Rondra ihren Sohn *Kor* zeugte.

Rhudainer; Handelshaus und ehemals herrschende Familie zu PORT CORRAD; nach der Besetzung durch *Al'Anfa* ausgelöscht.

Rhys der Schnitter; (? -263 v.H.); Heiliger des *Ingerimm*- Kultes, der sich nach dem Untergang *Havenas* (291 v.H.) dem Ingerimmglauben zuwandte und in der Folgezeit einige der bedeutendsten schmiedeeisernen Kunstwerke Aventuriens - darunter das *Garether* Kaisertor - schuf; wird am 19. Ingerimm, dem Untergangstag Havenas, in seiner Geburtsstadt *Abilacht* verehrt.

Richter der Neun Streiche; der zu *Fasar* residierende oberste Geweihte des KOR-Kultes; nach Ansicht der *Rondra*-Kirche ein *Meister des Bundes,* nach eigener Ansicht ein Kirchenoberhaupt von eigenem Recht; ERHABENER zu Fasar.

Riesen; unsterbliche Wesen von unglaublicher Größe. Der meisterzählten aventurischen Schöpfungsmythologie nach sind die R. aus den zwanzig Schweißtropfen entstanden, die Los von der Stirn fielen, als er SUMU erschlug. Andere wiederum behaupten, die R. seien die ersten, aus sich selbst gezeugten Kinder der Giganten, der Kinder Sumus.

Der Riese *Wolkenkopf* ertrank vor 300 Jahren, als er, von unstillbarer Liebessehnsucht getrieben, zur Riesin *Yumuda* schwimmen wollte. Die Riesin *Chalwen* kam im Kampf mit *Pyrdacor* um, und die mannstolle Riesin *Männertod* wurde vor mehr als 1200 Jahren im heutigen *Aranien* im Schlaf erschlagen. Ihre Gebeine kann man noch heute im *Rahja*-Tempel zu *Fasar* bewundern. Die Spur der anderen verliert sich in der aventurischen Mythologie und Geschichte. Allein vom RIESLAND berichtet man, dass es dort weitere Riesen gibt.

Wenn die meisten Riesen auch einfältig sind, so sollte man sie nicht unterschätzen. Sie sind mächtige Wesen, und ihre Rache kann fürchterlich sein: R. sind zwischen 5 und 7 Schritt groß und verfügen über gewaltige Körperkräfte. Sie sind unsterblich, so sie nicht im Kampf getötet werden oder einem Unglück zum Opfer fallen. Die meisten Naturvölker, z.B. Orks und Goblins, verehren die Riesen sogar als Götter oder zumindest als deren Gesandte. Sei es, wie es sei - heute kennt man in Aventurien nur noch sieben R.:

Als größter, ältester und zugleich klügster der R. gilt der geheimnisumwitterte **Adawadt**, der irgendwo in den Höhen des *Raschtulswalls* hausen soll. Sagen zufolge ist er ein Sohn des *Giganten Raschtul,* doch bislang hat niemand es gewagt, ihn näher über seine Familienverhältnisse zu befragen. Denn wo seine Brüder Naturgewalten ähneln, gleicht Adawadt einem *Alten Drachen:* Er ist ebenso unberechenbar in seiner Großmut und seinem Zorn. Von einigen urtümlichen *Tulamiden* des Gebirges wird er als Göttersohn und Urvater angebetet.

Irgendwo in den Höhen der *Maraskankette* wohnt der R. **Felsknacker**. Er lässt sich nur wenig mit den Menschen ein, die am Fuß der Berge leben. Wie bei R. üblich, ist er nicht der Gescheiteste, aber er weiß, dass er solange in Ruhe gelassen wird, wie er die Menschen in Ruhe lässt. Obwohl er viel stärker als die "Menschlein" ist, wie er sie nennt, hat ihm einst eine Kriegerin Respekt vor den Menschen eingeflößt. Es gelang ihr, ihm mit einem gezielten Hieb die Sehne des rechten Fußes zu durchtrennen, bevor Felsknacker sie mit einem Felsklotz zermalmen konnte. Lange Zeit zog er auf den Stamm einer Eiche gestützt umher, bis ein heilkundiger *Achaz* ihn mittels eines Zaubers heilte. Der fünfeinhalb Schritt große Felsknacker läuft nackt umher, in sein schulterlanges, rotbraunes Haar hat er eine Unzahl von Knochen

Der Riese Adawadt

und Hölzern geflochten. Bei einigen maraskanischen *Echsenmenschen* genießt er göttergleiche Verehrung.

Glantuban ist der geheimnisvollste der R. Seine Heimat liegt auf den Gipfeln des *Firunswalls* im Norden des *Orklands.* Er zeigt sich nur selten und ist mächtiger als die anderen Riesen. Viele Sagen berichten davon, dass er auf einem Regenbogen von seiner Behausung in die Ebene herabsteigt, aber kein Aventurier hat jemals den Mut gefunden, nachzuforschen, was an diesen Erzählungen der Wahrheit entspricht. An den Menschen und Orks hat er noch weniger Interesse als die anderen R., weshalb er sich sehr selten zeigt. Von den wenigen Gelegenheiten, bei denen dies doch geschehen ist, stammen die Beschreibungen seines Äußeren. Er ist 7 Schritt groß und in ein Gewand aus weißem Fell gekleidet, sein schwarzes Haar fällt ihm bis zu den Waden, und in der Linken trägt er gewöhnlich eine große Keule aus einem hellen, runenverzierten Holz,

Der R. **Milzenis** lebt im Bornwald im Herzen des *Bornlandes.* Vor vielen Jahren ist dieser mehr als drei Mannslängen große Wüterich durch den Magier *Urnislaw von Uspiaunen* an einen Berg in der Bornschleife gebannt worden, damit er das Umland nicht mehr verwüsten konnte: Ein unangenehmer Ausschlag hält ihn davon ab, sich weiter als eine Tagesreise von jener Quelle zu entfernen, deren Wasser sein Leiden als einzige zu lindern vermag. Die runde Form des Bornwalds ist auf diese Tatsache zurückzuführen, denn bislang hat sich kein Holzfäller in die Reichweite des Riesen gewagt, da er sich auf jeden stürzt, der es wagt, Hand an seinen Wald zu legen oder die Quelle zu verschmutzen.

Dem im *Orkland* lebenden 6 Meter großen **Neunfinger** fehlt an der rechten Hand der Daumen, daher der Name. Er verlor ihn durch eine Entzündung. Ein heilkundiger *Thorwaler* amputierte ihn und rettete dem R. so das Leben. Neunfinger bedankte sich bei seinem Retter und schenkte ihm den Finger. Neunfingers Daumen wird zur Zeit in *Thorwal* aufbewahrt; wenn man auf ihn trifft und seinen Daumen nicht vorweisen kann, so muss man allerdings damit rechnen, in seinem Kochtopf zu landen, denn er ernährt sich ohne Unterschied von Ork, Mensch oder Wild. Seine Lieblingsspeise sind jedoch Orklandbären. Auffällig an Neunfinger ist sein langer roter Bart, der ihm bis zur Brust reicht; er bildet einen interessanten Kontrast zu seinem dunkelbraunen Haupthaar und den blass-blauen Augen unter den buschigen Brauen. Trotz der bisweilen eisigen Kälte im Orkland tragt Neunfinger nie mehr als einen Lendenschurz.

Orkfresser, der ebenfalls im Orkland lebt, hat seinen Namen von den Einwohnern der Stadt *Phexcaer,* die er im Jahr 369 v.H. vor den Orks rettete. Trotz dieser Tat ist mit ihm nicht gut Kirschen essen; er jagt dann und wann Menschen und Orks, um sie zu verspeisen. Der 6 Schritt große Koloss ist ganz in Bärenfelle gekleidet: ein Dutzend Tiere mussten ihr Leben für dieses Gewand lassen. Meist stützt er sich auf einen Baum, den er mitsamt Wurzeln ausgerissen hat. Wenn ihm irgend etwas oder irgend jemand lästig wird, genügt ein Schlag mit diesem Stamm, und das Problem ist erledigt.

Yumuda ist die einzige noch lebende Riesin. Ihre Heimat ist die Insel *Schneeland* (oder *Yumudas Insel)* weit nordwestlich von *Olport.* Dort haust sie in einer großen Halle, die sie selber aus Steinen gebaut hat.

Riesenalk; fast ausschließlich im *Ehernen Schwert,* den *Eiszinnen* und der *Grimmfrostöde* zu findende Raubvogelart, die eine Spannweite von über vier Schritt erreicht und vor allem durch ihr Jagdverhalten auffallt: Größere Beutestücke (worunter auch Menschen fallen) bewerfen die Vögel zuerst aus großer Höhe mit Steinbrocken, bis sie die Beute genügend geschwächt glauben. R. jagen stets in kleineren Schwärmen von vier bis sechs Tieren.

Riesenameise; ein überaus seltenes, in der *Khomwüste* und ihren Randgebieten vorkommendes Tier, dessen Existenz angeblich auf die Experimente der MAGIERMOGULE VOM GADANG zurückgeht. Die einzeln lebenden R, erreichen eine Länge von 2 Schritt und können mit ihren Zangen und ihrer Säure gefährliche Wunden verursachen, ja sogar metallene Rüstungen zerstören.

Riesenamöbe; ein bis *zu* vier Schritt durchmessendes, knochen- und formloses Schleimgetier, das sich auch durch engste Ritzen zwängen kann und das alles in sich aufnimmt, was auf seinem Wege liegt. R. werden fast ausschließlich in feuchten Kelleranlagen angetroffen.

Riesenhai; bis zu 8 Schritt lange Haiart; siehe TIGERHAI.

Riesenhirschkäfer; siehe GROSSER SCHRÖTER.

Riesenkaiman; eine südaventurische Krokodilart, die bis zu sechs Schritt Länge erreichen kann und als ausgesprochen aggressiv gilt.

Riesenlindwurm; größter und gefährlichster Vertreter der av. DRACHEN; ein dreiköpfiges Ungeheuer mit gefährlichem FEUERATEM und der Fähigkeit, abgeschlagene Gliedmaßen binnen kürzester Zeit zu regenerieren.

Riesenlöffler; größte aventurische Kaninchenart; einzige Art, die sich auch in Gefangenschaft vermehrt und deswegen auch in Ställen gehalten wird.

Riesenspringegel; eine in fast allen aventurischen Sümpfen heimische Egelart von etwa anderthalb Spann Länge und schwarzer Farbe, die bis zu zwei Schritt hoch springen kann und selbst Pferde und Ochsen anfällt. Da sie eine gefährliche Säure absondern, sind die R. - die in Gruppen von etwa 10 Tieren auftreten - auch für den Menschen gefährlich.

Riesland; av. Bezeichnung für den Östlichen Nachbarkontinent Aventuriens. Im Norden durch das *Eherne Schwert* und im Süden durch das *Perlenmeer* von Aventurien getrennt, ist es bisher kaum einem Aventurier gelungen, jemals R. zu erreichen und lebendig zurückzukehren; demzufolge ist in Aventurien wenig über das R. bekannt. Seinen Namen hat es von den *Riesen,* die dort leben sollen. Außerdem soll es dort große Länder mit den verschiedensten Völkern geben: dunkelhäutige Menschen ebenso wie solche mit bunter Haut. Anderen Quellen zufolge wird das R. auch als "Reich der Finsternis" apostrophiert.

Die einzige von av. Kartographen auch nur annähernd vermessene Gegend des R. sind die *Nebelauen,* ein langgezogenes Tal an der Küste, etwa 450 Meilen östlich von Neersand.

Rikai; eine Gottheit der ORKS, die bei den Stämmen hohe Verehrung genießt, die sich auf Ackerbau und Viehzucht spezialisiert haben. R. ist ein launischer Fruchtbarkeitsgott (obwohl über den Bereich des Werdens und Vegehens *Brazoragh* und *Tairach* wachen), dessen "Kompetenzen" eher im Schutz der Pflanzenwelt und in den Künsten des Ackerbaus liegen.

Wie bei den anderen Gottheiten der Orks ist auch hier jahrtausende altes Wissen in langen Litaneien und Ritualen verklausuliert, und nur die Bewahrer der Erinnerung haben damit die Macht, die Kraft des Gottes zu rufen. Aus diesem Grund stellen die Priester des R. bei den Orks auch oft die einzigen "Heiler".

Eine weitere Bedeutung kommt R. als "Bringer der Freude" zu, als Beschützer jener Pflanzen, die Rausch und Ekstase hervorrufen - nicht zuletzt wird das orkische Bier in seinem Namen gebraut...

Rinderbarone; Spottname für - vornehmlich *weidensche* - niedere Adlige oder reiche Kaufleute, die sich ob ihres Besitzes riesiger Rinderherden hochherrschaftlich aufführen. Die R. stellen gerade in Weiden einen nicht zu unterschätzenden Machtfaktor dar,

Ringe; vier größtenteils grünlichweiße Sterne von geringer Leuchtkraft am *Südhimmel* bilden das Sternbild der R., das von Astrologen als Zeichen der Verbindung und Vereinigung gesehen wird. Sie gehen im Sommer bei Zorgan auf und ziehen herbsttags entlang ihrer Bahn jenseits der südlichen Inseln.

Risso, -s; aus dem Südmeer stammende Fischmenschen-Rasse. Im Jahre 7 Hal gelangten einige Wesen aus dem Volk der R. in die Nähe des Dorfes *Ranak* bei *Brabak* und erregten die Neugier des brabakischen Königs *Mizirion III.* Dieser entsandte daraufhin die Karavelle *Korisande* auf eine Expedition in den tiefen Süden, wo das Schiff auf weitere R. stieß. Bis zu diesem Zeitpunkt waren allenfalls ein paar Piraten mit den R. in Kontakt getreten. Nach anfänglichen Missverständnissen gelang der Besatzung der *Korisande* eine friedliche Verständigung mit einer Sippe der R., die aus religiösen Gründen aus dem

eigentlichen Reich der Fischmenschen, viele Hundert Meilen südlich von *Benbukkula* gelegen, vertrieben worden war.

Eine spätere Expedition ins Südmeer brachte ein Dutzend R. mit nach Brabak. Die meisten kehrten nach kurzer Zeit, auf dem Rücken von Delphinen reitend, nach Süden zurück, nur ein paar unglückliche Exemplare wurden von der DUNKLEN HALLE DER GEISTER ZU "Studienzwecken" missbraucht.

Die Haut der bis zu 1.75 Schritt großen R. ist mit glatten Fischschuppen bedeckt. Wie die Menschen haben R. fünf Finger und Zehen an Händen und Füßen, zwischen denen sich jedoch feine Schwimmhäute spannen. Die Füße, die auch zum Greifen benutzt werden können, enden in langen Krallen. Gleicht ihr Körper noch sehr dem eines Menschen, so zeigt der Kopf die Fremdartigkeit dieser Wesen: Ein gezackter, etwa handbreiter Kamm zieht sich von der Stirn über den haarlosen Schädel bis zur Hüfte, wo er sich vom Körper trennt und in einem 15 Finger langen Stummelschwanz ausläuft. Die großen, pupillenlosen Fischaugen, in verschiedensten dunklen Grüntönen leuchtend, stehen weit auseinander, so dass ihr Sichtwinkel größer als der eines Menschen ist. Die Ohren der R. sind nach hinten langgezogen und gleichen Flossen. Sie können sowohl an Land wie auch im Wasser atmen, entfernen sich jedoch nur sehr ungern vom Meer. Einige R. verfügen ähnlich wie die *Zitteraale* über die Fähigkeit, Stromstöße auszusenden, mit denen sie ihre Beute lähmen.

Irrtümlicherweise gab ihnen die Mannschaft der *Korisande* auf Grund dieser Fähigkeit die Bezeichnung *R.-druiden.* Richtiger ist die Bezeichnung *Hohe R..*, denn sie sind die Priester ihres Volkes. Die R. verehren meist große Meereslebewesen, z.B. Wale, Kalmare oder Oktopoden, als Abgesandte der großen und alles durchdringenden "Mutter Meer", der sie den Namen *Mououn* gegeben haben. Die Hohen R. besitzen auch die Fähigkeit, sich lautlos mit Tieren des Meeres zu verständigen. Das Volk gliedert sich in verschiedene Sippen, die an der Schuppenfarbe grün, blau oder silber zu erkennen sind.

Die R. leben im Einklang mit der Natur und benutzen kaum Werkzeug oder technische Gerätschaften. Deshalb werden sie von den Aventuriern oft für primitiv gehalten. Dies stimmt jedoch nicht, denn zur Jagd gebrauchen sie Waffen, die sie selber herstellen: Fischharpune, Dreizack und ein grob geschmiedetes, gezacktes Messer. Außerdem behauen sie auch Fels und legen häufig Höhlen in Meeresnähe an. Einige der in *Hot-Alem* verbliebenen R. haben sogar gelernt, die menschliche Sprache zu sprechen, und sind mittels der Fähigkeit, mit Meereslebewesen zu kommunizieren, zu Dolmetschern zwischen den ortsansässigen Menschen und den *Ziliten* geworden, die ja bekanntlich keine Sprache sprechen können.

Zwei Wesen vom Volk der Risso

Rissodruide; bisweilen gehörte Bezeichnung für die HOHEN RISSO, den Priesterstand des Rissovolkes.

Ritter; niedrigster *Adelstitel* im *Mittelreich*, dem *Lieblichen Feld* (dort: *Cavalliero)*, dem *Bornland*, *Nostria* und *Andergast:* meist von einem *Baron* oder *Edlen* mit einem Herrensitz - seltener einer Burg- und vielleicht 4 Rechtmeilen Land belehnt. Eine Besonderheit des R.-Standes ist die Tatsache, dass man auch ohne Geburtsrecht (durch *Knappendienst* und *Ritterschlag)* R. werden kann. Der Titel ist - auch für Adlige von Geblüt - nicht erblich, sondern muss von den Nachfahren durch *Knappschaft* erworben werden; jedoch muss eine entsprechende Ausrüstung (Pferd, Rüstung, Waffen) vom Bewerber vorgewiesen werden. Der R.-Stand existiert bereits seit den ersten Tagen des *Neuen Reiches* und diente lange Zeit als Grundlage der Heeresmacht, wird jedoch momentan immer mehr von den stehenden Heeren der *Grafen* und *Provinzherren* verdrängt. Zentren des R.-tums sind das mittelreichische *Weiden* und das *Bornland.*

Ritter des Immerwährenden Kampfes; einer der unzähligen Beinamen des Söldnergottes Kor.

Ritterschlag; symbolisches Ende der *Knappenzeit* und Aufnahme in den *Ritterstand.* Die weit verbreitete Formel hierzu lautet: *"Im Namen des Herren Praios, seiner Schwester Rondra und der anderen unsterblichen Zehn, im Namen der Ehre, des Mutes und der göttlichen Kraft: im Namen der Treue, des Reiches und der kaiserlichen Majestät; im Namen der Liehe und der Achtung vor jeglicher gutherziger Kreatur senke ich diese Klinge auf deine Schultern, die fortan eine ehrenvolle, aber schwere Bürde tragen sollen. Erhebe dich nun, Ritter...!"*

Riva, -s; rivanisch oder Rivaner; Rivaner; Hafenstadt mit 3.200 Einwohnern an der Mündung des *Kvill* in den *Golf von Riva.* Offiziell im Jahr 423 BF. von Bauern und Handwerkern der aventurischen Westküste gegründet, gab es hier bereits einige hundert Jahre früher eine *thorwalsche* Siedlung namens *Hjalmefford.* Die Neuankömmlinge mischten sich schon bald mit nivesischen Nomaden, und bis heute findet man in R, Roischöpfe und mittelländisch wirkende Typen mit den schrägstehenden Augen der *Nivesen.* Blühender Handel, auch mit den *Elfen*, und kunstfertiges Handwerk waren die unmittelbare Folge der friedlichen Koexistenz. Im Jahre 870 BF. schließt R. sich dem *Svelltschen Städtebund* an, der dadurch endlich einen Seehafen erhält und der Stadt selbst weitere Einkünfte beschert.

Heute zählt der Ort zu den bedeutendsten Häfen, und jedes wichtige Handelshaus Aventuriens unterhält hier ein Kontor mit Lagerhaus. Zur Rivaner Warenschau im Tsamond in den Markthallen kommen selbst *bornländische* Händler trotz winterlicher Reisebedingungen. Dann zeigt sich die Gastfreundschaft der Stadt mit den vielen Schänken und Herbergen von ihrer besten Seite. Doch auch in anderer Hinsicht sorgt der aus Tempelvorstehern, Gilden meistern und Bürgerversammlung bestehende Magistrat für das allgemeine Wohl: gepflasterte Straßen, niedrige Zölle und öffentliche Badehäuser sowie eine Volksschule sind beredte Beispiele dafür.

Zu den Besonderheiten des Ortes zählt der wie ein übergroßes Blockhaus wirkende *Firuntempel*, der von innen wie außen sehr kunstvoll gefertigt ist und ohne einen einzigen Eisennagel unter Verwendung von Holzzapfen zusammengehalten wird (weitere T: EFF, PHE, RAH. TRA, TSA). In Ermangelung eines *Barontempels* werden dessen Aufgaben von den Firungeweihten wahrgenommen. Ungewöhnlich ist auch die nivesische Kultstätte mit Namen *Nivilaukaju zu* nennen, wo man der Himmelswölfin *Liska* bis heute zu jedem Neumond ein Karen opfert.

Ist die trutzige Burg an der Hafeneinfahrt das erste, was der Schiffsreisende von R. zu sehen bekommt, reichen doch 50 Gardisten, denn Angriffe auf die friedliche Stadt sind kaum zu befürchten. Jedoch leisten viele Bürger mit Wachdiensten und Waffenübungen freiwillige Unterstützung.

Roab; Fluss auf *Maraskan;* entspringt an den Osthängen der Maraskankette, trifft kurz hinter *Talued* mit dem *Safo* zusammen und fließt alsbald durch ein breites Tal gen Süden, wo er sich mit der *Amdeggja* vereinigt und schließlich bei *Tuzak* in mehreren Kaskaden ins Meer stürzt. Die Wasser von *Talued* (wo dem R. ein weiteres Bächlein zuströmt) gelten als überaus heilkräftig. Der R. ist zwischen Tuzak und Talued mit flachen Flussbooten befahrbar.

Robbe; die bekanntesten aventurischen R.-Arten sind die MEERKÄLBER und die SEETIGER.

Robbentöter; eine sehr seltene, säbelähnliche Jagdwaffe der Firnelfen, mit der sie auch die wilden Tiere der Eiswüste bekämpfen. Die Waffe - die nur sehr selten südlich von Bjaldorn zu sehen ist - soll von gewohnt guter elfischer Machart sein und sich besonders durch klauenähnliche Verzierungen am Griff hervorheben.

Rochen; siehe DREIECKSROCHEN, ZITTERROCHEN und ROCHENWURM.

Rochenwurm; eine rotgesprenkelte Rochenart von maximal vier Schritt Länge, die entfernt einem Drachen ähnelt und die sogar geraume Zeit auf dem Trockenen überleben kann. Gilt wegen seiner Säureabsonderungen und seines muskelbepackten Schwanzes als gefährlicher Gegner. Die zähe Haut des R. ist bei Gerbern sehr begehrt.

Rodasch; rechter Nebenfluss zum GROSSEN FLUSS bei *Kyndoch.* Er entspringt in den - *Ingrakuppen* getauften - Höhen des nördlichen Eisenwaldes und fließt in westlicher Richtung zunächst durch dichten Wald, später durch sanft die hügelige Landschaft des südlichen *Abagund.* Sein Verlauf bestimmt die Grenze zwischen *Albernia* und *Nordmarken.*

Rodebrannt, -s; rodebranntsch; Rodebrannter; Hauptstadt der Gft. *Ilmenstein* im *Bornland;* erhebt sich auf einem steilen Hügel über das umliegende, stellenweise kahlgerodete Land. Diese Beschreibung trifft jedoch nur auf die befestigte Oberstadt zu, in der die bessergestellten Bürger, Beamten und Schreiber leben, der größere Teil der Bevölkerung (EW: 1.280) lebt am Fuß des Hügels in Nieder-R. Die Gräfin selbst ist nur wenige Tage im Jahr in der Stadt und hält Hof, was der Bedeutung der Stadt für die Grafschaft aber keinen Abbruch tut. Alle Verwaltungsangelegenheiten der gräflichen Besitzungen erfolgen von hier aus (G: 20 Stadtgardisten). Als Brennpunkt der Grafschaft - nicht zuletzt wegen der vielen Tempel (HES, PER, PHE, PRA, RAH, RON, TRA, TSA) - zieht R. nicht nur Händler und Kaufleute an, die Stadtteile am Fuße des Hügels bieten Unterschlupf für zwielichtiges Gesindel, dubiose Geschäftemacher und allerhand Söldlinge, die allzu schnell gegen den Auftraggeber Partei ergreifen,

Rogmarok; (zwg.: BERGKÖNIG); hoher zwergischer Ehrentitel: fungiert meist als Schlichter und Friedensrichter, besitzt jedoch keine menschlichen Adelsprivilegien.

Rogolan; zwg. Bezeichnung für das ZWERGISCHE, die gemeinsame Sprache aller ZWERGE; seit ca. 4.500 Jahren kaum verändert; wird in den 20 Zeichen des kleinen Runenalphabets geschrieben (s. **SPRACHEN**).

Rohafan von Pailos; (1.744 v.H. - 1.645 v.H.); Herrscher der *Zyklopeninseln,* der im Jahre 1.646 v.H. alle *praiosgläubigen* Bewohner der Inseln zusammentreiben und massakrieren lässt; genau ein Jahr später stirbt er wahrscheinlich in den Flammen seines brennenden Palastes. Nach einigen Überlieferungen gilt R.v.P. als eines der ersten *Kinder der Finsternis,* einer dem Namenlosen dienenden Art von VAMPIREN.

Rohal (der Weise); Lebensdaten unbekannt; beendete (im Aller von geschätzten 70 Jahren) die Tyrannei der PRIESTERKAISER; von 527 v.H. bis 404 v.H. *Kaiser des Neuen Reiches* (auch wenn er selbst nie die Krone annahm und sich maximal als *Reichsbehüter* titulieren ließ); trat freiwillig von seinem Amt zurück, woraufhin ein heftiger Nachfolgestreit entbrannte, der schließlich in den MAGIERKRIEGEN kulminierte. Nach seinem Rücktritt sammelte er in *Aranien* ein Heer aus Magiern, Geweihten und furchtlosen Kämpfern, mit dem er in die *Gorische Wüste* zog, um den Schwarzmagier BORBARAD zu bekämpfen. In der folgenden Schlacht wurden beide Kontrahenten offensichtlich in die Sphären entrückt.

Rohal der Weise

In R.s Amtszeit fallen viele technische und magische, kulturelle und künstlerische Neuerungen, die Errichtung etlicher Magierakademien, vor allem aber eine langwährende Friedenszeit und die Aufnahme fester Beziehungen zu den *Elfen.* Das Kriegerhandwerk verlor an Ansehen (wenn auch die in der *Priesterkaiserzeit* geschändeten *Rondratempel* wiedereröffnet wurden) und Einfluss; die wichtigste Kunst der Zeit wurde die Philosophie.

Nach vielerlei Spekulationen ist R, ein halbgöttliches Wesen, angeblich ein Sohn NANDUS' (und - wie bisweilen behauptet - ein Zwillingsbruder BORBARADS). Andere wollen wissen, dass er sich derselben echsischen Geheimnisse bediente, die auch Sultan *Sheranbil V.* eine lange Lebens- und Amtszeit bescherten, während wieder andere behaupten, er sei überhaupt kein Magier, sondern ein unsterblicher *Hexer,* ein EIGEBORENER, gewesen. Von vielen wird in Zeiten der Not und Bedrängnis jedoch eine Wiederkehr des Heroen erwartet.

Rohals Verhüllung; 7. Hesinde; ein hoher FEIERTAG der av. Magier.

Rohalsche Maße; von Rohal dem Weisen im Jahre 539 BF. (454 v.H.) eingeführtes, einheitliches Maß-, Gewichts- und Münzsystem, das noch heute in weilen Teilen Aventuriens Gültigkeit hat. Siehe **MASZE UND GEWICHTE**.

Rohalsjünger; Schimpfwort auf Kriegerakademien für schwächliche oder zaghafte Zöglinge; allgemein abwertend für Pazifisten.

Rohalsschrift; auch *Arkanil* genannt; eine vermeintlich allein ob ihrer Zeichen zauberkräftige, aber kaum verwendete Schritt; angeblich von *Rohal* erfunden; siehe **SPRACHEN**.

Rohalstag; allgemeingültige Bezeichnung für den *fünften Tag der Woche* (s. **ZEITRECHNUNG**).

Rohalszeit; die Regierungszeit ROHALS DES WEISEN; siehe dort.

Romin von Kuslik-Galahan; (*6 v.H.); Sohn der Fürstin *Kusmina von Kuslik;* Kronprinz zu *Kuslik* und Gemahl der *albernischen* Kronprinzessin INVHER NI BENNAIN.

Rommilys, -ys'; Rommilyser; Rommilyser; Provinzhauptstadt des mittelreichischen Fürstentums *Darpatien,* im Jahr 1.695 v.H. von Friedenskaiser *Yulag-Horas* am westlichen *Darpatufer* gegründet. Die in freundlichem Glanz erstrahlende 8.000-Einwohner-Stadt schmiegt sich sanft an die Hügel, die sich auf der anderen Flussseite langsam zu den *Trollzacken* erheben, und von Norden ertönt das Brausen der *Ochsenwasserfälle,* die den Darpat stetig mit den Wassern des *Ochsenwasser*-Sees speisen. Menschen aus allen Teilen des Reiches sind in diesem idyllischen Ort anzutreffen, der fast zwangsläufig den Haupttempel der Travia *zu* beherbergen scheint. Der *Friedenskaiser-*

Yulag-Tempel ist Aufbewahrungsort des Travia-Talismans, des Heiligen Federkiels, und auch der ihr geheiligte Kessel steht unter der Obhut der *Hohen Mutter*. Dieses Amt wird traditionsgemäß von einem Mitglied des Fürstenhauses bekleidet. Angesehen sind auch die Angehörigen des Magierordens der *Mephaliten*, von denen sich viele in den Dienst des Heilens stellen (weitere T; alle Zwölfgötter).

Zahlreiche Herbergen guter Qualität finden sich unten am Flussufer, nicht wenige unter zwergischer Leitung, denn vor einigen Jahren kamen fünf große Sippen von Hügelzwergen aus *Angbar* in die Stadt, angelockt von Geschichten um die Gastfreiheit des Ortes. Dem tiefer gelegenen Teil von R. kommt das Kanalisationsnetz zugute, denn auch hier finden sich keine Spuren von Unrat, und die Luft ist zumeist vom Geruch wohlschmeckender Speisen erfüllt.

Weiter oben auf den Hügeln befindet sich der Fürstenpalast als Kern der Außenmauer (G: 2 Banner Fsl. Darpatische Langschwerter, 50 Stadtgardisten). Hier residiert Fürstin *Irmegunde von Rabenmund*, die im Jahr 18 Hal die Nachfolge ihrer gestrauchelten Mutter Hildelind angetreten hat. Hinter dem Palast erstrecken sich weite Felder, auf denen kräftige Darpatrinder grasen, auch das Immanstadion der beiden ortsansässigen Mannschaften - den *Falken* und *Darpatia* R. - befindet sich auf der Hochfläche.

Jedoch gibt es auch unfreundliche Stätten innerhalb der Stadtmauern; wohl niemand möchte gern die Bleikammern der KGIA - des kaiserlichen Geheimdienstes - naher in Augenschein nehmen. Gerüchten zufolge soll das ortsansässige INFORMATIONS-INSTITUT der Magier gar in Zusammenhang mit den ungeliebten Staatsdienern stehen, aber auch so machen die Rommilyser Bürger lieber einen großen Bogen um die Hellsicht-Schule.

Rondra (I); Göttin des *Zwölfgötter*-Pantheons; Göttin des Krieges, des Gewitters und der Ehre. Ihre Farben sind Weiß und das Rot des Blutes, ihre Tiere sind Löwe und Löwin, ihr Sternzeichen das *Schwert*, als Pflanzen sind ihr Steineiche, Schwertlilie und Feuerlilie geweiht.

Seit Anbeginn ist Kampf das Weltengeschick unter den Kindern Sumus. Das Schwert der Göttin ist die Kraft, die Welt von allem Übel zu reinigen. Das Ziehen des Schwertes ist Wetterleuchten, ihr Speer ist Blitz und ihr Streitwagen der Donner. Der *Rondrikan* schließlich - gefürchteter Sturm aus Nordwest - ist der urgewaltigen Göttin entfesselter Zorn, Die Himmlische Kriegsherrin ist *die* aventurische Gottheit schlechthin, und viele Epochen stehen unter ihrem Zeichen,

Im Angesichte R.s gilt es den Menschen, sich im Kampfe zu bewähren und sich mit der Bereitschaft, das eigene Leben herzugeben, dem Bösen entgegenzustellen. So wird den Geistern der mächtigsten Kämpfer ein Platz an der Langen Tafel in R.s Hallen gewiss sein, um für den Kampf des letzten Tages bereit zu sein. Einzig der Ruhm ist Garant für die Unsterblichkeit, denn der Mensch lebt solange fort, wie seine Taten auf Erden gepriesen werden.

Zur göttlichen Gefolgschaft zählt der kriegerische und löwenhäuptige *Alte Drache* FAMERLOR, der bis heute wilde Hatz gegen Dämonen und die Mächte des Bösen treibt und den Dritten Weltenbrand, ob des unzerschlagenen Karfunkels seines Widersachers *Pyrdacor*, als unverzichtbar erachtet. Ob seines Kampfesmutes nahm R. ihn zu ihrem Gemahl und zeugte mit ihm den schwarzen KOR, der als Vollstrecker ihrer göttlichen Urteile fungiert und sich am Blut der Feinde labt. Die größten Helden unter den Toten jeder Schlacht kürt der Erz-Alveraniar und Herold MYTHRAEL, der die Alveranischen Heerscharen dereinst im Letzten Großen Gefecht befehligen wird.

Aus R.s Begeisterung und Efferds Zornflut schließlich geht SWAFNIR, der Walgott der Thorwaler hervor.

Die streng hierarchisch gegliederte R.-Kirche wird als *Bund des Schwertes* bezeichnet. Ein Aufstieg in der Rangfolge ist nur durch persönliche Leistung möglich, vor allem aber durch Heldentaten im Namen der Göttin. Trotz edler Herkunft vieler Geweihter begnügen sich die meisten mit der kirchlichen Anrede "Euer Gnaden". Äußerlich unterscheiden sich die verschiedenen Ränge nur an den Spangen, die den weißen Waffenrock oder den Mantel mit der roten Löwin zusammenhalten. Untersten Rang nehmen die *Novizen* (einfacher polierter Knopf) ein. Ihnen stehen die einfachen Geweihten vor, die auch als *Knappen der Göttin* (einfache Schwertfibel bezeichnet werden. Darüber erheben sich die zweifach geweihten *Ritter der Göttin* (gekreuzte Schwerter), die im Alten Reich als *Cavallieri* firmieren. Die Tempel Vorsteher. *Schwertbrüder* oder *Schwertschwestern* (Löwinnenhaupt in Silber) genannt, unterstehen den regionalen Oberhäuptern, den sechs MEISTERN DES BUNDES (Löwinnenhaupt in Gold). Zur Verwaltung der *Sennen*, wie ihre Herrschaftsbereiche auch genannt werden, stehen den Meistern des Bundes Seneschalle, Truchsessen und Herolde zur Seite. Ranghöchster Priester und zugleich *Marschall des Bundes* ist das SCHWERT DER SCHWERTER, dessen Fibel mit dem Löwinnenkopf aus überirdisch blitzendem Titanium gefertigt ist. Zudem ist das Oberhaupt der R.-Kirche, das in den Roten Gemächern der *Löwenburg* zu Perricum residiert, Träger des heiligen *Löwenhelms.*

Die klare Philosophie der Kirche der Göttlichen Löwin hat stets zu einer großen Anhängerschaft geführt und die Gründung zahlreicher Orden begünstigt. Die rondrianische Natur von Tapferkeit und Opferbereitschaft einerseits und die Machtansprüche weltlicher oder kirchlicher Potentaten andererseits haben jedoch dazu geführt, dass keiner der heute bestehenden eine Geschichte aufweist, die länger als ein halbes Jahrtausend zurückreicht. Anerkannte Gemeinschaften sind der *Orden der Heiligen Ardare zu Arivor* (ARDARITEN, 1000 Ritter, zunehmend) mit weiteren Burgen zu *Perricum* und *Vallusa:* der *Orden des Tempels zu Jergan* (TEMPLERORDEN, 500 Ritter) mit zweitem Sitz zu *Wehrheim:* der ORDEN DES DONNERS (*Donnerorden*, 400 Ritter, meist Laien), der eher als Söldnertruppe mit Burgen in *Elenvina*, *Zorgan* und *Trallop* anzusehen ist; der *Heilige Orden zur Wahrung vom Rhodenstein* (ORDEN ZUR WAHRUNG, 200 Ritter), der sich vorrangig der Archivierung allen rondrianischen Wissens verschrieben hat; der *Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Satzsteige* (110 Ritter, nur Geweihte), der nominell die Nachfolge des durch die Priesterkaiser vernichteten Theaterordens antritt; *der Orden der Schwerter von Gareth* (100 Ritter) und schließlich der *Orden der Jagd zu Ask* (ORDEN DER JAGD, ca. 30 Ritter), der gegen altes Widernatürliche ficht. Anzufügen ist die geheimnisvolle Schwesternschaft der *Achmad' sunni*, besser bekannt als AMAZONEN, die in fünf versteckten Burgen leben und ihrer Königin *Yppolita* Gefolgschaft leisten.

Die wichtigsten Tempel R.s - selbst meist schwer befestigt - bilden einen schützenden Ring um die Lande der Menschen. Zahlreiche Schütze, Artefakte und Orte sind für den Rondra-Kult bedeutsam. Der Haupttempel zu *Perricum* beherbergt ebenso den Talisman der Göttin - das kostbare Zweihandschwert *Armalion* - wie die *Alverangruppe* (R. auf Famerlor reitend, Löwin und Alveraniare zu Füßen), eines der schönsten Monumente der Himmlischen Kriegsherrin. Zu *Baburin* finden wir die Donnersturm-Felder und Dreitempel mit der aus dem einstigen Nebachot stammenden Sechsarmigen Rondra. *Donnerbach* ist die Heimat von Wasserfall, Tempelkavernen, Residenz Donnerball und Aufbewahrungsort der *Wundersamen Rüstung.* Göttliche Leihgabe ist ihr Streitwagen *Donnersturm*, der jeweils in einem Turnus von 25 Götterläufen in heiligem Wettstreit seinen Besitzer wechselt. Legendär sind die verschollenen Schwerter *Siebenstreich* und *Gnorakir*, mit deren Suche schon Generationen von R.-Geweihten beschäftigt sind.

Den Heiligen der Göttin sind im *Rondrarium* eigene Bücher gewidmet; zu ihnen zählen *Geron der Einhändige*, *Hlûthar von Nordmar-*

Praios und Rondra (von einem alten Tempelfries)

ken, Lutisana von Kullbach, Rondragabund von Riedemer, jüngste Heilige ist die löwenmütige *Thalionmel* von Neetha, die wohl bedeutendste schließlich ist *Ardare*, Hochgeweihte des Garethier Tempels zu Zeiten des *Erntefest-Massakers.* Diesem Ereignis ist mit dem *Tag des Heiden* am 4. Tra. auch ein eigener Feiertag gewidmet. Das Hauptfest des Kirche wird am *Tag des Schwurs* am 5. Ron. begangen; es dient der Besinnung auf das Gelübde und Weihefeiern innerhalb der Hierarchie. Das *Schwertfest* am 16. Ron. dient der profanen Zurschaustellung rondrianischer Tugenden und geht einher mit Waffenspielen und Wertkämpfen. Nur alle zwölf Jahre (zum nächsten Mal 28 Hal) findet mit der *Zwölfgöttertjoste* das größte aller Turniere zu Perricum statt, alle 25 Jahre (zuletzt 13 Hal) das große *Donnersturmrennen.*

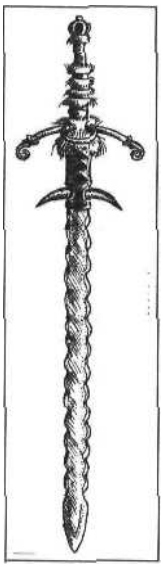
Zum typischen Erscheinungsbild der R.-Geweihten gehört das Kettenhemd, mitunter ergänzt durch Arm- und Beinschienen, sowie der leichte, geschwungene Helm. Darüber wird entweder Wappenmantel oder Wappenrock mit den oben beschriebenen Schließen getragen. Zu den verbreitetsten Waffen zählen Zweihänder und der Wappenschild. Die Benutzung einer Armbrust gilt als verwerflich, und in aller Regel wird der Geweihte trachten, sie zu zerstören, sobald er ihrer habhaft werden kann.

Mit den Geweihten der Kriegsgöttin geht ein hohes Maß an Ritterlichkeit und Disziplin einher. Ausgeprägtes Ehrgefühl wie auch eine gefestigte Persönlichkeit sind erforderlich, um allen Herausforderungen in angemessener Weise entgegenzutreten, wobei Tapferkeit, aber auch Großmut miteinander ausgelotet werden. Die Verteidigung (nicht nur) des R.-Gtaubens ist hehrer Grundsatz, der Weg in die Schlacht wird klaglos beschritten, jedoch gilt das Duell als Inbegriff des Weltenlaufes; *"Es ist nicht schwer..., im Namen der Göttin zu sterben. Die wahre Ehre liegt darin, den würdigsten Augenblick dafür zu erkennen."*

Rondra (II); der zweite Monat im aventurischen Jahreslauf; entspricht damit dem irdischen August.

Rondradan von Streitzig; (*22 v.H.); Markverweser der mittelreichischen Reichsmark Osterfelde/Tobrien; jüngster Graf der alten Streitzig-Linie des Hauses *Gareth-Streitzig.*

Rondragabund von Riedemer; (Lebensdaten unbekannt); Waffenheilige der Rondra; kurz: Hl. *Rondraga.* Rettete einst zu *Festum*, nach der Machtergreifung der *Priesterkaiser*, vierhundert von der Göttin gesegnete *Rondrakämme* vor unbefugtem Zugriffe, indem sie nach Norden zog und diese, an einer im Traum gewiesenen Stelle, vergrub. Anschließend folgte sie dem Ruf der Göttin in die Schlacht, und ihre Spur verliert sich alsbald, doch es heißt, auch sie habe das legendäre Schwert GNORAKIR in ihren Händen geführt. Ihr Name wird oftmals beschworen, um Waffen vor anstehendem Kampfe zu segnen.



Rondrakamm

Rondrakamm; ein *Zweihänder* aus bestem Stahl, versehen mit einer scharfen, geflammten Klinge, die selbst durch metallene Rüstungen zu schneiden in der Lage ist. Dieser spezielle Wellenschliff, der an das Züngeln einer Flamme gemahnen mag, ist eine äußerst schwere und geheime Kunst, die - wie es heißt - nur die Schmiede *Arivors, Khunchoms, Perricums* und der *Angroschim* beherrschen. Der Gebrauch und das Führen des R. unterliegen strengen Einschränkungen und sind in der Regel nur den Geweihten der Göttin sowie den Absolventen einer rondragefälligen Kriegerschule und gleichwertigen Kriegern -also etwa ehemaligen Knappen eines großen Ritters - erlaubt.

Rondrarium; heiliges Buch der RONDRA-Kirche, das unter verschiedenen Aspekten Geschichte, Gegenwart und Zukunft des Weltenganges im Angesicht der Himmlischen Kriegsgöttin beschreibt. Dem Wirken von *Alveraniaren* und auch den Heiligen der Rondra-Kirche sind dabei eigene Bücher gewidmet.

Rondratag; in WEIDEN, NEETHA und bei den AMAZONEN Bezeichnung für den vierten Tag der Woche, sonst *Praiostag* genannt (s. **ZEITRECHNUNG).**

Rondrianisch; allgemein übliche Bezeichnung für: rondragefällig, ehrenhaft kämpfend: "ein r.es Kräftemessen", "von wahrhaft r.er Gesinnung".

Rondrikan; Nordwestwind im *Meer der Sieben Winde*, nie unter Sturmstärke auftretend und Blitz und Hagel mit sich führend. Schrecklichster aller Winde in dieser Region. Verheerend vor allem in den Monaten Boron und Peraine. Mythologisch zählt der R. zum Gefolge der Kriegsgöttin *Rondra.* Die *Thorwaler* bezeichnen ihn als "Zorn der Mutter".

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

Ror; Fluss in Nordaventurien; ein Nebenfluss des SVELLT, der im *Rorwhed*-Gebirge entspringt und nach kurzem Lauf bei *Tiefhusen* mündet.

Roremund; eine Siedlung an der Mündung des *Ror* in den SVELLT, die im Jahre 398 v.H. von den *Orks* erobert, geplündert und geschleift wurde. Etwa 150 Jahre später wurde an dieser Stelle die Stadt TIEFHUSEN gegründet.

Rorwhed; annähernd kreisrundes und etwa 50 Meilen durchmessendes Gebirge in Nordaventurien, dessen höchste Gipfel bis zu etwa 2.300 Schritt Höhe aufragen. Das R. gilt als wild und unwegsam und ist daher bis auf einige *Orks* vom Stamme der *Korogai,* die sich hier während des *Orkensturms* niedergelassen haben, unbevölkert. Man munkelt auch, auf den Gipfeln des R, würde sich ein Zirkel finsterer *Hexen* treffen.

Rosenkreuzer; eiserne Münze aus *Aranien;* der Name stammt vom Seerosensymbol auf der Rückseite; entspricht dem verbreiteten *Kreuzer.*

Rosenstadt; ein Eigenname der Stadt DROL.

Rotaugen; bisweilen gebrauchte Bezeichnung für die SUMPFRANZEN.

Rote Pfeilblüte; ein in Südaventurien heimisches *Heilkraut;* eine Schlingpflanze, aus deren roten, lanzettförmigen Blättern ein Tee oder Aufguss bereitet werden kann, der blutstillend und regenerierend wirkt.

Rote Sichel; Gebirge zwischen dem mittelreichischen *Weiden* und dem *Bornland.* Setzt sich in einem Bogen gen Nordwesten jenseits des *Roten Passes* in die SALAMANDERSTEINE fort. Die höchsten Gipfel - *Adlerspitze, Naira Kubuch* und *Naira Theluzi* - ragen mehr als 5.000 Schritt in die Höhe. Die R.S. ist sehr zerklüftet und außer an wenigen Pässen de facto unpassierbar. Reich an Bodenschätzen, wird in zahlreichen Minen versucht, diese zu Tage zu fördern. Sitz des größten Minenkonsortiums ist *Uhdenberg* auf der Westseite des 200 Meilen langen Höhenzuges, dessen Namen mit Sicherheit durch die reichen Vorkommen an Eisenerz und dem als Baumaterial beliebten Rotschiefer geprägt wurde, aber auch mit Heimat und Herkunft der rotbepelzten *Goblins* in Zusammenhang steht. Die Goblins stellen für leichtfertige Gemüter eine ernstzunehmende Gefahr dar; vom Vorbild der *Orks* inspiriert, ziehen einige Sippen verbände aus ihrer kargen Heimstatt sogar vermehrt auf Beutezug in die umliegenden Baronien hinab.

Rote und Weiße Kamele; tulamidisches Nationalspiel; Inbegriff des av. Strategiespiels; siehe **SPORT UND SPIEL.**

Roter Drachenschlund; ein nord- und mittelaventurisches Heilkraut, dessen rote Blüte vage an ein aufgesperrtes Drachenmaul erinnert; das einzige bekannte Mittel gegen die LYKANTHROPIE.

Roter Flusskrebs; eine schmackhafte Scherentierart

Roter Obsidian; eine seltene Ausprägungsform des OBSIDIANS oder *Vulkanglases*, einer Gesteinsart.

Roter Pass; zwischen *Roter Sichel* und *Salamandersteinen* gelegener Pass, der in etwa 800 Schritt Höhe die *Grüne Ebene* mit dem Umland des *Neunaugensees* verbindet; passierbar von Peraine bis Travia. Der Pass gilt wegen der vielen hier lebenden *Goblins* als unsicher und wird fast ausschließlich von stark geschützten Karawanen benutzt.

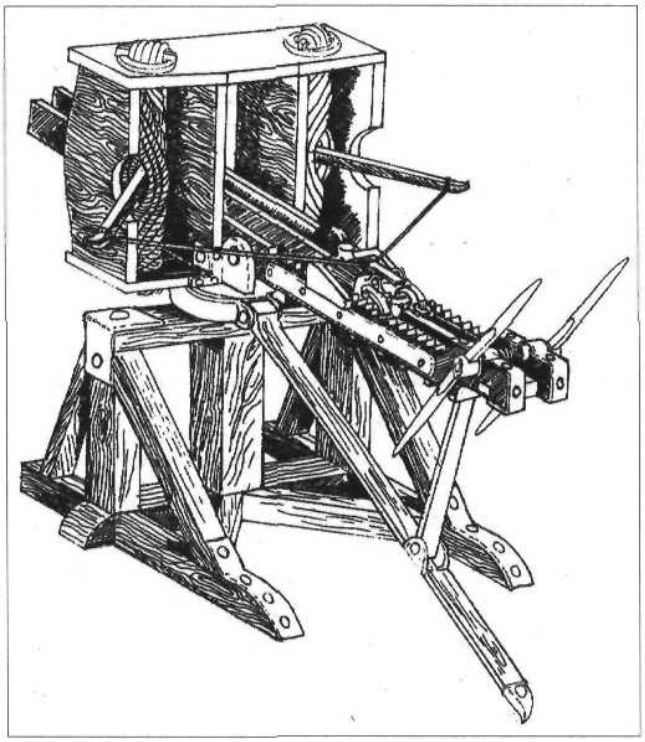
Roter Salamander; eigentlich: *Bund des Roten Salamanders;* ein seit dem Jahre 227 v.H. existierender Zusammenschluss von *Magiern* und *Alchimisten,* der sich mit ELEMENTARISMUS, Hoher und Niederer ALCHIMIE und VERWANDLUNGszauberei befasst. Die "Werkstätten" (Gildenhäuser) des R.S. stehen in *Andergast, Brabak* (Haupthaus), *Fasar* und *Festum* (vormals Norburg). Der R.S. hat das Recht, eigene Zöglinge auszubilden und gibt eine eigene Quartalsschrift, den *Salamander,* heraus.

Rotfuchs; in nord- und mittelaventurischen Wäldern vorkommende, jedoch sehr seltene Fuchsart, deren Fell sehr begehrt und darum teuer ist.

Rotpüschel; vor allem wegen der zur Brunftzeit fast grellroten Fellfarbe gejagte, nord- und mittelaventurische Hasenart.

Rotschweif; einer der *Himmelswölfe,* Begleiter *Firuns* in der WILDEN JAGD.

Rotze; Scherzname für ein torsionsbetriebenes Schiffsgeschütz, das entweder massive Stein- oder Bleikugeln oder mit HYLAILER FEUER gefüllte Tonkugeln verschießt. Je nach Geschoßgewicht unterscheidet man zwischen leichten, mittleren und schweren R. Gilt mittlerweile als Standardbewaffnung aller av. Kriegsschiffe.



Geschosstorsionsschleudergerät zu 300 Unzen („Mittelschwere Rotze")

Rssahh; echsischer Name für das *Echsische,* die Gemeinsprache der ACHAZ, KRAKONIER, ZILITEN und anderer Echsenvölker. Siehe **SPRACHEN**.

Ruberkopf; mit etwa 4.100 Schritt höchster Berg des AMBOSSGEBIRGES. Auf dem Gipfel des R. befindet sich ein altes Zwergenkastell.

Rubine; acht rötliche Sterne unterschiedlicher Leuchtkraft am *Südhimmel,* die der Sage nach das von einem Meisterdieb gestohlene Diadem der Kaiserin *Hela-Horas* darstellen. Astrologen deuten es als Zeichen für List, Verschlagenheit und Planung.

Rude I. (von Gareth); (754 v.H. - 684 v.H.); von 718 v.H. bis 684 v.H. *Kaiser des Neuen Reiches* und damit achter in der Reihe der KLUGEN KAISER. Unter seiner Regentschaft schreitet die Expansion des Reiches im Nordwesten voran. In der Ersten *Seeschlacht vor Salza* im Jahre 702 v.H. fügt die Kaiserliche Westflotte den *Thorwalern* großen Schaden zu, und die unvorbereitete Stadt *Thorwal* wird im Handstreich erobert, der Hetmann durch einen mittelreichischen Komtur ersetzt. In den folgenden drei Jahren wird das gesamte thorwalsche Territorium, mit Ausnahme der Inseln und der Stadt *Olport,* besetzt. Ab dem Jahr 695 v.H. beginnt die Besiedlung des Bodirtales durch Thorwaler und Mittelreicher, im Jahr 685 v.H. wird mitten im *Orkland* die Stadt *Myrburg* - das heutige *Phexcaer* - gegründet. Ein Jahr später tritt UGDALF die Thronfolge seines Vaters R. an.

Rude II. (von Gareth); (673 v.H. - 658 v.H.); Sohn des letzten armierenden KLUGEN KAISERS UGDALF. Da Rude beim Tode seines Vaters im Jahre 660 v.H. erst dreizehn Jahre zählt, übernimmt der Priesterrat der Praios-Kirche bis zur Vollendung des fünfzehnten Lebensjahres des Thronerben die Regentschaft über das Neue Reich. Doch drei Tage vor der Amtsübergabe wird die grausam verstümmelte Leiche des jungen Kaisers aufgefunden. Der Priesterrat beschuldigt die Anhänger der konkurrierenden Rondra-Kirche der Tat und leitet mit dem *Erntefest-Massaker* zu Gareth die Vernichtung aller Rondragläubigen ein. Die Epoche der PRIESTERKAISER beginnt.

Rukaris, Leon; (*30 v.H.); Oberst (und damit Oberbefehlshaber) des BOTENDIENSTES der BEILUNKER REITER.

Rulat; Insel in der *Tobrischen See;* etwa 80 Meilen in südwestlich-nordöstlicher Ausdehnung und 60 Meilen von Nord nach Süd messend und damit die sechstgrößte av. Insel. Der Südteil R.s wird von gefährlichen Sümpfen gebildet, der etwas höher gelegene Nordteil ist von dichten Urwäldern bedeckt.

Nach dem Verlust der *Zyklopeninsel Hylailos* an das *Alte Reich* reift zu Gareth der Plan, die *tobrische* Insel R. zur Festungsinsel zu erklären und auszubauen. Mit Hoftagsbeschluss des Jahres 21 Hal wird der Gf. von Mendena mit der Aufgabe betraut, auf der Insel im *Perlenmeer* für sicheren Gewahrsam gefährlicher und aufrührerischer Verbrecher, namentlich verbannter ANSWINISTEN, zu sorgen. Die Aufsicht über Insel und zu erbauende Kaiserliche Feste wird Kommandeur *Anselm von Mendena* übertragen. Im Jahre 23 Hal leben neben den ca. 200 kaiserlichen Gardisten. 300 Handwerkern und 400 Bauern und Fischern bereits etwa 150 Verbannte auf R.

Die Meerenge bei R. ist ein Ort, an dem sich Walfänger oder Handelsschiffe zu Flottillen vereinigen, um gemeinsam in See zu stechen und etwaigen Gefahren besser trotzen zu können. Davon profiliert auch der kleine Hafen an der Südküste, der diverse Versorgungsgüter für längere Überseefahnen anbietet. Weiterem Erwerb dient die Zucht von Langohrschafen auf der ansonsten recht kargen Insel.

Runenalphabet; die allgemein verbreitete Schrift der z*wergischen* Sprache *Rogolan.* Die 20 Zeichen des R. und die 24 des großen R. eignen sich besonders für das Einmeißeln auf Steintafeln; siehe **SPRACHEN.**

Runenschrift; die bis zur Besetzung durch das *Neue Reich* (um 700 v.H.) gebräuchliche Schrift der *Thorwaler,* bestehend aus 38 Zeichen; heute nur noch bei wenigen *Skalden* bekannt.

Rur und Gror; die Hauptgötter MARASKANS; Zwillinge und gleichzeitig Brüder und Schwestern - daher werden sie grundsätzlich zweigeschlechtlich dargestellt. Nach Ansicht der Gläubigen ist Rur der Schöpfergott, der die Welt - eine diskusähnliche Scheibe - als Geschenk an seinen Zwilling Gror erschuf und ihm diese am 19. Rondra 4815 v.H., dem Datum der Weltentstehung, zuwarf.

Da die Zwillinge während des 8192 Jahre dauernden Flugs des Weltendiskus keinen Einfluss auf das Geschehen der Welt haben, hinterließen sie nach dieser Ansicht ihre Diener, die während des Flugs die Welt schützen sollen. Als diese Diener werden in der Hauptströmung des sektenreichen R.u.G.-Glaubens zumeist die *Zwölfgeschwister,* d.h. die *Zwölfgötter,* genannt.

Nach anderen Ansichten gibt es eine variierende Zahl weiterer Diener, die den Sterblichen nicht offenbar sind, bis der Diskus Gror erreicht hat. Wieder andere Denkschulen vertreten die Meinung, dass die Anzahl der Diener der Zwillinge geringer sei als zwölf, und dass mit

unterschiedlichen Namen bisweilen dieselbe Gottheit bezeichnet werde. In diesem Zusammenhang werden in einer radikalen zaboronitischen Sekte *Tsa* und *Boron* erwähnt.

Der R.u.G.-Glaube lehrt die ständige Wiedergeburt alles Sterblichen, ein Zustand, der (mindestens) so lange anhalten soll, bis die Weltenscheibe Gror erreicht hat und die Gläubigen bereit sind, die *Vierundsechzig Fragen des Seins* zu stellen und die Enthüllung all dessen zu erleben, was zuvor verborgen war, Aus diesem Grunde ist das boronische Symbol auf Maraskan das vollständige und nicht das zerbrochene Rad.

Die Welt gilt - da ein Geschenk eines Gottes - als schön und perfekt, auch wenn es den Sterblichen nicht immer leicht fallen mag, diese Schönheit in ihrer Gänze zu verstellen. Sie wurde sowohl paarig als auch gegenpaarig erschaffen, d.h. es gibt Land und Wasser, Tag und Nacht etc., und die Zahl zwei verkörpert den Ausdruck der Weltenharmonie. Alles, was sich nicht durch diese Klare Einteilung beschreiben lässt, gilt als Verstoß gegen das Gleichgewicht der Schöpfung und damit als Auslöser von Unheil und Verderben, so etwa der *Bruderlose*, die maraskanische Bezeichnung für den *Namenlosen.* Der Sinn der Welt erschöpft sich jedoch nicht darin, nur ein Geschenk zu sein. Es ist ein mächtiges Geschenk, weil es Schönheit dorthin trägt, wo diese bisher fehlte, und dadurch bei seinem Flug durch den Limbus diesen und seine Bewohner verändert.

Der R.u.G.-Glauben wurde ursprünglich von dem tulamidischen Stamm der *Beni Rurech* nach Maraskan gebracht, wo er schnell, trotz heftiger Bekämpfung durch die Geweihtenschaft der Zwölfgötter und zeitweiligen Verbots, schnell sesshaft wurde. Bis vor wenigen Jahrzehnten war er fast ausschließlich auf die Insel beschränkt, doch der Exodus zahlreicher Maraskaner nach der Niederwerfung der Insel im Jahre 6 v.H. durch Kaiser *Reto* brachte mit sich, dass er auch auf dem Festland Wurzeln fasste, sei es an den Orten, wo Maraskaner Exil fanden, sei es durch kaiserliche Besatzungssoldaten, die während ihrer Stationierung auf dem Eiland zum R.u.G.-Glauben konvertierten.

Rur-und-Gror-Nussen; eine maraskanische Mannschaftssportart; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Rurs Daumen; philosophisches Prinzip des RUR-UND-GROR-Glaubens, dessen Bezeichnung sich aus der Glaubensaussage ableitet, Rur habe seinen Daumenabdruck hinterlassen, als er den *Weltendiskus* fertigte und seinem Zwilling Gror zuwarf. Gemeint ist damit, dass die Welt Spuren ihres Schöpfers trägt und das Studieren und Erforschen der Welt und der Natur somit zum Verständnis des Wesens der Götter und ihrer Größe führt.

Es gilt auch umgekehrt: Das Befassen mit den Lehren des Glaubens eröffnet Einsichten in die Gesetze der Welt - in der maraskanischen Philosophie sind also Götterglaube und Wissenschaft nicht nur keine Gegensätze, sondern untrennbar miteinander verbunden!

Diese Denkweise erfuhr um 230 v.H. ihre Zuspitzung in dem Postulat, dass es möglich sei, Erkenntnisse über die gesamte Schöpfung aus dem Studium eines winzigen Teiles, etwa einer Wurzel oder eines Steins, zu ziehen.

Ruthor; Ort und Baronie im *Lieblichen Feld*, zur Gft. *Yaquiria* gehörig und am Südende der Grangorer Bucht gelegen.

S

Saatfest; 1. Peraine; ein hoher FEIERTAG bei der ländlichen Bevölkerung.

Saatmond; zwergischer Name für den Monat *Peraine* (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Säbel; nicht nur bei Reitern, sondern auch bei jenen Fußkämpfern beliebte Waffe, die den Umgang mit einem richtigen Schwert nie erlernt haben und auch lieber kraftvoll zuschlagen mögen, als sich auf ein rasantes Klingenspiel zu verlassen - deshalb sind nicht wenige Säbel auch nur einschneidig. Dennoch gibt es auch unter den Säbeln viele exzellente Stücke, die der geübte Krieger wie ein echtes Schwert einsetzen kann.

Säbelzahntiger; bis zu drei Schritt lange und 7 Spann hohe Raubkatzenart mit langen, säbelartigen Reißzähnen; lebt meist allein. S. kommen in Südaventurien als *Dschungeltiger,* in den nordaventurischen Steppen als *Steppentiger* und in nordav. Wäldern als *Silberlöwe* vor, wobei die nördlichen Varianten die deutlich gefährlicheren sind.

Sad'Huarr; siehe SSAD'HUARR, SATUARIA.

Sad'Nav; siehe SSAD'NAV, SATINAV.

Saguraspinne; recht kleine (bis 2 Finger Durchmesser), grauschwarz gebänderte Spinnenart, die in ganz Aventurien vorkommt und ein sehr starkes Gift besitzt, das selbst gesunden Menschen gefährlich werden kann. Sie setzt dieses Gift jedoch nur ein, wenn sie sich bedroht fühlt.

Sajalana; Stern im Sternbild der *Eidechse.* Er ist nach dem *Nordstern* der hellste Stern am Firmament und wird lediglich von einigen *Wandelsternen* überstrahlt. Viele Sterndeuter sehen in seinem Glanz die Schöpfung und den Neubeginn in Tsas Geist. Werdende Mütter richten des Nachts Gebete für eine segensreiche Geburt an ihn. Die Tatsache, dass S. insgesamt für ein halbes Jahr am sichtbaren Sternenhimmel zu erblicken ist, bringt daher etwas sehr Beruhigendes mit sich, denn so steht jede Schwangerschaft irgendwann unter dem guten Stern.

Saladan; eine in *Arivor* beheimatete und über die Grenzen des *Lieblichen Feldes* hinaus bekannte Manufaktur für Eisenwaren aller Art, vor allem jedoch für Drähte und rondragefälligen Bedarf.

Salamander (I); eine Amphibienart.

Salamander (II); eine elementare Manifestation des *Feuers.* Die Bezeichnung S. wird sowohl für *Dschinne* als auch *Elementargeister* des Feuers verwendet, trifft jedoch eigentlich nur auf den ELEMENTARHERREN dieses *Elements* zu.

Salamandersteine; Gebirge im nördlichen Aventurien; aus weichem Tonschiefer bestehend, weshalb auch keiner der Gipfel höher als *3.000 Schritt* aufragt. Der Name leitet sich ab vom elfischen *Sala Mandra* und bedeutet soviel wie 'Heim der Magiebegabten'. Auf den dichtbewachsenen Bergen findet man eine ganze Reihe von Tierarten: Raubtiere wie Bären, Raubkatzen (vor allem den *Säbelzahntiger),* Nagetiere wie das Salamanderwiesel, Wildschweine und andere wilde Huftiere, Steinböcke, allerlei Kleingetier, eine Unzahl von Vögeln und Insekten, darunter wiederum wunderschöne Schmetterlinge. In den Bächen tummeln sich so viele der verschiedensten Fische, dass man glaubt, sie mit der Hand fangen zu können. Auch einige *Riesenlindwürmer* kann man auf den höchsten Gipfeln finden, sie leben von der reichhaltigen Fauna und sind weniger auf Schätze versessen als ihre südlichen Verwandten. Der *Rubinsalamander* ist überraschenderweise die einzige Salamanderart, die man hier antrifft.

Uralte Wälder, durchzogen von zahlreichen Wasserläufen und stillen, dunklen Waldteichen, liegen am Fuß des Gebirges und reichen bis in die tiefsten Schluchten hinein. Hier gibt es prachtvolle Ahornbäume, kräftige Buchen und undurchdringliche Nadelwälder mit dichtem Unterholz. Unter den Tannen sind die Rottannen, deren Stamm sechs Männer nicht umfassen können, noch nicht einmal die mächtigsten. Kolossale Mammutbäume ragen aus dem Wald und dienen den Elfen als Wohnung und Aussichtsposten. Die *Waldelfen,* die auf verborgenen Pfaden durch den Wald wandeln, sind nur zu finden, wenn sie auch gefunden werden wollen.

Dem Herzen des Gebirges entspringen mehrere Quellen, deren leicht magische Wasser bis in den *Kvill* und den *Neunaugensee* fließen. Im *Silberbuchenwald,* im Westen der Salamandersteine entspringt der *Lorsol,* ein Quellfluss des Kvill. Ein weiterer Zufluss, der *Amper,* kommt aus dem Osten, dem *Wald-wo-Regen-auf-Biberdämme-fällt.*

Im Inneren der Salamandersteine ruht die *Träumende Madaya,* eine *Lichtelfe,* die noch kein Sterblicher zu Gesicht bekommen hat, und die als "Erste und Letzte der Elfen" gilt.

Saljeth; vor mehr als 3.100 Jahren im *Drachenkrieg* zerstörte Siedlung der Orks auf einem kleinen Hügel an der *Breite.* Viele Jahre später, vor etwa 1.700 Jahren, gründen an derselben Stelle menschliche Siedler die kleine Stadt S. Trotz dauernder Streitigkeiten mit ihren orkischen Nachbarn wächst und gedeiht die junge Siedlung. Im Jahr 1.243 v.H. überrennen die Orks S. und lassen sich dort nieder. Hier begründen sie eine langjährige Herrschaft über die nördlichen Regionen des heutigen Mittelreiches. Das einstige S. wird zum Zentrum ihres Tairach-Kultes.

Erst im Jahre 1.134 v.H. gelingt es dem Zwergenkönig *Ramoxosch III.,* vereint mit einigen *Elfen* unter Führung von *Tasilla Abendglanz,* die Orks ins Orkland zurückzutreiben. Daraufhin besiegeln Elfen und *Zwerge* im *S.-Pakt* ihre Rechte und Pflichten gegenüber dem jeweils anderen Volk. Während des Kampfes erscheint auch der *Greif Scraan,* der den Streitern gegen die Orks beisteht. Aus Ehrfurcht vor dem Sonnengott Praios und dem Eingreifen seines Dieners erhält die Siedlung, die in den folgenden Jahren auf den Trümmern S.s entstellt, den Namen GREIFENFURT.

Saljeth-Pakt; nach der *Schlacht van Saljeth* im Jahre 1.134 v.H. geschlossene Absprache zwischen den Zwergen unter *Ramoxosch III.* und den Elfen unter *Tasilla Abendglanz,* die vor allem die gegenseitigen Rechte und Pflichten — namentlich die Holznutzung - regelte, aber auch zum ersten "Freundschaftsvertrag" zwischen beiden Völkern wurde.

Saljethweg; über den FINSTERKAMM führender Handelsweg zwischen *Lowangen* und *Greifenfurt.*

Salthel, -s; Saltheler; Saltheler; Ort in Weiden. Von Burg Aarkopf, auf einem schroffen Hügel südlich von S., regiert Markverweser *Ralmir von Zornbrecht-Hauberach* die *Reichsmark Sichelwacht.* Der Ort macht keineswegs den Eindruck einer Grafenstadt; Zumeist dem Handwerk verschrieben, haben die etwa 600 Einwohner ihren Ort allenfalls zu einem wichtigen Marktflecken gemacht (T: TRA, ING). Die spitzgiebligen Häuser und die engen Gassen werden von einem Erdwall sowie Palisaden geschützt. Burg Aarkopf ragt als trutzige

Feste gut 50 Schritt über das Umland und gibt einen guten Blick auf *Goblinpfad* und *Sichelstieg* frei. Auf der Burg finden neben dem Hofstaat des Markverwesers auch die herzoglichen Rundhelme Platz, so gegen die Goblins oder Räuberbarone ins Feld gezogen wird (G; 20 Mannen des Mark Verwesers, 15 Stadtbüttel).

Salza und Salzerhaven; -s/-s; salzeranisch/salzerhavenisch; Salzeraner/Salzerhavener; in der gleichnamigen Gft. Salza gelegene 'Doppelstadt' an der Mündung des *Ingval* in das *Meer der Sieben Winde.* Mit seinen 2.620 Einwohnern (davon 1.680 in Salza) wirtschaftlich bedeutendster Ort im Königreich *Nostria.* Ein Grund ist die Weiterverarbeitung von wertvollem Steineichenholz aus dem verfeindeten Nachbarkönigreich *Andergast,* dessen Lieferung selbst im Fall kriegerischer Auseinandersetzungen sichergestellt war. Versuche des nostrischen Königs *Kasimir,* dieses Geschäftsgebaren zu unterbinden, scheiterten an der Drohung, gegebenenfalls mit den nördlich benachbarten Thorwalern zu kollaborieren. Zu einer abrupten Veränderung der Stimmung führte die Besetzung der Stadt durch eben diese Thorwaler im Jahr 17 Hal, in deren Folge die nostrische Kriegsflotte total vernichtet wurde. So findet erst unter Graf Albio III. eine Abkehr von erfolgsbedingter Hochnäsigkeit zum Schulterschluss mit dem übrigen Land. Nach der mysteriösen *Schreckensnacht von S.,* in der zahllose Phantome und Totgeglaubte aus dem Nichts erscheinen und wieder verschwinden, verlassen die Thorwaler die Stadt in größter Panik.

Handel und Handwerk prägen das Stadtbild von Salza. Der Marktplatz ist Adresse für Kontore von Handelshäusern aus dem Lieblichen Feld, aus Mittelreich und Bornland. In Sommer und Herbst finden hier unter den Augen eines Reiterstandbildes des jungen (und noch reichgelockten) Königs Kasimir zahlreiche Holzauktionen statt. Eine Niederlassung der *Nordlandbank* unterstreicht die wirtschaftliche Bedeutung der Stadt. Reisende und Händler fühlen sich hier in der Nahe bürgerlicher Ruhe und Ordnung am wohlsten. Zahlreiche Gasstätten und Hotels wie auch der *Traviatempel* vervollständigen den Eindruck der Gastlichkeit.

Südlich des Zentrums führt die Straße nach Nostria durch ein kleines Schmiedeviertel, in dem auch der Ingerimmtempel zu finden ist. Hier werden Waffen für die nostrische Armee sowie Metallbeschläge, wie auch Anker und anderes Schiffszubehör, aus Eisen gefertigt. Nach *Kendrar* führt der nördliche Weg aus der Stadt. Jenseits der Ingvalbrücke passiert der Reisende ein im bosparanischen Stil errichtetes Kloster, das zusammen mit dem *Hesindetempel* in einem eigenen, ummauerten Bereich steht und in seiner architektonischen Schönheit alle anderen Bauwerke der Stadt übertrifft. Nach Osten führt der Weg. vorbei an der bescheidenen gräflichen Residenz, flussaufwärts gen *Joborn.*

In westlicher Richtung schließlich folgt man der befestigten Uferstraße nach Salzerhaven, die von zahlreichen holzverarbeitenden Betrieben und Schiffszulieferern gesäumt wird. Einige leerstehende Häuser markieren die Grenze zum unmittelbar benachbarten Ort, der sich binnen 90 Jahren von einer kleinen Hafensiedlung zu einem geschäftigen Zentrum entwickelt hat und seit vierzig Jahren Stadtrecht genießt. Bordelle, Kneipen und Herbergen bestimmen das Stadtbild. In den Werften im Hafengelände, das auch großen Schiffen Ankerplatz bietet, entstehen Schiffe für Auftraggeber aus aller Herren Länder. Typisch sind eigenwillig konstruierte Koggen, bei denen Rumpf und ein überlanges Achterkastell miteinander verbunden sind (Weiterer T: EFF).

Zwar wetteifern beide Teile der 'Doppelstadt' in vielen Dingen miteinander, doch weiß man um die vielgestalte Abhängigkeit zu beider Seiten Nutzen. Die Versorgung der Bürger gewährleisten die Salzerhavener Meeresfischer mit dem Fang der bekannten *Salzarele* sowie die Bauern der umliegenden Salzeraner Mark.

Das Wappen der Stadt zeigt ein silbernes Fischernetz auf rotem Grund; für die Wehrhaftigkeit sorgen 2 Banner Gfl. Salzeraner Gardisten, 50 Kgl. Krieger sowie 20 Stadt- und Hafenwachen.

Salzarele; eine durchschnittlich drei Spann lange Plattfischart; meistgefangener Fisch des *Meeres der Sieben Winde.*

Samra; kleiner *aranischer* Grenzort am Zusammenfluss von *Mhanadi* und *Gadang,* dessen knapp 200 Bewohner wenig von der uralten Tradition ihres Dorfes wissen: In unmittelbarer Nähe S.s künden heute noch Scherbenhaufen und Schutthügel von der einstigen blühenden Stadt ZHAMMORRAH, die während der SKORPIONKRIEGE vollständig zerstört wurde.

Samthauch; die Pollen des *Schleichenden Todes,* einer seltenen Orchideenart; erzeugen rauschhafte Träume, wenn sie in geringer Menge eingeatmet werden; Überdosen hingegen führen einen ekstatischen Schlaf herbei, der mit dem Tod des Opfers enden kann. S. ist vor allem im Al'Anfaner Kult des Boron verbreitet.

Sandlöwe; in Rudeln lebende Großkatzenart der *Khom* und *Mhanadistans* mit sandgelbem Fell und schwarzer Mähne; erreicht eine Schulterhöhe bis zu 6 Spann; Symboltier der Göttin *Rondra.*

Sandschak; ein kleines Verwaltungsgebiet des KALIFATS, Unterprovinz eines *Emirats;* in der Größe etwa einer mittelreichischen Baronie entsprechend und von einem BEY regiert, der wiederum einem *Emir* unterstellt ist.

Sandwolf; in den Randgebieten der *Khomwüste* und in *Mhanadistan* heimische Abart der aventurischen Wölfe; etwas kleiner und dürrer als *Griswölfe* und weniger in Rudeln organisiert, jedoch furchtlose Kämpfer; sandgelbes bis schmutzigbraunes Fell.

Sanin; Name mehrerer bekannter Admirale des Alten und Neuen Reichs.

Admiral S. der Ältere (Lebensdaten unbekannt) wurde 880 v.BF. von BELEN-HORAS zum Oberbefehlshaber der Seestreitkräfte ernannt und entdeckte in der Folge *Albernia,* befuhr den *Großen Fluß* (bis zur Stelle des heutigen *Ferdok),* führte die Flotte bei der Eroberung der *Zyklopeninseln* (875-874); entdeckte *Kap Brabak;* befuhr den *Tommel* (873); leitete die Versorgung des kaiserlichen Heeres in den *Trollkriegen;* traf auf die ersten *Auelfen* (870) und entdeckte 868 v.BF. die *Thorwaler.* Sein weiteres Schicksal ist ungewiss.

Admiral Sanin der Jüngere (895 v.BF. - 828 v.BF.) begleitete seinen Vater auf vielen seiner Reisen; erreichte 865 v.BF. den *Golf von Riva* und (um 860) ein zweites Mal *Kap Brabak.*

Sanin III. (878 v.BF. - 800 v.BF.) gelang 857 v.BF. die erste Südumseglung durch die Straße von Sylla und darauf folgend die Umrundung Altoums und die Entdeckung der Waldinseln; 855 v.BF. erreicht er die Bucht von Al'Anfa, 853 v.BF. Nebachot. Später war er häufig im Perlenmeer unterwegs, um verschiedene Handelsrouten zu erkunden. Von Kaiserin Asmodena beauftragt, umfuhr er in den Jahren 819 v.BF. bis 802 v.BF. den aventurischen Kontinent von der Bernsteinbucht bis zu den Bergen von Beilunk und legte damit den Grundstein für den ersten aventurischen Atlas; starb bei den Vorbereitungen für die nordöstliche Umrundung Aventuriens.

Rateral Sanin XII.

Rateral Sanin XII.; (*29 v.H.); entfernter Verwandter der obigen S.s (aus einer *albernischen* Freiherrenfamilie stammend); vor allem bekannt durch die Fahrten der "Seeadler von Beilunk" und die Kartographierung des *Perlenmeer*raums; seit 10 Hal *Markgraf* der neugeschaffenen Mgft. WINDHAU; gleichzeitig Hafenkommandant von HARKEN und Kommandierender Admiral der Westflotte des Neuen Reiches.

Sansaro; eine übelriechende, grün braune Tangart, die an den Küsten des Perlenmeeres zwischen *Selem* und *Charypso* gewonnen werden kann. Eingekochter S.-Saft wirkt gegen verschiedene Krankheiten, während S.-Paste geraume Zeit Ungeziefer fernhält.

Sappeure; militärische Einheit, die sich vornehmlich mit Belagerungen befasst. Dazu gehören nicht nur der Aufbau von Katapulten und Belagerungstürmen, sondern vor allem das Ausheben von Schanz-

gräben und das Untertunneln von Mauern. In den S.- oder Schanzkompanien der großen Reiche finden sich daher auch viele *Zwerge.*

Satinav (I), -s; in alten Mythen als "Bruder der *Giganten"* bezeichnet; ein mächtiger Halbgott und Zauberer, der es wagte, sich auf das Deck des Schiffes der Zeit zu schwingen und das Steuer zu ergreifen. Los strafte den Frevler, indem er ihn auf ewig an das Schiff der Zeit fesselte. Seither ist S. der Hüter der Zeit, der sie nicht einmal für die Götter anhält. Ihm zur Seite stehen seine Töchter *Fatas.* die aus den Hoffnungen der Menschen die Zukunft formt, und *Ymra,* die aus den Erinnerungen die Vergangenheit bildet.

Satinav (II); ein mäßig heller, aber besonders großer Stern am *Südhimmel,* der höchstens noch von Benbukkula aus im Osten aufgehend gesehen werden kann und nur 77 Tage für einen Umlauf benötigt. *Fatas* und *Ymra* werden durch zwei kaum sichtbare Sternchen repräsentiert. In der astrologischen Bedeutung steht Satinav für Zeit, Vergänglichkeit oder Zaudern.

Satuaria, -s; satuarisch; Gottheit der aventurischen HEXEN, über deren Entstehung und Wesen wenig bekannt ist. die aber wohl die letzte der *Gigantinnen* ist:

"Als Sumu ihr Ende nahen fühlte, schuf sie in ihrem Inneren ein Ei. Als das Ei zur Reife gelangt war, schlüpfte aus ihm die jüngste Tochter Sumus, und ihr Name war S. Sie blickte zunächst mit Hass auf die Wesen, die nun auf dem erkaltenden Körper ihrer Mutter wohnten. Doch bald wandelte sie unter den Sterblichen und fing an. diese schwachen Wesen zu lieben. Einige von ihnen, die die Mutter achteten, erkannten auch die Tochter, und S. lehrte sie."

Es gibt keine Berichte über Wunder und direktes Eingreifen S.s auf Dere, und auch ihre Anhängerinnen bilden keine Priesterschaft, sondern sind allesamt Magiekundige, was alles auf eine Gefangenschaft oder Verbannung in die sechste *Sphäre* schließen lässt. Ihr werden mehrere heilige Tiere zugeschrieben, die allesamt den *Hexen* als VERTRAUTE dienen. S. steht als Tochter SUMUS für alle Eigenschaften der diesseitigen Welt, speziell aber für die Kräfte der Erde und die allzumenschlichen Eigenschaften der Sterblichen.

Bisweilen wird S. von verschiedenen SCHWESTERNSCHAFTEN der Hexen auch mit *Tsa, Peraine* oder *Hesinde* gleichgesetzt; andere identifizieren sie mit *Mada,* während wiederum andere sie als Schwester *Satinavs* sehen.

Satuul; moh.: „verrottete Seele"; in der Religion der WALDMENSCHEN ein böser Geist, der oft auch Besitz von anderen Menschen ergreift. Die S. sind die Seelen Verstorbener, die sich von ihrem Körper nicht trennen konnten und so langsam mit diesem verrotten.

Satyr; auch: *Faun;* ein FEENwesen mit dem Unterleib und den Beinen eines Bocks oder Widders.

Saufeder; ein kräftiger, kurzer Spieß, der sich vorzüglich dazu eignet, den Ansturm von gereiztem Wild aufzuhalten. Zu diesem Zweck ist er auch direkt hinter dem Stechblatt mit einem eisernen oder hürnenen Knebel versehen, der verhindert, dass die Waffe zu tief in den Leib der Beute eindringt. Auch als *Jagdspieß* bezeichnet.

Savertin, Salpikon; Akademieleiter der SCHULE DER VARIABLEN FORM; kam 1 Hal im Alter von 50 Jahren an die *Mirhamer* Akademie. Über seine Herkunft macht er nur wenige, meist sehr mysteriöse Andeutungen, stets nennt er nur „den Osten" als seine Heimat, Zuerst Leiter der Bibliothek, wurde er schon im selben Jahr Dozent für Echsisch und Artefaktherstellung, wenige Jahre später Leiter der Akademie; im Jahre 10 Hal wählte man ihn zum neuen Vorsteher der BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN, Der *Borbaradianer-Gegner* S. ist ein wahres Sprachengenie, außerdem studiert er seit langem Anatomie. Seine Spezialgebiete in den arkanen Künsten sind jene Zauber, die sich mit der Verwandlung von Unbelebtem und Belebtem beschäftigen, hierbei hat es ihm besonders die echsische Magie angetan.

S. ist für sein Alter noch sehr vital, man würde ihn auch eher auf 50 Jahre schätzen denn auf 70, und oft begibt er sich nur von seiner treuen Dienerin, der *Achaz* Tziktzal, begleitet auf „Studienreisen".

Schädeleule; riesige Eulenart der nordaventurischen Wälder erreicht eine Körperlänge von 4 Spann und eine Spannweite von maximal 3 Schritt; schwarzbraunes Gefieder und eine, an einen Totenschädel erinnernde Gesichtszeichnung. Verfolgt oft tagelang ihr Opfer, um immer wieder aus dem Hinterhalt zuzuschlagen, einen großen Brocken Fleisch zu reißen und wieder zu verschwinden.

Schaf; die wichtigsten Arten aventurischer Schafe finden Sie unter den Einträgen EISENWALDER LANGOHRSCHAFE, PHRAISCHAFE, PREMER MÄHNENSCHAFE und WALBERGWIDDER.

Schamane, -n; schamanistisch; bei vielen "wilden" Völkern (so den WALDMENSCHEN und den NIVESEN, aber auch bei ORKS und GOBLINS) verbreitete Art des Zauberkundigen; beschäftigt sich vornehmlich mit Totenriten und dem Kontakt mit den Ahnen, ist aber oft auch Heilkundiger und besitzt meist großen Einfluss im Stamm. S. sind häufig auch in der Lage, die *Elemente* zu beherrschen und ähneln darin (und in der Art ihrer Rituale) bisweilen den *Druiden.*

Schatodor; die "Hauptstadt" der *Bergfreiheit Lorgolosch,* in den *Beilunker Bergen* gelegener Hauptsitz der BRILLANTZWERGE.

Schatten; ein in jüngster Zeit in der Akademie zu *Mirham* begründeter Geheimbund der BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN, der sich gegen das *Borbaradianertum* wendet.

Schattengrundpaß; in der Baronie *Schattengrund* über die WINDHAGBERGE führender Pass mit der einzigen Straßen Verbindung von *Harben* nach *Elenvina.*

Schaufelhirsch; ein anderer Name für den ELCH.

Scheich, Scheik; tulamidischer Herrscher; siehe SHEIK.

Scheinbasilisk; zwei Schritt lange und dabei überaus dicke, giftgrüne Schlangenart mit einem gelben Hornfortsatz auf dem Kopf, der entfernt an einen Basilisken denken lässt. Der S. verströmt einen ekelerregenden Geruch und ist in der Lage, eine stinkende Brühe bis zu zwei Schritt weit zu verspritzen.

Schelm; häufig gebrauchter Name für diejenigen Menschen, die von KOBOLDEN in frühester Kindheit geraubt und von ihnen erzogen wurden. Die meisten S. sind zu magischen Tricks und "Schelmereien" in der Lage, die von ihrem oftmals skurrilen Humor zeugen.

Schetzeneck; eine *Grafschaft* des mittelreichischen *Fürstentums* KOSCH; regiert von *Gf. Helkor von Brodin zum S.* vom Ort *Koschtal* aus.

Scheunenkatz; anderer Name für die gemeine oder Hauskatze.

Schiff, Kapitän, Mannschaft; ein beliebtes Würfelspiel; siehe **SPORT UND SPIEL**.

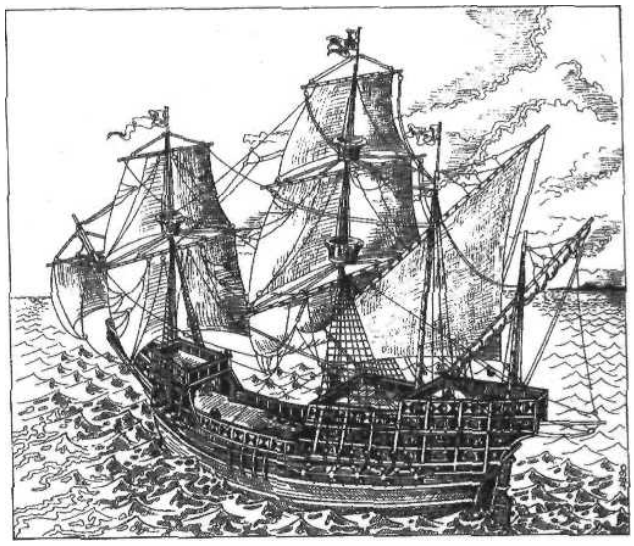
Schiffsgeschütze; fest montierte Fernwaffen großer Durchschlagskraft, ähnlich vielerlei Belagerungsgerät. Unter den S. unterscheidet man den BOCK, eine ballistische Steinschleuder, die vorzugsweise auf Galeeren eingesetzt wird, und die ROTZE, ein Torsionsschleudergeschütz, das auf geradem Weg Metall- oder Steinkugeln oder Gefäße mit *Hylailer Feuer* verschießt. Ein Torsionsgeschütz, das Harpunen oder große Speere benutzt, ist ein AAL; die HORNISSE schließlich ist eine kurbelbetriebene Armbrust, die in schneller Folge Dutzende von Bolzen abfeuern kann und gegen die gegnerische Besatzung eingesetzt wird.

Schiffstypen; neben verschiedensten Fischereifahrzeugen und kleinen Ruderbooten kennt man in Aventurien folgende S.: BIREME, DROMONE, HOLK, KARAVELLE, KARRACKE, KNORRE, KOGGE, LORCHA, OTTA, POTTE, SCHIVONE, THALLUKKE, TRIREME, ZEDRAKKE.

Schilling; (I) Münze; anderer Name für den *al'anfani*schen *Oreal:* besieht aus 5 Skrupeln einer Kupfer/Gold-Legierung und ist etwa 1 *Silbertaler* wert. **(II)** altreichische Münze; von *Hela-Horas* als kleinste *bosparanische* Währung eingeführt und nur wenige Jahre im Gebrauch; Eisen, daher heute wertlos. **(III)** nicht mehr gebräuchliche Kupfermünze aus *Selem:* bis 10 v.H. geprägt; etwa 1 *Heller* wert.

Schivone; ein für aventurische Verhältnisse sehr modernes Schiff, das praktisch gleichzeitig in *Grangor* und *Festum* aus der schweren

Karracke und der schnittigeren *Karavelle* entwickelt wurde. Die S. weist hochgezogene Bordwände und mehrstufige Decksaufbauten auf und besitzt wesentlich schlankere Linien als die Karracke. Sie vereinigt hohe Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit mit einer akzeptablen Ladekapazität und ist daher in ganz Aventurien sehr begehrt, wenn auch außerhalb der Hauptwasserwege nur seiten anzutreffen. Als Drei- oder Viermaster getakelt (der Besan meist havenisch) wird die S. in neuerer Zeit vor allem als Kriegsschiff eingesetzt.



Bornländischer Shivone

Schlacht am Cichanebisee (I); (595 v.H.); Wüstenreiter vernichten ein Expeditionsheer der Priesterkaiser.

Schlacht am Cichanebisee (II); (218 v.H.); letzte Schlacht des *Unauer Krieges:* nach der Rückeroberung *Unaus* attackieren die Heere der NOVADIS unter MALKILAH IBN HAIRADAN die kaiserlichen Truppen in einem Zangenangriff und reiben die aus dem eroberten *Keft* anrückende Wüstenlegion völlig auf. In der Folge erklärt sich *Malkillah* zum *Kalifen aller Novadis.*

Schlacht am Gadang; (Travia 1010 v.H.); ein *bosparanisches* Heer unter MURAK-HORAS stellt nach der Eroberung *Mhanadistans* ein Reiterheer des DIAMANTENEN SULTANATS unter *Schaddai al-Schichem.* Trotz hoher eigener Verluste und wegen zögerlicher Schlachtführung der Tulamiden können die Kaiserlichen das Feld behaupten und kurze Zeit später *Rashdul* erobern. Mit der Landung der kaiserlichen Flotte in *Khunchom* endet wenige Tage später das Diamantene Sultanat.

Schlacht am Szinto; (26. Firun 15 Hal); erstes Zusammentreffen der *Al'Anfaner* und der *Novadis* im *Khomkrieg:* endet mit einer vernichtenden Niederlage für das Reiterheer der Novadis, angeblich durch göttliches Eingreifen auf Seiten der Al'Anfaner.

Die Schlacht am Szinto: Al'Anfaner treffen auf Novadis

Schlacht auf den Blutfeldern; (12./13- Ingerimm 393 v.H-); entscheidende Schlacht des Zweiten Orkkrieges; Vor Gareth wird ein 4.500-köpfiges Heer der *Tordochai* von einem bunt zusammengewürfelten Haufen (etwa 8.000 Mann) aus Garether Bürgerwehr, Tempelwachen und den Resten zweier Garderegimenter aufgehalten und in die Flucht getrieben. Die Verluste betrugen auf beiden Seiten etwa 3.500 Tote und ungezählte Verletzte.

Schlacht auf den Silkwiesen (I); eigentlich weniger eine Schlacht als die Belagerung des vom Usurpator ANSWIN gehaltenen *Gareth,* bei der sich das Heer der Loyalisten zwischen Peraine und Ingerimm 18 Hal auf den *Silkwiesen* versammelte. Der für den 20. Ingerimm geplante Sturm auf die Hauptstadt verwandelte sich jedoch in einen Triumphzug der Loyalisten, denn der Thronräuber war in den frühen Morgenstunden von Fürst *ui Bennain,* Graf *Conchobair* sowie Dexter *Nemrod* und seinen KGIA-Agenten verhaftet worden!

Schlacht auf den Silkwiesen (II); (1. und 2. Phex 19 Hal); entscheidende Schlacht des ORKENSTURMS: etwa 15.000 Garde- und Landwehrkämpfer des *Neuen Reichs* gegen etwa 8.000 *Orks.* Trotz geschickten Taktierens und des Einsatzes von Zauberei gelingt es dem orkischen Marschall SADRAK WHASSOI nicht, das Reichsheer zu spalten und zum Sturm auf *Gareth* anzusetzen. Ein gleichzeitig erfolgter Angriff der TORDOCHAI auf die Hauptstadt endet mit der völligen Vernichtung der etwa 300 Angreifer, auch wenn sie 800 menschliche Kämpfer mit sich in den Tod rissen. Als ein *Almadaner* Söldner- und Freiwilligenheer auf dem Schlachtfeld an der Silk erscheint, bricht die Moral der Orks, und sie wenden sich zur Flucht.

Schlacht bei Ferdok; (7. - 9. Ingerimm 393 v.H.); entscheidende Schlacht des Zweiten Orkkrieges: an der *Rakula*-Mündung treffen die zahlenmäßig überlegenen *Tscharschai* auf die *Ferdoker Gardereiterinnen* und einen Landwehrhaufen aus dem Tal des *Großen Flusses.* Die Orks werden in heldenhaften Einzelgefechten vernichtend geschlagen.

Schlacht der Zwölfe; während der ANSWINKRISE am 13. Firun 18 Hal abgehaltenes Duell um die Stadt *Punin,* bei der auf der einen Seite zwölf Kämpfer der *Answinisten,* auf der anderen neun Loyalisten unter Markgraf *Khorim Uchakbar* antreten, um eine größere Auseinandersetzung um die *almadanische* Kapitale zu verhindern. Der Kampf endet zugunsten der Loyalisten, und *Almada* entzieht sich somit der Herrschaft *Answins von Rabenmund.*

Schlacht des Himmelsfeuers; (etwa 8.200 v.H.); laut der zwergischen Mythologie die erste Auseinandersetzung der DRACHEN mit den ZWERGEN, in der bis auf *Xorlosch* alle damaligen Zwergenbingen vernichtet wurden, aber auch der Sohn PYRDACORS den Tod fand.

Schlacht im Drachenspalt; auch: *Schlacht bei Baliho;* (656 v.H.): nach der Machtübernahme der *Priesterkaiser* und der Ermordung des Hochmeisters des THEATERORDENS zieht der Marschall des *Bornlandes Anshag von Glodenhof* mit den Resten der *Theaterritter* über den *Goblinpfad* nach *Baliho,* wird auf dem Weg von Überfällen der *Goblins* geschwächt und gerät schließlich im *Drachenspalt* {der heutigen *Braunenklamm)* in einen Hinterhalt des priesterkaiserlichen Heeres; Ende des Theaterordens.

Schlacht von Arivor; Name zweier Schlachten im Unabhängigkeitskrieg des *Lieblichen Feldes.* In der ersten S.v.A. (Ingerimm 247 v.H.) werden die zahlenmäßig unterlegenen *Ardariten* von den kaiserlichen Truppen in offener Feldschlacht geschlagen.

Die zweite Schlacht (27, Efferd bis I. Travia 242 v.H.) ist die Entscheidungsschlacht des Krieges: Die Kaiserlichen (etwa 3 Regimenter) werden von den Rebellen (etwa 3.000 Kämpfer) unter *Graf Khadan* bei *Arivor* eingekesselt und nach hartem Kampf besiegt, in der Folge fallen alle Städte des *Lieblichen Feldes* (mit Ausnahme von *Grangor* und *Kuslik)* an die Rebellen, und Kaiser *Eslam IV.* sieht sich zu Friedensverhandlungen genötigt, die schließlich im KUSLIKER FRIEDEN resultieren.

Schlacht von Jergan (I); (3. Boron 6 v.H.); die bei Jergan gelandete 1. *Expeditionslegion* unter Kaiser RETO und die nach der Eroberung *Tuzaks* in Eilmärschen nach Norden geführte II. Legion unter Mar

schall VOLTAN VON ROMMILYS treffen in der Nähe des Weilers *Hemandu* auf die Reste der maraskanischen Truppen unter König *Frumold* und reiben diese - vor allem dank des taktischen Geschicks und der guten Koordination der Heerführer Reto und Voltan - völlig auf. Frumold flieht ins Exil nach *Festum,* die Insel MARASKAN fällt (mit Ausnahme der Stadt BORAN) ans *Neue Reich.*

Schlacht von Jergan (II); ein neuartiges av. Strategiespiel; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Schlacht von Nebachot; auch: *Schlacht am Darpatbogen;* (1.865 v.H.); ein Heer des BELEN-HORAS belagert die *Stadt Nebachot* und kann mehrere Ausfälle sowie Entlastungsangriffe der Heere des DIAMANTENEN SULTANATS abwehren; die Stadt wird schließlich erobert und bald in PERRICUM umbenannt.

Schlacht von Orkenwall; (24. Rondra 19 Hal); etwa 6.500 *Orks* unter SADRAK WHASSOI im Kampf gegen 2.000 Kämpfer des Mittelreichs unter König BRIN. Durch die Zermürbungstaktik der Orks geschwächt und nach wenig erfolgreichen Gegenangriffen der Kavallerie zerfallt das menschliche Heer beim Ansturm der Orks. Etwa die Hälfte der Kaiserlichen wird eingeschlossen und schließlich überwältigt. In der Folge können die Orks in dieser wichtigen Schlacht des ORKENSTURMS bis vor *Wehrheim* vorrücken.

Schlacht von Punin; (Peraine 1.874 v.H.); erstes Zusammentreffen der Truppen des *Alten Reiches* mit denen des DIAMANTENEN SULTANATS unter Sultan *Mordai ibn Dhuri;* endet trotz des Einsatzes von Kamelreitern und Kriegselefanten in einer überraschenden Niederlage für die Tulamiden.

Schlacht von Saljeth; Rahja 1.134 v.H.; etwa 500 Zwergenkrieger unter *Hochkönig Ramoxosch III.* und etwa 200, teils berittene, Elfen unter *Tasilla Abendglanz* überraschen ein nördlich von Saljeth, dem heutigen Greifenfurt, lagerndes Heer der *Orks,* das etwa 2.000 Mann umfasst, und reiben es vollständig auf. Keine genauere Dokumentation.

Schlacht von Wjassuula; (11. Phex 750 v.H.); letzte Schlacht der GOBLINS unter ihrer Anführerin KUUNGA SUULA gegen den THEATHRORDEN; endet mit der Einnahme der goblinischen Feste, der Entrückung der Kuunga Suula und dem Ende des Goblinreiches.

Schlacht von Yrosien; (68 v.H.); Kalif MALKILLAH II. besiegt ein *almadanisches* Heer und besiegelt nach langem Feldzug damit die Unterwerfung SÜD-ALMADAS.

Schlachtfeldfieber; eine schwere Fieberkrankheit, die man an gelb verfärbten Lippen erkennen kann und die vornehmlich von *Ghulen* übertragen wird. Elfen sind besonders anfällig für das S.

Schlachtreiter; ein Typ der schweren Reiterei, der vor allem in *Almada* verbreitet ist und als Nachfolger der "klassischen" Ritter gilt. Mit Helm, eisernem Harnisch, Arm- und Beinschienen gewappnet; führen als Hauptwaffe die Stoßlanze und als Seitenwaffe Säbel, Anderthalbhänder oder Reiterhammer wie den *Rabenschnabel.*

Schlafkrankheit; eine mysteriöse Krankheit, die das Opfer in einen todesähnlichen Tiefschlaf fallen lässt. Der durch die Krankheit erlittene Schaden ist eher gering, jedoch ist es schon vorgekommen, dass Heilbedürftige für tot erklärt und lebendig begraben wurden.

Schlagring; eine bei rauflustigen Schlägern und Streunern sehr beliebte Waffe, die meist aus einem breiten oder mehreren kleinen Stahlringen besteht und gut in der Tasche getragen und schnell auf die Handknöchel gezogen werden kann,

Schlange (I); die bekanntesten aventurischen S.-Arten finden Sie unter den Einträgen BORONSOTTER, KLAPPERSCHLANGE, KVILLOTTER, MY-SOBVIPER, NESSELVIPER, PALMVIPER, SCHEINBASILISK, SPEIKOBRA und WÜRGESCHLANGE.

Schlange (II); markantes *Sternbild,* dessen sechs Sterne eine Zickzacklinie beschreiben. Dieses, der *Hesinde* geweihte Zeichen im *Zwölfkreis* ist zwischen Efferdmond und Phex sichtbar. Sterndeuter sehen hierin ein Symbol für Weisheit und Geist.

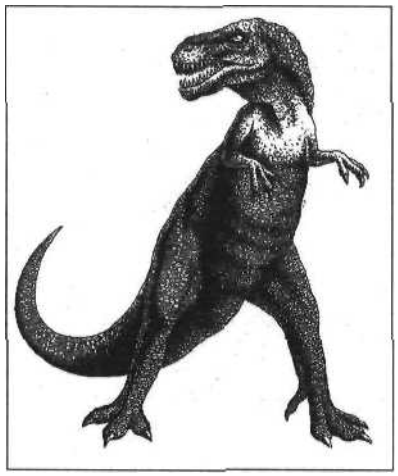
Schleichender Tod; eine südaventurische Orchideenart, aus deren Pollen SAMTHAUCH gewonnen werden kann.

Schleiensee; ein mit Brackwasser gefüllter, flacher *albernischer* Binnensee; mit etwa 30 *x* 15 Rechtmeilen Ausdehnung größter der vier großen Seen des SEENLANDES.

Schleimiger Sumpfknöterich; ein im *Bornland* und dem nördlichen *Tobrien* heimischer Pilz, aus dem ein schweres Gift destilliert werden kann.

Schleuder; eine schmale Lederschlinge, in deren kleiner Tasche das bleierne oder steinerne Geschoß liegt und die über dem Kopf oder an der Seite herumgeschleudert wird; lässt man einen der beiden Riemen los, fliegt das Geschoß davon, und es kommt ganz auf Übung und Geschick des Schleuderers an, ob diese Richtung mit der des Ziels übereinstimmt. S. sind beim einfachen Volk, vor allem bei Hirten, weit beliebter als bei Kriegern und Söldnern, zumal sie sehr billig sind.

Schlinger; eine riesige, aufrecht gehende Raubechse (bis vier Schritt Höhe) mit enormem Appetit, die alles reißt, was ihr vor die Klauen oder die Aberhunderte von scharfen Zähnen kommt. S. leben in Sumpf- und warmen Steppengebieten, vornehmlich in den *Echsensümpfen* und am *Loch Harodrôl,* und sollen heilige Tiere der alten Echsengötter sein.



Schlinger

Schlinggras; im nördlichen Zentralaventurien in Sümpfen vorkommende Grasart, die sich bisweilen um die Beine ihrer Opfer ringelt.

Schlund; Grafschaft im Osten des Kgr. GARETIEN. Im Norden, hin zur Gft. *Hartsteen,* grenzt S, an den Fluss *Natter,* im Nordosten an den Darpat.' Im Süden schmiegt sich S. sichelförmig um die nördlichen Ausläufer des gigantischen Raschtulswalls. Benannt ist die Region nach dem nahen Vulkan Schlund in eben diesem riesigen Steinwall, der zwar inaktiv ist, aber dennoch regelmäßig dunkle Wolken aus seinen Schloten entlässt. Graf zu Wandleth ist Ingramm, Sohn des llkor.

Schmiedehammer; Ritualwaffe und -werkzeug der *Ingerimmgeweihten,* die allerdings nur selten zum wirklichen Schmieden benutzt wird: Der Hammer ist häufig ganz aus Metall gefertigt und hat einen reich gravierten Stiel und zahlreiche Ornamente auf dem Hammerkopf, die entweder besondere Ereignisse aus dem Kult darstellen oder einfach schmückende Bedeutung haben.

Schneedachs; nordaventurische Marderart von etwa zwei Spann Höhe und sechs Spann Länge; Fell im Sommer hellbraun, im Winter weiß mit schwarzer Kopfzeichnung; teilweise von den *Nivesen* domestiziert und als Zugtier abgerichtet.

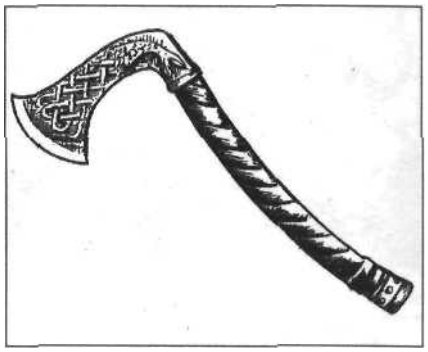
Schneeland; auch *Yumudas Insel* genannt; etwa 250 Meilen nordnordwestlich von *Dirad* gelegene Insel, auf der die RIESIN *Yumuda* haust.

Schneelaurer; auch *Weißschreck* genannt; ein unheimliches Tier der schneebedeckten nördlichen Öden, das sich im Schnee sehr gut zu tarnen versteht und wie ein *Vielfraß* mehr Beute schlägt, als es vertilgen kann. Äußerlich ähnelt ein S. einem übermäßig mit Zähnen und Klauen bewehrten *Dachs.* Er gilt in angeschlagenem Zustand als besonders aggressiv,

Schneeschrat; eine andere Bezeichnung für den YETI.

Schneetag; im Norden (vor allem im *Bornland)* verbreitete Bezeichnung für den fünften Tag der Woche, allgemein *Rohalstag* genannt (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Schneidzahn; Wurfbeil der *Thorwaler*, das sich durch eine eigenartig trudelnde Flugbahn auszeichnet: Die Waffe überschlägt sich während des Fluges mehrmals und wendet dem Ziel dementsprechend nur hin und wieder die Schneide zu - und deshalb ist es absolut unumgänglich, schon beim Wurf die Entfernung zum Ziel richtig abzuschätzen.



Verzierter thorwalscher Schneidzahn

Schnitter; eine beliebte Waffe im al'anfanischen Kult des *Boron:* Ein kurzer Stiel trägt eine lange scharfe Sensenklinge, die wie eine scharfe Hiebwaffe geführt wird. Diese S. werden oft noch schwarz bemalt und ihr Stiel mit Schnitzereien oder gar elfenbeinernen Einlegearbeiten "geschmückt", die Totenschädel, Gerippe oder Sanduhren darstellen.

Schöne der Nacht; von allen HEXEN stehen die gut 700 Frauen dieser SCHWESTERNSCHAFT in dem Ruf, die weltgewandtesten und kultiviertesten zu sein - denn wie die Katze, ihr namengebendes Symboltier, sind die Schönen der Nacht keine Wildnisgeschöpfe, sondern die verführerischen und zugleich unzähmbaren Gefährten gewöhnlicher Menschen. Die Nachtschönen gelten als besonders elegant und leidenschaftlich, aber auch als eifersüchtig, eitel und auf manchmal grausame Weise verspielt - nichts, was sie selbst als schlechte Eigenschaften sehen würden.

So trifft man eine S.d.N. auch nur sehr selten auf dem Lande - ihr Reich sind die Städte, wo sie inmitten der Freuden der Nacht auf Jagd gehen können. Die meisten "männerverschlingenden" Verführerinnen der Hexenmärchen und mehr als eine gefeierte Kurtisane gehörten dieser Schwesternschaft an, die vor lauter Eigenständigkeit und Eigenwille ihrer Mitglieder kaum mehr als ein unverbindlicher Sammelname ist - denn es ist schier unmöglich, die Schönen der Nacht über längere Zeit zu gemeinsamen Aktionen zu bewegen; ihre Feste hingegen sind legendär und unnachahmlich.

Schranke, Recht der; das Recht des ADELS, Duellforderungen auszusprechen und anzunehmen; auch, das Recht, auf einem *Turnier* um die Ehre zu streiten.

Schrat, Schratige; Gruppenbezeichnung für verschiedene Arten von Zweibeinern; TROLLE, WALDSCHRATE, WÜHLSCHRATE und YETIS.

Schrift von Yash'Hualay; siehe YASH'HUALAY-GLYPHEN.

Schriftrolle; Sternbild am *Südhimmel*, meist als HARFE bezeichnet.

Schritt; av. Längenmaß, eines der *Rohalschen Maße*, entspricht dem irdischen Meter (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Schröter; anderer Name für den *Hirschkäfer*, siehe GROSSER S.

Schuboch; Fluss im *Balash;* entspringt an der Westseite des Höhenzuges *Aschubim* und mündet bei *Rashdul* in den *Mhanadi.*

Schule der Austreibung zu Perricum; auf ANTIMAGIE und das Austreiben von Besessenheiten spezialisierte MAGIERAKADEMIE, die sich der Tradition des *Weges der Rechten Hand* verschrieben hat (11 Lehrmeister, 45 Schüler). Diese eher ungewöhnliche Akademie (Traditionsname: Kaiserlich Garetische Lehranstalt der Magie wider Geister und transsphärische Wesenheiten zu Perricum) befindet sich in einem Granitgebäude, das auf einer Klippe vor der Stadt liegt. Diese etwas abgelegene Lage schützt einerseits die Bewohner *Perricums,* bietet aber auch den Patienten dieser Einrichtung die nötige Ruhe, um ihr seelisches Gleichgewicht zurückzuerlangen.

Die S.A.P. wandelte sich unter Mitarbeit der *Noionitin* Kalina *Niodas* von einer herkömmlichen Magierakademie, zu einer Anstalt, die sich vornehmlich auf die Betreuung (und nach Möglichkeit Heilung) von Besessenen und verwirrten Magiekundigen spezialisiert hat. Der entscheidende Schritt geschah im Jahre 18 Hal, als der damalige Akademieleiter *Hilarud von Kuslik* immer seltsamere Einfälle hatte und bei einem Empfang den dritten Garethier Hofmagier *Melwyn Stoerrebrandt* mit einem feisten *Erzdämonen* verwechselte. Nach diesem peinlichen Auftritt beschloss man, Hilarud (dem leider nicht mehr zu helfen war) seine eigene kleine Welt aufzubauen, in der er kein Unheil anrichten kann.

Die Magier befinden sich in speziellen antimagischen Räumlichkeiten, und wo es möglich ist, versucht man, die Patienten zu heilen, indem man ihnen notfalls neue Erinnerungen gibt. Jenen, denen man nicht mehr helfen kann, wird mit Kräutern der Zeitraum bis zum entgültigen Übergang in Borons Reich möglichst angenehm gestaltet. Es wird gemunkelt, dass sich hier einige wohlbekannte magische Persönlichkeiten aufhalten, aber die hier lebenden Schüler und Pfleger sind zu äußerster Diskretion verpflichtet, um den Betroffenen die Rückkehr in ein normales Leben zu ermöglichen.

Die enge Zusammenarbeit mit dem Boron-Kult hat auch starke Auswirkungen auf das geistliche Leben in der Akademie, und so finden mehrmals in der Woche Gottesdienste zu Ehren von Boron und Hesinde statt.

Außer der magischen Begabung müssen die Eleven den Anforderungen eines Weißmagiers entsprechen. Die Akademie lebt von den Geldern, die die Angehörigen der Patienten zahlen; außerdem steuert auch der Borontempel sein Scherflein bei. Das in der Akademie lebende Personal setzt sich zum größten Teil aus Laienbrüdern und -schwestern des Boron zusammen.

Schule der Beherrschung zu Neersand; privat geführte, relativ junge, "graue" MAGIERAKADEMIE mit dem *Spezialgebiet* BEHERRSCHUNG (5 Lehrmeister, 25 Schüler). Die S.B.N. {Traditionsname: Magister Corullkus Schule der magischen Manipulation des menschlichen Geistes zu Neersand) ist neben der Kriegerakademie die zweite Bildungseinrichtung der Stadt *Neersand.* Hier kann jeder Bürger der Stadt, gegen ein entsprechendes Entgelt, Lesen, Schreiben und die anderen wissenschaftlichen Künste lernen. Diese Einstellung macht die Schule zu einer dem *Hesinde*-Tempel eng verbundene Einrichtung, der auch die tempeleigene Bibliothek den Magiern zur Verfügung stellt. Außerdem sind stets einige Geweihte als Gastlehrer an der Akademie anzutreffen.

Der Leiter dieser Akademie ist eine äußerst schillernde Persönlichkeit, die dafür sorgt, dass die Akademie in Magierkreisen einen zweifelhaften Ruf genießt. Ursprünglich stammt Corollku aus *Fasar* und soll über ein entsprechendes Repertoire an Sprüchen der Linken Hand verfügen. Die Neersander Bevölkerung traut ihm aufgrund seiner Freundschaft mit einem *Firnelfen* keine bösen Absichten zu, während Magierkollegen von *Corollku* nur als dem Wolf im Schafspelz, reden.

Den Schülern gegenüber predigt er zumindest, möglichst allen Kämpfen aus dem Weg zu gehen und lieber einen Gegner so zu verzaubern, dass er glaubt, man sei sein bester Freund, als ihm durch Kampfzauber dauerhaften Schaden zuzufügen.

Die S.B.N. ist etwas außerhalb von Neersand auf einem großen Gutshof untergebracht, und die Ausbildung der Eleven beinhaltet neben den üblichen magischen Studien auch einfache Feldarbeit - denn die Schule versorgt sich vollständig selber - sowie die Unterweisung in der Jagd. Diese Ausbildung führt dazu, dass die Abgänger der Neersander Schule als volksnahe Magier bekannt sind und hat die Akademie bei der Bevölkerung recht beliebt gemacht.

Schule der Hellsicht zu Thorwal; auf HELLSICHT spezialisierte MAGIERAKADEMIE neutraler Philosophie (5 Lehrmeister, 27 Schüler). Die S.H.T. (Traditionsname: Magische Akademie zur Erforschung seherischer Phänomene sowie deren Umsetzung in Neu-Hjaldingard) strebt eine strikte Neutralität in allen politischen und religiösen Angelegenheiten an. Gegründet wurde die Schule im Jahre 424 v.H. von Jaro Doresian, einen Berater *Rohals.* Die in einem kleinen Naturstein

Ein Magier der Hellsichtschule analysiert ein altes Artefakt

bau untergebrachte Akademie leidet unter ihrer dauerhaft leeren Kasse, denn es gibt nur wenig Analyseaufträge. Magister wie *Aleya Ambareth* und Elrod *Odleifson*, die selbst lange Jahre in Aventurien umhergezogen sind und die auch jetzt noch die Hälfte ihrer Zeit auf Reisen sind, haben dazu beigetragen, dass die Eleven auch auf das Leben außerhalb der Akademie vorbereitet werden. Magister Ambareth sorgt für die Unterweisung in der Hellsicht im astralen Bereich und der arkanen Analyse, während Magister Odleifson die Beeinflussung und Wahrnehmung des menschlichen Geistes lehrt. Durch ihn ist auch wieder verstärkt elfisches Gedankengut eingebracht worden.

Thorwal zeichnet sich durch eine freigeistige Einstellung aus, die im Laufe der Jahre dazu geführt hat, dass sich die S.H.T - neben der *Warunker Philosophenschule* - zu einem Zentrum der av. Philosophie gemausert hat, was sich vor allem in den so genannten *Hesindegesprächen*, von Akademieleiterin *Cellyana von Khunchom* geleiteten winterlichen Diskussionsrunden, niederschlägt.

An der Akademie werden weder *Schelmen-* noch *Borbaradianer*-Formeln gelehrt. Obwohl in Thorwal so gut wie keine Hexensprüche und Druidenformeln verbreitet werden, ist die Chance, hier einen *Druiden*, eine *Hexe* oder einen *Elfen* zu treffen, der sein Wissen mit einem Nicht-Eingeweihten teilt, um einiges höher als an vielen anderen aventurischen Akademien.

Schule des Direkten Weges zu Gerasim; unkonventionelle, da stark elfisch geprägte MAGIERAKADEMIE, die sich vornehmlich mit BEWEGUNGSZAUBEREI beschäftigt (5 bis 8 Lehrmeister, 20 bis 35 Schüler). Das bunte Völkergemisch in der Stadt *Gerasim* bleibt nicht ohne Auswirkungen auf die S.D.W.: Die "Magierakademie" (Traditionsname: Der Weg ist das Ziel - Magische Akademie und Schule der drei Völker zu Gerasim) besitzt weder ein eigenes Gebäude noch einen geregelten Lehrplan, ja selbst die Zahl der Lehrmeister wechselt ständig. Die Schule ist völlig neutral und allen Spielarten der Magie gegenüber offen, und wenn ein fahrender Magus in der Stadt weilt, wird man ihn bitten, ob er nicht einiges von seinen Kenntnissen vermitteln möchte. Üblicherweise findet der Unterricht auf dem großen Platz im Herzen Gerasims statt.

Der Unterricht wird meistens in Form von Diskussionsrunden abgehalten, wobei auch Zwischenrufe von Nichtmagiekundigen willkommen sind. Aufgrund der vielen Besucher sind die Absolventen der Gerasimer Akademie sehr aufgeschlossen und nicht so weltfremd wie viele ihrer Kollegen - die meisten Magier ziehen erst einmal auf Abenteuer aus, um die sagenumwobenen Orte aus den Lehrbüchern und -liedern einmal selbst zu sehen.

Diese Art der Ausbildung führt dazu, dass die Gerasimer Magier von ihren Zunftbrüdern häufig nur belächelt werden - es gab aber auch schon einmal einen öffentlichen Eklat, als der Puniner Magier Adolpho Morionis dem Gerasimer Magister Albinion Sonnentau auf dem großen, alle sieben Jahre stattfindenden Magierkonvent die korrekte Anrede verweigerte, weil er nur ein Wald- und Wiesenzauberer sei, der keinerlei Ansprüche auf die Würden eines gelehrten Magiers besitze.

Es gibt keine besonderen Aufnahme Voraussetzungen, allerdings sollte der künftige Schüler allem Neuen gegenüber aufgeschlossen sein.

Schule des Seienden Scheins zu Zorgan; auf ILLUSIONISMUS spezialisierte MAGIERAKADEMIE (8 Lehrmeister, 40 Schüler). Die Zorganer Akademie ist eine der ungewöhnlichsten Schulen dieser Art in Aventurien: Als Stiftung des Fürstenhauses genießt sie regelmäßige Förderung der aranischen Krone und konnte so die berühmtesten Illusionisten der Gegenwart heranholen, die nun in dem schmucken Gebäude am Rand der Altstadt unter besten Bedingungen forschen können und mehrere verschollen geglaubte Sprüche neuentdeckt und gar zu Haussprüchen gemacht haben.

Dennoch wird die Akademie als Forschungsanstalt immer weit weniger bekannt sein denn als Schulungsstätte für Illusionisten aller Art: Denn die S.S.S.Z. firmiert offiziell als Gauklerschule (!) und hat eigentlich weit über hundert Zöglinge aus ganz Aventurien, von denen die allermeisten nur die gewöhnlichen Fingerübungen und „Zaubertricks" geübter Taschenspieler erlernen. Nur wer einen magischen Funken aufweist, erhält die weitergehende Ausbildung zum Unterhaltungsmagier (auch *Scharlatan* genannt). Allein diejenigen, die außerdem noch den rechten analytischen Verstand mitbringen, können an den Kursen und Lehrgängen in Magiekunde, Sphärologie und sonstigem teilnehmen, was dem rechten Akademiker ziemt.

Dennoch sind auch diese Magier Zeit ihres Lebens mit dem lockeren Gauklerleben verbunden und nicht so theoriefest wie ihre Kollegen, bei denen sie oftmals einen abfälligen Ruf als Scharlatane haben. Der Grund dafür ist in der strengen Magierverfolgung zu suchen, die nach den *Magierkriegen* im besonders betroffenen Aranien stattfand und der sämtliche übrigen Akademien zum Opfer fielen - nur die Zorganer Lehranstalt konnte sich als Gaukelschule „tarnen" und so überleben.

Es wird allerdings gemunkelt, dass nach Abklingen der Ressentiments in nächster Zeit entweder der Lehrplan deutlich verändert werden wird oder dass - noch eher anzunehmen - eine zweite, dem Staate nützlichere Magieschule in Zorgan entstehen soll.

Schule des Wandelbaren zu Tuzak; auf VERWANDLUNG VOM LEBEWESEN spezialisierte, jedoch im Lehrangebot stark eingeschränkte "graue" MAGIERAKADEMIE (14 Lehrmeister. 63 Schüler). Die Schule zu *Tuzak* ist seit der Einnahme der Stadt durch die Mittelreicher in einer alten Festung 10 Meilen außerhalb der Stadtmauern untergebracht. Im Gegensatz zu vielen anderen Akademien herrscht in dem großen Gebäude selten Ruhe, da die meisten Magister mitsamt ihren, meist recht kinderreichen, Familien hier leben.

Alle sechs Monate erfolgt eine intensive Prüfung des Schrifttums und des Lehrkörpers durch Abgesandte des Mittelreiches. Auf diese Art versucht Fürst *Heidin von Maraskan* Einfluss auf die S.W.T. zu gewinnen. Dies hat jedoch eher den Widerstand gegen das Mittelreich gefördert. Auch wenn Meister Bluugh mehr Wert auf den Umgang mit und die Kenntnis von der belebten Natur legt, so gibt es doch viele Magier, die insgeheim mit dem maraskanischen Widerstand sympathisieren. Andere Magister, so z.B. *Dealge Boauwa* und *Sengar Modavi*, meiden alle möglichen Konflikte und konzentrieren sich einzig auf ihre Studien.

Der Akademieleiter hat zwanzig Jahre unter *Waldelfen* verbracht, und so werden viele Sprüche elfischer Herkunft gelehrt. *Borbaradianer-*, *Hexen-* und *Druiden*-Zauber dürfen wegen der Kontrolle durch die Mittelreicher nicht gelehrt werden.

Die Ursprünge der S.W.T. lassen sich bis zu den *Beni Rurech* zurückverfolgen, die einst Maraskan besiedelten. Anhänger *Rastullahs* und dem *Rur-und-Gror*-Glauben feindlich gesonnene Eleven werden

nicht an der Schule geduldet, *Zwölfgöttergläubige* Besucher müssen mit eifrigen Bekehrungsversuchen einiger der Magister rechnen.

Bedienstete gibt es keine in der Schule, alle notwendigen Arbeiten werden von Angehörigen der Magister und den Schülern ausgeführt. Dies ist auch bitter nötig, hat die Schule doch kaum Einnahmequellen.

Die ehemaligen Akademiegebäude in Tuzak, deren Böden mit wunderbaren Mosaiken und Parkettböden ausgelegt sind, beherbergen zur Zeit die Pferdeställe des Fürsten und das Arsenal des Kaiserlichen Heeres.

Schule der variablen Form zu Mirham; dem WEG DER LINKEN HAND zugerechnete, auf die *Magica Transformatorica* spezialisierte, angesehene MAGIERAKADEMIE (5 Lehrmeister, 29 Schüler). Auch wenn die S.V.F. (Traditionsname: Akademie der Vier Türme zu Mirham - Schule der variablen Form der Unbelebten Materie) als Mitglied des linken Weges bei anderen Magiern einen schlechten Ruf hat, so muss man ihr zugute halten, dass Salpikon *Savertin*, der Leiter der Akademie, sorgfältig darauf achtet, wem er Wissen zugänglich macht. Magiern, die nur die Suche nach Wissen treibt, wird Tür und Tor geöffnet. Studierende, die jedoch nach Macht gieren, wird selbige vor der Nase zugeschlagen. Auch bei den Schülern der Akademie wird Wert auf den verantwortungsvollen Umgang mit dem erworbenen Wissen gelegt. *Borbaradianerzauber* werden zwar gelehrt, doch mit den sonstigen Zielen der Borbaradianer will man nichts zu schaffen haben.

Neben den magischen Künsten werden die Schüler besonders in der Alchimie unterwiesen. Die Abgänger der Schule fallen besonders durch ihre freigeistige Einstellung und dem Hang zum Philosophieren auf.

Die vier steinernen, durch Brücken verbundenen Türme (einer von ihnen aus *Koschbasalt)* der im Jahre 230 v.H. gegründeten Akademie liegen westlich der Stadt *Mirham.* Sie sind umgeben von großen Ländereien, auf denen Sklaven gute Gewinne erwirtschaften, die der Akademie und vor allem der großen Bibliothek zugute kommen. Die Sklavenunterkünfte und die Akademie umgibt eine große Mauer, die nicht nur den Ausbruch der Sklaven, sondern auch das Eindringen wilder Tiere verhindern soll.

Im Jahre 24 Hal wurde auf Grund der aktuellen Ereignisse *"der Schatten"* gegründet, eine Abteilung der S.V.F., die sich mit bösartigen Magiern beschäftigt. Magier, die ihre Kräfte missbrauchen, um Macht über andere auszuüben, besonders Borbaradianer, müssen mit einem Besuch der Schatten rechnen.

Schutzgeist; nach dem Volksglauben eine Wesenheit, die besonders gläubige Menschen vor Unbill beschützt; nach der modernen Magietheorie eine elementare Entladung - ähnlich einem *Mindergeist* -, die bisweilen in der Nähe von MAGIEDILETTANTEN auftritt.

Schwadron; militärische Einheit aus 50 Reitern; von einem *Hauptmann* geführt und meist in zwei *Halbschwadronen* von je 20 Reitern (geführt von Leutnants) und eine Kommandogruppe (Trommler, Hornbläser, Standartenträger, Botenreiter) von 10 Reitern organisiert.

Schwarzbär; ausschließlich im Bornland anzutreffende, große Bärenart, deren schwarzbraunes Fell sehr begehrt ist; erreicht aufgerichtet eine Höhe von 3,5 Schritt.

Schwarze Olporter; eine große und massige Hunderasse (Schulterhöhe mehr als 4 Spann, Gewicht um 50 Stein) mit schwarzem, dichtem Fell, die vornehmlich als Hütehunde, bisweilen aber auch zum Tragen von Lasten eingesetzt werden; vor allein in der Region *Thorwal* verbreitet.

Schwarze Wut; eine besondere Form der Tollwut, die mit schwärzlichen Schuppen auf der Haut und extrem gesteigerten Körperkräften einhergeht.

Schwarze Sichel; Gebirgszug von etwa 350 Meilen Länge und einer maximalen Höhe von 2.600 Schritt im östlichen Zentralaventurien zwischen der *Trollpforte* im Süden und den anschließenden *Drachensteinen* und der *Roten Sichel* im Nordosten bzw. Nordwesten.

Eine einsame Gegend ist die Region des Schwarzen Sichelgebirges. Finster erstreckt sich der Höhenzug entlang der im Westen gelegenen *Menzheimer Au* und trennt *Weiden* von *Tobrien.* Einige einsame Waldgasthäuser mag es in dem urwüchsigen Gebirge aus schwarzem Schiefer wohl geben, doch verirren sich selten Fremde hierher. Tiefe Täler und zugige Pässe kennzeichnen die Sichel, deren Gefahren die Belohnung für den Menschen nicht aufwiegen kann.

Geheimnisvoll ist die Sichel: Von Elfen erzählt man, von Waldschraten, von Gold und Silber und auch von einem unheimlichen Treiben der Elemente. Allein der *Sichelstieg* verspricht eine halbwegs sichere Passage von Trallop nach Ysilia.

Schwarze Thaluser; eine von den *Quadern,* den Wildeseln des Rashduler Berglandes, abstammende Eselsart, die vor allem in Mhanadistan und Thalusien Verwendung findet; sehr berggängig; Stockmaß um 1,5 Schritt; Fell meist schwarz.

Schwarzer Bund des Kor; eine hervorragend ausgerüstete und ausgebildete *Söldnereinheit* in den Diensten *Al'Anfas.*

Schwarzer Lotos; aus dem Blütenstaub der gleichnamigen Pflanze gewonnenes, starkes Atemgift; bewirkt Verwirrung. Halluzinationen und meist den Tod.

Schwarzer Prinz der Chimären; einer der vielen Beinamen KORS.

Schwarzes Auge; ein magisches Artefakt von großer Macht, das dem Benutzer erlaubt, an einen fernen Ort zu schauen. Zur Fixierung seiner Ziele ist ein S.A. meist unverrückbar an die Stelle seiner Aktivierung gebunden. Besonders S.A. wie jenes aus der Stadt *Ohort,* das im Jahr 362 v.H. von der Magierin *Nahema* aktiviert wurde, ermöglichen sogar den Blick zurück in die Zeit, allerdings räumlich auf ihren Standort begrenzt.

In der *Dunklen Halle der Geisler zu Brabak* besaß man bis vor kurzem sogar ein Auge, mit dem man in die Sphäre der Dämonen schauen konnte. Es wurde jedoch durch zwei Magier zerstört, als Dämonen dieses Auge nutzten, um nach Aventurien zu gelangen. Das mächtigste S.A. jedoch, das des ALTEN DRACHEN PYRDACOR, ist im ewigen Eis verschollen. Dieses Artefakt, für das Raum und Zeit keine Grenzen haben, wurde von *Trollen* geraubt und gelangte so in Aventuriens Norden. Obwohl die *Frostwürmer* bis heute nach ihm suchen, bleibt es weiterhin verschollen.

Ein aktiviertes schwarzes Auge

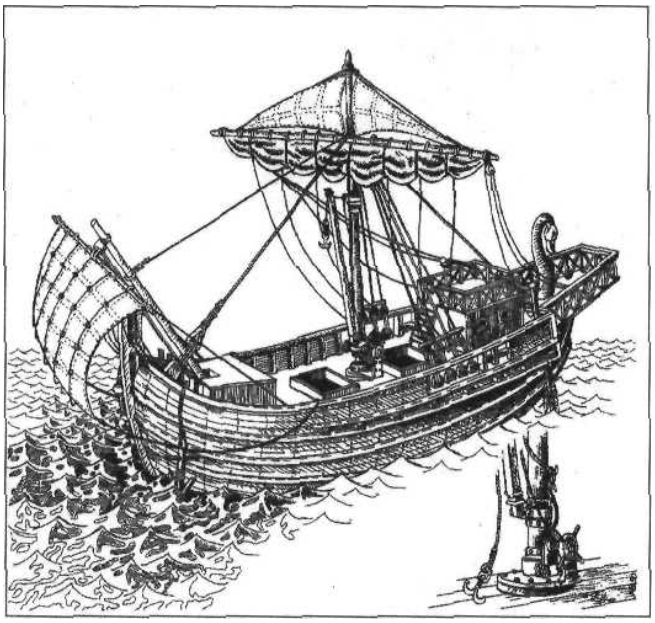
SEEFAHRT

Viele aventurische Küstenbewohner betreiben Seefahrt in kleinem Rahmen, doch nur wenige wagen sich auf die hohe See; und die meisten Bewohner des Binnenlandes bekommen niemals in ihrem Leben das Meer zu Gesicht. Dementsprechend konzentrieren sich die geographischen Kenntnisse der Aventurier auf die gut befahrenen Küstenregionen der großen Meere, die den Kontinent umschließen: *Ifirns Ozean* im Norden, das Meer der sieben Winde im Westen und das *Perlenmeer* im Osten. Hier verlaufen die wichtigsten Reise- und Handelsrouten. Die Kenntnis anderer Landmassen, wie des Kontinents *Güldenland* im Westen, der *Waldinseln* im *Südmeer* und *Rieslands* im Osten jenseits des *Ehernen Schwerts*, sind nur nebelhaft und beruhen auf wenigen Expeditionsreisen und vielen Sagen und Legenden. Umstritten ist nach wie vor die wahre Gestalt Deres; Handelt es sich um eine Scheibe, eine Kugel oder eine unendlich ausgedehnte Ebene?

Die S. ist ein gefährliches und entbehrungsreiches Unterfangen. Neben den oft unerträglichen Lebensbedingungen an Bord wie ständiger Mangelernährung und faulendem Wasser, harter und eintöniger Arbeit, beengtem Raum und fehlendem Komfort, dazu die Willkür der Kommandierenden, schwebt der Seefahrer in ständiger tödlicher Gefahr: Nicht nur unberechenbare Winde und Unwetter. Eisberge, Jahrhundertwellen und Mahlströme bedrohen Schiff und Besatzung; auch die zahlreichen Piraten und die Ungeheuer der Meere wie Seeschlangen, Krakenmolche und Riesenhaie fordern ihre Opfer. Es erstaunt daher nicht, dass viele Aventurier in der See nur eine unberechenbare Gefahrenquelle sehen und nur wenige sich zu ihr hingezogen fühlen und einen seemännischen Beruf ergreifen.

Die meisten von diesen heuern schon früh als Schiffsjungen an; und viele bleiben ihr Leben lang Matrosen oder Galeerenruderer, falls letztere Arbeit nicht von Sklaven oder Kriegsgefangenen verrichtet wird, wie es in den südlichen Stadtstaaten üblich ist. Die Spezialisten an Bord, Segelmacher und Zimmermann, Koch und Steuermann, Schiffsmagier und Bordheiler, erfreuen sich eines besseren Ansehens und höherer Entlohnung. Auf Kriegsschiffen gibt es noch zusätzlich Seesoldaten für den Enterkampf und Geschützbesatzungen.

Während auf kleinen Handelsschiffen der Eigner oft gleichzeitig Kapitän und Navigator ist, gibt es auf größeren Einheiten mehr oder weniger abgestufte Offiziersränge. Hervorzuheben ist noch die Rolle des Bootsmanns, der auf Kriegs- und größeren Handelsschiffen das direkte Kommando über die Matrosen hat und das Bindeglied zwischen Offizieren und Mannschaft darstellt. In Kriegsflotten wird er von den Offizieren gern als das Rückgrat, von den einfachen Matrosen als das "verlängerte Rückgrat" der Flotte bezeichnet. Viele Seeleute gehören dem Bund der *Efferdbrüder* an, der Arbeit vermittelt. Informationen über Schiffe und deren Eigner weitergibt und von den Beiträgen der Mitglieder für die Angehörigen der auf See gebliebenen Seeleute sorgt.



Das am weitesten verbreitete Schiff: die Potte

Die ***Navigation*** nach Sonne und Sternen wird in einigen Seefahrtsschulen systematisch unterrichtet. Der Gebrauch von Seekarten, *Hylailer Dreikreuz*, Astrolabium und *Kusliker Kompass* ist auf vielen Schiffen etabliert. Viele Seefahrer verlassen sich aber lieber auf ihren Instinkt und betrachten neben den Sternbildern auch die Farbe und Form der Wellen, Wolkenformationen und Vögel. Fast die gesamte Küstenschifffahrt ist auf die Dienste von Lotsen angewiesen, die "ihre" Küste in- und auswendig kennen. Der Orientierung in Landnähe dienen zahlreiche Leuchtfeuer und Leuchttürme, unter denen besonders der Leuchtturm von Havena erwähnenswert ist. Häufig werden auch von Küstenbewohnern, die sich aus Armut oder Habgier als Strandräuber betätigen, Leuchtfeuer gelöscht oder falsche Leuchtfeuer entzündet, um die Schiffe stranden zu lassen und sie nachher auszuplündern.

Der ***Seehandel*** hat für die Wirtschaft der meisten aventurischen Länder herausragende Bedeutung, da ein Großteil des aventurischen Warentransports über das Meer erfolgt. Die Vorteile des Seewegs sind die höhere Geschwindigkeit im Vergleich zum Landweg und die enorme Ladekapazität eines Schiffes im Gegensatz zu einem Transportkarren. Der Seehändler kann mit großem Profit rechnen, falls er erfolgreich ist; geht aber auch ein hohes Risiko ein. Schiff und Ladung an das Meer oder an Piraten zu verlieren. Um zumindest der Piraterie besser zu begegnen, schließen sich häufig mehrere Handelsschiffe zu einem Konvoi zusammen, der oft noch von Kriegsschiffen gedeckt wird. Die Kontorgründungen einiger Handelshäuser im Ausland sollen den Absatz der Waren vor Ort erleichtern und den eigenen Schiffen sichere Häfen bieten. Besonders dominiert wird der aventurische Seehandel vom *Lieblichen Feld*, dem *Bornland* und *Al'Anfa*.

Die meisten zivilisierten Küstenstaaten halten sich eine ***Kriegsflotte;*** das neue Reich sogar deren zwei: die Westflotte und die Perlenmeerflotte. Je nach Anzahl der Einheiten, deren Zustand und Größe, und der Kampfstärke und Disziplin der Besatzungen haben die Flotten eine sehr unterschiedliche Schlagkraft. Von großer militärischer Bedeutung sind neben den Flotten des Mittelreiches die des Lieblichen Feldes, des Bornlandes und der verschiedenen größeren Stadtstaaten des Südens. Die größte aventurische "Flotte" überhaupt besitzen die Thorwaler mit mehr als 600 Einheiten; davon sind etwa je die Hälfte Ottas und Knorren. Allerdings ist zu berücksichtigen, dass diese nicht als reine Kriegsschiffe genutzt werden, sondern je nach Lage für Handel, Piraterie oder Entdeckungsreisen eingesetzt werden. Außerdem gibt es kein gemeinsames Oberkommando für die Thorwaler Schiffe; bestenfalls einige Dutzend von ihnen lassen sich manchmal unter einem Befehl vereinen.

Je nach Typ und Ausstattung eines Kriegsschiffs kommen bei Seegefechten unterschiedliche Kampftaktiken zur Anwendung: Mit einer Galeere wird vorzugsweise versucht, den Gegner durch einen Rammstoß manövrierunfähig zu machen oder zu versenken. Schiffe mit großen Entermannschaften versuchen, in die Nahe des Feindes zu kommen, während Einheiten mit starken Schiffsgeschützen diese eher aus der Entfernung einsetzen.

Schwarzgeier; auch; *Gotischer Schwarzgeier;* als recht streitlustig geltende, in Mhanadistan, Gorien und Aranien zu findende Geierart mit tiefschwarzem Gefieder; spannt bei einer Länge von 1 Schritt bis zu 2,5 Schritt; reiner Aasfresser.

Schwarzmagier; volkstümliche Bezeichnung für all jene Magier, die sich dem *Weg der Linken Hand* zurechnen, aber meist im weiteren Sinne für alle Zauberkundigen gebraucht, die durch exzessive Schadens- und Beherrschungszauberei auffallen.

Schwert (I); klassische Waffe des erfahrenen Kämpfers, ist es doch besonders elegant mit langer und doch nicht zu schmaler Klinge, festem Griff und breiter Parierstange. Heutzutage fast nur noch in der Form des *Langschwerts* zu finden, obwohl viele Helden der Vorzeit wahrscheinlich das *Breitschwert* (mit breiterer Klinge und kürzerer Parierstange) geführt haben. Als Waffe der Helden ist das S. von vielen Mythen und Legenden umgeben - und fast alle "legendären" Waffen sind Schwerter.

Schwert (II); der Kriegsgöttin *Rondra* gewidmetes Sternbild im *Zwölfkreis;* besteht aus 11 dichtstehenden Sternen von bläulichem und rötlichem Glanz. Die Spitze deutet nach Nordwesten. Das S. erscheint im Ingerimm-Mond und verschwindet im Boron. Seine astrologische Bedeutung beschreibt Kampf, Angriff und Eindringen.

Schwert der Schwerter; mächtigster der RONDRA-Geweihten in Aventurien; zugleich einer der machtvollsten und angesehensten Kirchenherrn in beiden heutigen Kaiserreichen, nur das Wort des *Boten des Lichtes* mag schwerer wiegen an den Höfen der Kaiser, Könige und Fürsten. Das S.d.S. wird nicht gewählt (wie etwa der Bote des Lichtes), sondern vom Vorgänger auf dem Sterbelager bestimmt, meist geschieht dies lauthals, seltener ins Ohr eines vertrauten Geweihten. Viele Male natürlich kommt es vor, dass der nämliche Vertraute selbst künftiges S.d.S. sein soll nach dem Ratschlusse des Sterbenden, denn wer wäre besser geeignet für das hehre Amt als ein tapferer und mutiger Freund, Weggefährte und Waffenbruder in vielen Gefechten? Stirbt aber das S.d.S. auf dem Schlachtfeld (und dies ist nicht selten), dann entscheidet eine Zwölfgötter-Tjoste über die Nachfolge auf dem Löwenthron in den Roten Gemächern der Perricumer Löwenburg.

Das S.d.S. hat als einziger Geweihter die Macht, einen Kirchenbann aufzuheben - aussprechen mag denselben auch ein *Meister des Bundes.* Zeichen seiner Macht sind der goldene *Löwenhelm,* gefunden in den Ruinen eines alten Tempels in den immergrünen Regenwäldern und das Rondraschwert *Armalion,* einst getragen und geführt von der Hl. Ardare, der Märtyrerin des *Erntefest-Massakers.* Ferner obliegt es allein dem S.d.S., *den Hohen Löwenrat* einzuberufen, *Löwenritter,* das sind verdiente Streiter um die Göttin, zu erheben und weltliche oder kirchliche Fehden im Namen der Rondrakirche zu beginnen. Die Macht des S.d.S. auch über rondragläubige und -geweihte Adlige sind im *Reichs-Concordat,* geschlossen zu Gareth im Jahre 54 v.H., und im *Cron-Epistulum,* dem vinsaltschen Pendant von 242 v.H., festgeschrieben.

Dem S.d.S. zur Seite stehen zum einen die *Meister des Bundes,* zum anderen einige verdiente Gefährten in Perricum, namentlich der *Oberste Heermeister* der Rondra-Kirche und Schildknappe des S.d.S. (z.Zt. *Hauka Wölfintochter),* die im Zweikampf immer dann antritt, wenn der Erhabene oder die Kirche in die Schranken der Hohen Gerichte treten, der *Seneschall der Heiligen Hallen von Perricum* und Rüst- und Waffenmeister *Wallgrîn von Perricum,* der Kastellan des Erhabenen Marschalls und *Magistrat der Heiligen Feder,* dem es von altersher aufgetragen ist, das Rondrarium fortzuschreiben, z.Zt. *Thorgrim, Sohn des Tuwar,* und der *Hohe Wappenvogt* und Schildmarschall, z.Zt. Baron *Rondred Donnerklinge* von Salzsteige.

S.d.S. ist zur Zeit Baronin *Ayla von Schattengrund* (seit 23 Hal), die Baron *Viburn von Hengisfort* (16 v.H - 21 Hal) und dem schurkischen Edlen *Dragosch Aldewîn Ferlian von Sichelhofen* (21 - 23 Hal) im Amte nachgefolgt ist.

Seit dem *Zwölfgötter-Edikt* des Kaisers *Silem-Horas* herrschten 64 Erhabene zu Arivor, Gareth und Perricum, siebzehn fielen auf dem Schlachtfeld, neun wurden gemeuchelt (zuletzt Meister Viburn), vier hingerichtet, fünf fanden ihren Tod in unheiligen Flammen, zwanzig schieden freien Willens in Rondras Hallen und neun übermannte Herr Boron im Schlafe. Die Anrede des S.d.S., auch *Marschall des Bundes* genannt, lautet *Ew. Erhabenheit* oder einfach *Erhabener.* Das Amtswappen des Kirchenherrn zeigt *drei rote Löwen übereinander auf goldenem Schild.*

Schwerter von Gareth; Orden der *Rondra* (voll ständige Bezeichnung: *Orden der Schwerter zu Gareth).* Der Orden unter Großmeister Agamen zählt 100 Ritter und hat - kirchenpolitisch umstritten - wachsamen Blick auf Kult und Kaiserreich gleichermaßen.

Schwert und Schild; eine traditionsreiche Kriegerakademie in einer Wasserburg bei Baliho, an der - als Seltenheit im Mittelreich - sogar der Umgang mit dem Streitwagen gelehrt wird.

Schwertbrüder, Schwertschwester; in der RONDRA-Kirche ein Titel für die lokalen Tempelvorsteher(innen); direkt einem *Meister des Bundes* unterstellt.

Schwertfest; 15. und 16. Rondra: ein öffentlicher und eher weniger wichtiger FEIERTAG des *Rondra* -Glaubens.

Schwerthai; nur im *Meer der Sieben Winde* heimische Haiart von etwa 3 Schritt Länge; besitzt einen schwertartig vorragenden Hornwulst auf dem Oberkiefer.

Schwertkönig; Ehrenname (kein offizieller Adelstitel) des Mgf. RAIDRI CONCHOBAIR von *Winhall.*

Schwesternschaft; eine an Charaktereigenschaften, Art der Zauberei und vor allem an den VERTRAUTEN ausgerichtete Untergliederung der aventurischen Hexen. Im Gegensatz zu den regional orientierten ZIRKELN treffen sich die Anhängerinnen einer S. nur unregelmäßig, auch wenn sie bestimmte regionale Schwerpunkte aufweisen und bestimmte Zirkel dominieren.

Schwesternschaft der Mada; ein dem Dienst an der Göttin *Hesinde* geweihter Orden, in dem sich Hesindegeweihte, Magierinnen und Hexen zusammengeschlossen haben; etwa 200 Mitglieder; geführt von *Aldare Firdayon von Vinsalt.*

Schwesternschaft des Wissens; Gemeinschaft (SCHWESTERNSCHAFT) von etwa 500 gebildeten *Hexen,* die nach forschender Vertiefung und Vervollkommnung ihrer Kunst streben und dabei auch vor Aufzeichnungen und Formelwissen nicht "zurückschrecken", des weiteren suchen sie nach Verständnis und Aussöhnung zwischen den Gemeinschaften der Hexen und der *Magier;* ganz überwiegend haben sie in Gedenken an *Hesinde* Schlangen als Vertraute.

Keine andere Schwesternschaft der Hexen pflegt so enge Kontakte zum Hesindekult und zu (grauen) Magiern; es besteht ein sehr gutes Verhältnis zur SCHWESTERNSCHAFT DER MADA, in der nicht wenige dieser Hexen Mitglieder sind; andererseits wird bei anderen Hexen immer wieder der Vorwurf laut, die S.d.W. würde satuarische Geheimnisse (oder gar ihre Mitschwestern) zur Befriedigung persönlicher Neugier an "den Feind" verraten oder verkaufen.

Seeadler; eine graubraun gefiederte Adlerart mit hellgrauer bis weißer Kopfpartie; spannt um zweieinhalb Schritt; lebt ausschließlich an der aventurischen Ostküste.

Seefahrt; siehe den Eintrag auf Seite 244.

Seegardist; Mitglied eines *Garde-Banners* oder *-Regiments,* das sich auf den Enterkampf Schiff zu Schiff oder auf amphibische Operationen spezialisiert hat; meist nur leicht gerüstet und mit Säbeln oder Entermessern bewaffnet, dafür jedoch körperlich wohl ausgebildet und auch in vielen seemännischen Tätigkeiten erfahren.

Seegraf; zeitweise von den Grafen zu BEILUNK geführter Titel.

Seekönig; bis zum Anschluss der ZYKLOPENINSELN an das *Horasreich* Titel des Herrschers der Inseln.

Seekönigreich beider Hylailos; offizieller Name des dem *Horasreich* angegliederten Königreichs auf den ZYKLOPENINSELN.

Seelenheilkunde; siehe **HEILKUNDE.**

Seelentier; nach dem Glauben der allermeisten HEXEN hat jeder Mensch ein S., das sein inneres Wesen wiederspiegelt; es ist allerdings umstritten, ob alle Tierarten als S. vorkommen oder nur eine begrenzte Anzahl. Hexen streben danach, frühzeitig ihr S. und damit ihre wahre Natur zu erkennen und wählen möglichst ein Exemplar der jeweiligen Art als ihren VERTRAUTEN.

Seemannspony; eine Pferdeart, siehe ZWERGENPONY.

Seenland; kaum über Meereshöhe liegendes Tiefland am *Meer der Sieben Winde*, das sich nordöstlich an das Mündungsdelta des *Großen Flusses* anschließt. Politisch teilen sich die Königreiche *Nostria* und *Albernia* diesen Landstrich, der in jedem Frühjahr meilenweit von den Hochwassern des Meeres bedeckt wird. Die zahlreichen Seen - die vier größten sind *Waller, Schleiensee, Yennalin* und *Finbair-See* - enthalten daher ein Brackwasser, das sich ebenso wie das Grundwasser nicht zum Trinken eignet. Heiße und trockene Sommer sind hier gefürchtet, da Mensch und Tier auf das in den Zisternen gespeicherte Regenwasser angewiesen sind. Die Seen sind zum Teil dermaßen stark mit Schilf bewachsen, dass sie aus der Ferne eher wie eine Steppe aussehen. Zwischen den Seen und entlang der Küste erstrecken sich weite Wiesen, auf denen Bornländer Bunte und Premer Schafe grasen. Prägend für das Bild der Region sind neben Strandhafer, Schilf, Gras und Kiefer vor allem viele Arten von Weidenbäumen, deren Ruten zur Korbflechterei und Herstellung von Fischreusen genutzt werden.

Die Seenländer, oftmals hochgewachsen und rotschöpfig, können zwar ihre thorwalsche Abstammung nicht verleugnen, anders als ihre Vorfahren haben sie jedoch mit der Seefahrt nichts im Sinn und huldigen eher *Travia* und *Peraine* als *Efferd*, den sie fürchten. Auch vermisst man die thorwalsche Gastfreundlichkeit, denn Fremden gegenüber verhalten sich die Seenländer missmutig und abweisend. Ihre Dörfer errichten sie oft auf künstlich aufgeschütteten Hügeln, so genannten *Terpen*, die bei Hochwasser zur schützenden Insel werden.

Ansiedlungen bestehen für gewöhnlich nur aus wenigen reetgedeckten Häusern, die wie die Speichen eines Rades um den Perainetempel angeordnet sind. Die Seenländer bilden unter sich eine verschworene Gemeinschaft, die in der Not eisern zusammensteht, und strotzen vor verspieltem Humor.

Seerosenthron; ein aus maraskanischem Edelholz gearbeiteter und reich mit Edelsteinen und aus weißestem Alabaster in der Form einer Lotos- oder Seerosenblüte geschnitzter Thronsessel; als ehemaliger Thron der Stadt *Jergan* das Gegenstück zum *Lilienthron* in *Tuzak*.

Später wurde er allerdings aufgrund einer Streitigkeit zwischen *Maraskan* und *Aranien* von der aranischen Thronerbin *Neyshila von Sylla* bei einem kühnen Angriff auf den Jerganer Palast entführt und nach Zorgan gebracht, wo der S. heute als Prunksitz der Fürstin von Aranien dient. Das bis vor einigen Jahren (und in Gareth heute noch) für die Mittelreichsprovinz Aranien benutzte Seerosensymbol geht ebenfalls auf diesen Vorfall zurück.

Seeschlacht in der Tränenbucht; auch: *Seeschlacht um Kannemünde;* (25. und 26. Efferd 16 Hal); drei alanfanische Galeeren einer Blockadeflotte werden von bornländischen Schivonen, die zum Entsatz der im Khomkrieg belagerten Hafenstadt Kannemünde eintreffen, zusammengeschossen und geentert; die Bornländer erleiden nur geringe Mannschaftsverluste und können in der Folgezeit die Hungersnot in der Stadt durch einen Pendelverkehr zwischen Khunchom und Kannemünde beenden.

Seeschlacht von Salza (I); (27. Phex 702 v.H.); die Kaiserliche Westflotte (71 Galeeren verschiedener Bauart) überfällt die - seit langer Zeit die Schifffahrt auf dem Meer der Sieben Winde bedrohenden - *Thorwaler* (30 Ottas) im Hafen von *Salza*. Die Verluste der Thorwaler betragen 24 Schiffe, die der Kaiserlichen 27. In der Folge erobert der kaiserliche Admiral *Vikos* die Stadt *Thorwal* nahezu kampflos.

Seeschlacht von Salsa (II); (16. Rahja 562 v.H.); 19 zu einer Strafexpedition gegen die aufständischen *Thorwaler* ausgesandte Galeeren laufen vor *Salza* in eine Falle und sehen sich 28 Drachenschiffen gegenüber - gegen Abend ist die gesamte *priesterkaiserliche* Flottille versenkt. Die siegreichen Thorwaler können sich im folgenden Monat in blutigem Kampf vom Garether Joch befreien.

Seeschlacht vor Charypso; (28. Ingerimm 46 v.H.); während der Belagerung *Charypsos* von Land und See durch eine Liga der Städte *Brabak, Hôt-Alem* und *Sylla* durch einen Ausbruchsversuch der alanfanischen Galeeren hervorgerufen: endet - nicht zuletzt durch die in Brabaker Sold stehenden fünf Drachenschiffe des *Thorwalers* Thorgal *Hammerfaust* - in einem Fiasko für die Al'Anfaner.

Seeschlange; ein mehr aus der Mythologie denn von Augenzeugenberichten bekanntes Ungeheuer der Meere, das angeblich 50 Schritt in der Länge und zwei Schritt Umfang misst und in der Lage sein soll, selbst große Kriegsschiffe zu versenken. Der S. werden Verwandtschaften mit CHARYPTOROTH und HRANNGAR nachgesagt.

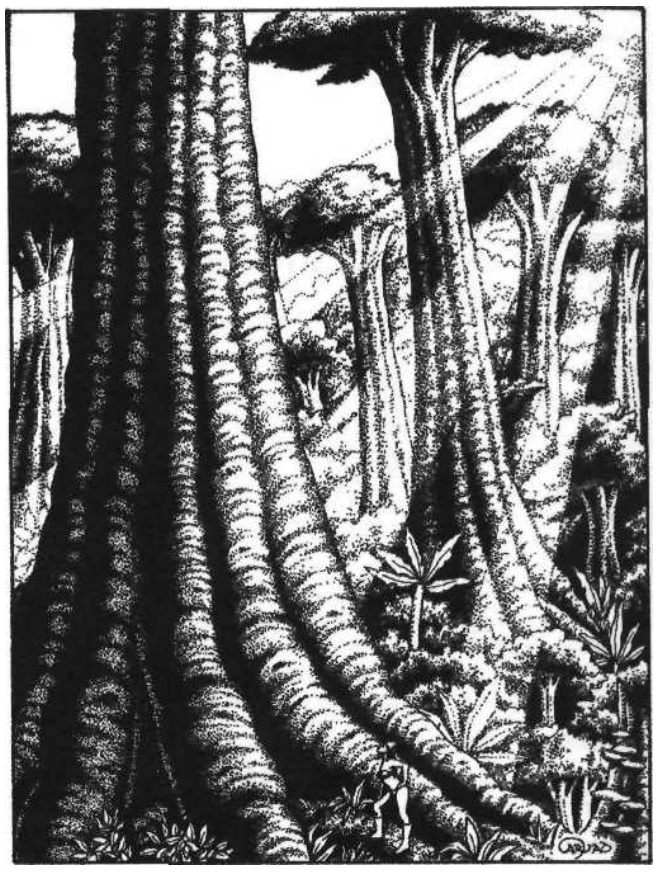
Seetiger; av. Bezeichnung für das *Walross*. Kriegsmäntel aus dem dichten, blau-schwarz gefärbten Fell des Blauen S. werden bei festlichen Anlässen von *Swafnir-Ge*weihten getragen.

Segelrochen; eine Rochenart; siehe DREIECKSROCHEN.

Seherinnen von Heute und Morgen; satuarische SCHWESTERNSCHAFT; umfasst etwa fünfhundert *Hexen* und hat sich in starkem Maße auf die Künste der Prophezeiung, Schicksalserkennung und Zeichendeutung gerichtet. Bei den übrigen gelten sie als weltfremd und verträumt, sie selber sehen sich aber als Kenner einer zukünftigen Welt, die die jetzige überragt; ihr Auftreten und ihre Sprechweise ist oft in tiefe Rätsel und Geheimnisse gehüllt. Manche Schwestern konsultieren auch Rauschmittel verschiedenster Art, um Visionen zu gewinnen und Orakel zu sprechen.

Seit alters her sind die S.H.M. sehr der jenseitigen Welt zugewandt und haben sehr häufig Raben als Vertraute und Orakeltiere. Von allen Töchtern Satuarias verstehen sich die Seherinnen am besten mit den Elfen, deren "Weltfremdheit" sie vielfach teilen.

Selem, -s; Selemer oder selemitisch; Selemer; Stadt an der Mündung des *Szinto* in den *Selemgrund* am Westrand der *Echsensümpfe;* im *Khomkrieg* lange Zeit umstritten, neuerdings wieder nominell dem *Kalifat* (genauer; dem Sultanat von Malkillahbad) zugehörig (EW: um 1.800, davon etwa 120 Novadis und rund 300 Echsenmenschen). S. ist weniger für seine strategisch günstige Lage als Handelshafen am Süd



Dschungel auf der Selemer Halbinsel

rand der *Khom* bekannt als für seine schon sprichwörtlichen irren Bewohner (obwohl auch diese nur einen Bruchteil der Bevölkerung ausmachen).

Zu Zeiten seiner größten Macht hatte der tulamidische Hafen *Elem* wohl um die 20.000 Einwohner und wegen seiner Bauweise im Sumpf eine enorme Ausdehnung. Die Stadt war märchenhaft reich und mächtig, ja, sogar eine geraume Zeit eine Konkurrentin Khunchoms - bis der Stern fiel. Es heißt, dass im Jahre 106 v.BF. ein gigantischer Komet ein Unterwasserreich der *Echsenwesen* auslöschte, das Szintotal überschwemmte und die Bucht von *Port Corrad* schuf. Elem war nicht mehr, und auf seinen Ruinen wuchs die Stadt S., eine Brutstätte für Trostlosigkeit, Wahnsinn und düstere Kulte.

Das heutige S. lässt sich grob in sechs Stadtviertel unterteilen, die von Wesen aus aller Herren Länder besiedelt werden; Ureinwohner in Königsgärten, Nord- und Mittelländer im Hafenviertel, Echsenmenschen in Ch'rys Szinth, tulamidische Bauern in Khajramar, die übelsten Elemente in der Unterstadt - und die mächtigsten in den vom Dschungel überwucherten Ruinen Alt-Elems.

S. besitzt zwar im *Großkönig* einen nominellen Herrscher, aber keine Herrschaftsstruktur, und so sind sowohl die alanfanische Besetzung als auch die "Befreiung" durch das Kalifat spurlos an der Stadt vorbeigegangen. Hier findet sich demzufolge immer noch ein Tempel, in dem man *Boron* nach dem *Al'Anfaner Ritus* huldigt, genauso wie ein Beihaus des *Rastullah* und die Weihehäuser diverser anderer Kulte und Riten (weitere T; EFF, PER/TSA, Satuaria/Satinav, diverse Echsengötter, einige Halbgötter). Eine Garnison hat die Stadt ebensowenig aufzuweisen wie eine eigene Flotte, wenn auch die Händler aus ganz Aventurien sich zu einem Schutzbund zusammengeschlossen haben, um ihre Interessen mittels bewaffneter Koggen und Karracken zu vertreten.

Erwähnenswert ist noch das Gründungskloster des Ordens der Noioniten, das etwa drei Stunden szintoaufwärts in einer gepflegten Umgebung aus Gärten und Feldern liegt.

Selemer Sümpfe; ausgedehntes Sumpfgebiet östlich von *Selem* und südlich des *Shadif*, geht nahtlos in die ECHSENSÜMPFE über und wird auch oft zu diesen gezählt. Die Sümpfe sind kaum bewaldet, sondern zeichnen sich vor allem durch endlose Schilfflächen, brackige Tümpel und allerlei Ungeziefer (von Moskito- bis Kaimangröße) aus.

Selemferkel; eine vor allem in Südaventurien gehaltene, grauborstige Schweineart: etwa halb so groß wie die BUNTEN HAUSSCHWEINE.

Selemgrund; flacher und ruhiger Abschnitt des Perlenmeers zwischen der *Tränenbucht* und dem Südzipfel der *Echsensümpfe;* plötzlich auftretende Sandbänke und treibende Tanginseln machen jedoch Lotsen erforderlich, um die Häfen anzulaufen.

Selemisch; bisweilen auch: *selemitisch;* allgemein verbreitete Bezeichnung für: nicht bei klarem Verstand, irre.

Sembelquast; ein schmackhafter Hartkäse, der in *Warunk* aus der Milch der *Warunker Braunen* gewonnen wird. In ganz Aventurien werden für den Sembelquast Spitzenpreise bezahlt, und so kann man ihn von *Festum* bis *Al'Anfa* überall erwerben, wenn man nur genügend Dukaten in der Tasche hat.

Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach; eine als "grau" eingestufte (da keiner der drei Magiergilden zugehörige) MAGIERAKADEMIE, die sich mit der *Verständigungs-* und der *Heilzauberei* befasst (9 Lehrmeister, 34 Schüler). Ursprünglich ein schwarzmagisches *Beherrschung-* und *Hellsichtinstitut,* wandelte sich die Schule durch den Kontakt mit den *Elfen* immer mehr zu einer an elfischer Philosophie und Lebensart orientierten Schule - ein Bestreben, das schließlich von *Rohal dem Weisen* im Jahre 451 v.H. durch die Stiftungsurkunde legitimiert wurde.

Heute ist die Akademie vor allem durch die hier gelehrte Einheit von Körper und Geist bekannt, die sich nicht nur im obligatorischen *Tanz der Mada* niederschlägt, sondern auch in der Tatsache, dass viele Absolventen sich dem ebenfalls in DONNERBACH beheimateten *Anconiten*-Orden anschließen.

Das S.V.H. ist in einigen einfachen Holzhäusern in einem Ulmenhain am Rande des Ortes untergebracht; derzeitige *Spektabilität* ist *Jesko von Koorbruch.*

Sendgraf; ein von Fürstin SYBIA, neugeschaffener *aranischer* Adelstitel, der nichts weiter als ein fürstlicher Beamter im Grafenrang ist. Seine Aufgaben liegen in erster Linie in der Übermittlung fürstlicher Erlässe.

Seneb-Horas I.; (? - 880 v.BF.); um 885 v.BF. Kaiser des *Alten Reiches.* Während seiner Regierungszeit kam es zum ersten belegten Feldzug der Reichsgeschichte. Dieser führte im Jahr 883 v.BF. eine Streitmacht den Yaquir hinauf, an dem bewaffnete Vorposten für spätere Ansiedlungen angelegt wurden. Dabei kommt es zur ersten Begegnung mit den *Zwergen,* die den kaiserlichen Vorposten *Yaquirquell* im Amboßgebirge zerstören. Der daraufhin entsandten Strafexpedition gelingt es zwar nicht, die Zwerge in einer Schlacht zu stellen, jedoch werden die Goblins endgültig aus dem Yaquir-Gebiet vertrieben und damit der Boden für weitere Siedler aus dem Lieblichen Feld geebnet.

Im Jahr 881 v. BF. kommt es zur Stadtgründung von *Punin* und noch im gleichen Jahr an diesem Ort zur Auseinandersetzung mit tulamidischen Reiterhorden, die die Kaiserlichen jedoch für sich entscheiden können. S. nimmt den Titel *Fürst der Tulamiden* an, der seither von allen kaiserlichen Dynastien geführt wird. Bei seinem Tod im Jahr 880 v.BF. hinterlässt er seinem Sohn BELEN ein doppelt so großes Reich, wie er es bei seinem Amtsantritt vorfand.

Seneb-Horas II.; (864 v.BF. - 818 v. BF.); erster der FRIEDENSKAISER. Da er beim Tode seines Vaters BELEN-HORAS 856 v. BF. erst acht Jahre alt ist, übernimmt bis zum Jahr 846 v. BF. ein umsichtig operierender *Regentenrat* die Regierungsgewalt im *Alten Reich.* Im selben Jahr erklären die nördlichen Fürstentümer Nostria und Andergast ihre (bis heute bewahrte) Unabhängigkeit, was jedoch vom Reich toleriert wird. Nachfolgerin auf dem Kaiserthron wird im Jahre 821 v.BF, S.-H.' Tochter ASMODENA.

Senne; Bezeichnung für die sechs Teilregionen der MEISTER DES BUNDES in der *Rondra*-Kirche. Die Sennen Aventuriens haben ihre Hauptburgen in *Arivor, Havena, Donnerbach, Festum, Baburin* und *Rhodenstein.*

Sense; universelle Waffe der Ackermilizen, Landwehren und aufständischen Bauernhorden. Die *Sturmsense* ist eine besondere Form, bei der das ursprünglich rechtwinklig abstehende Sensenblatt abgetrennt und als Verlängerung des Stieles neu befestigt wurde. Diese Waffe, die Längen von über zwei Schritt erreichen kann, ist - wie etwa die Pike - weniger als die Waffe eines Einzelnen gefährlich, kann aber sehr effektiv in Massen gegen Reiterei eingesetzt werden.

Serach; eine der letzten drei großen *Norbardensippen* auf *thorwalschem* Gebiet; Nachkommen der ersten tulamidischen Siedler im Norden.

Serreka; eine kleinere Insel der OLPORTSTEINE, südlich von *Gandar* gelegen und weitgehend kahl und unbewohnt.

Setokan; äußerste Insel der WALDINSELKETTE; Teil der *Perleninsel*-Gruppe; weitestgehend unbekanntes Eiland.

Sewerien; Region des *Bornlands;* in etwa die Gebiete nördlich einer *Linie Firunen – Brinbaum.* In mehrere Grafschaften (und diese wiederum in Baronien) unterteilt, ist S. das Herz des bornländischen "klassischen" Rittertums, in dem die Gesetze der Ehre ebenso hochgehalten werden wie Gastfreundschaft, Standesdünkel und Leibeigenschaft. Wichtigste Vertreterin des sewerischen Adels ist Gräfin *Thesia von Ilmenstein.*

Shadif (I); zwischen dem salzigen Chaneb, den Echsensümpfen im Süden und dem großen Szinto liegt die tiefliegende, von welligen Rippen durchzogene Steppe. Das S. verfügt über keine nennenswerten Wasserläufe, jedoch über ausreichend Grundwasser und Regen, so dass es den idealen Lebensraum für die berühmten Pferde bietet, die nach der Region benannt sind.

Shadif (II); tulamidische Pferderasse von schlankem Wuchs und formvollendeter Statur, gilt als edelste überhaupt. S. sind temperamentvoll, schwer zu bändigen und noch schwerer auszubilden. Kommt es schließlich zur Freundschaft zwischen Pferd und Reiter, ist diese unverbrüchlich. Schlachtrösser sind deshalb auch nur selten zu erwerben. Unterarten der Rasse sind die *Tulamiden aus* der nördlichen Khom und dem westlichen Mhanadistan, die *Goldfelder* vom Westrand der Khom und schließlich die eigentlichen Shadif aus der Gegend um Unau. Sie sind die klassischen Pferde der Novadis.

Shafir der Prächtige; etwa 1.800 Jahre alter KAISERDRACHE, der in den nördlichen *Hohen Steinen* lebt und - als einziger seiner Spezies - einen Adelstitel der Menschen trägt: Er ist *Landherr von Khomblick* und damit nominell den Vinsalter Königen untertan. Eine bessere Bezeichnung wäre allerdings *verbündet,* denn das Alte Reich muss dem Drachen jährlich einen Tribut zahlen, womit es wiederum zwei Fliegen mit einer Klappe schlägt, denn S. fungiert als Wächter für eine Unzahl unkontrollierbarer und mächtiger magischer Artefakte.

Shamaham; Stadt und Baronie in der Mgft. BEILUNK. Da über S. ein Großteil des Handels mit dem *Amazonenköniginnenreich von Kurkum* abgewickelt wird (namentlich der Safranhandel), ist das Städtchen (EW: um 500) recht wohlhabend.

Shanja; weibliche Form von *tulamidischen* Titels *Sheik* (garethi: *Scheich);* überliefert in solchen Titeln wie der *S. von Oron* und der (weitaus mächtigeren) *S. von* RASHDUL.

Shatak-Wurzel; eine nahrhafte, faustgroße, grau-violette Wurzel, vergleichbar mit der *Kartoffel.* Die S. wird vor allem in *Al'Anfa, Mirham* und auf *Maraskan* kultiviert, wo sie ein wichtiges Grundnahrungsmittel der Armen ist, obwohl sie bei unvorsichtiger Zubereitung einige Bitter- und sogar Giftstoffe enthält.

Shaz-man-yat; mysteriöse *Gehörnte Dämonin,* die Macht über die Träume Sterblicher besitzen soll und einen eigenen "Hofstaat" hält.

Sheik; garethi: *Scheich;* allgemeiner *tulamidischer* Adels- und Ehrentitel, etwa dem Begriff "Herrscher" entsprechend: konkret der von den *Hairanen* der NOVADIS als Oberherrscher über einen Stammesverband gewählte Sippenvorstand; als solcher Richter über Stammesangelegenheiten und Heerführer im Kriegsfall: meist einem SULTAN untergeordnet.

Sheik-al-Sheik; Herrscher über die *Tulamiden* nach deren erster Einigung (um 3.000 v.H.); meist nur für RASHTUL AL-SHEIK und BASTRABUN IBN RASHTUL verwendet.

Shekel; (bisweilen auch: *Schekel);* alte Silbermünze des *Kalifats,* etwa *2 Silbertaler* wert.

Shihayazad; ein mächtiger *Gehörnter Dämon,* der sich offensichtlich jeglicher Form der Beschwörung widersetzt oder den Beschwörer sofort zu vernichten trachtet.

Shila; alter Name der Stadt SYLLA.

Shimja; den novadischen Überlieferungen zufolge die dritte Frau RASTULLAHS. Sie gilt als gewitzte Frau voller neuer Einfälle, die all jene Novadis liebt, die gerne Neues ersinnen und neuen Wegen folgen. Ihnen sendet sie Hilfe und gute Einfälle. Nahe liegend ist die Zuordnung als novadische Entsprechung der Göttin *Tsa,* die ebenfalls als Schöpferin alles Neuen gilt, wahrscheinlicher aber eine weibliche Form des Halbgottes *Simia.*

Shinthr; untergegangenes Reptilienvolk, das den Kopf einer Kobra trug; wohl mit den *Echsenmenschen,* mehr aber noch mit den *Sskhrsechim* verwandt.

Shokubunga; ein WALDMENSCHEN-Stamm, der bei SELEM und auf der Süd-Elemitischen Halbinsel lebt. Ihren Namen haben die S. („Kraftrauber") davon, dass Feinde, die von ihren Giftpfeilen getroffen werden, binnen ein bis zwei Stunden alle Kraft verlieren und selbst als Tote keinerlei Leichenstarre zeigen. Die S. sind an ihrer Bürsten- oder Stachel-Frisur zu erkennen,

Shruuf; der *Feiste Blutsäufer;* einer der bekannteren *Gehörnten Dämonen* aus dem Gefolge BELHALHARS; ein auf Vogelbeinen einherwandelnder und mit fünf Tentakeln kämpfender Vernichterdämon.

Shumir; eine *Domäne* der Gft. YAQUIRIA im *Lieblichen Feld.*

Shurinknolle; kirschgroße, grüne Frucht eines in ganz Aventurien vorkommenden Strauches, aus der ein langsam wirkendes, nichtsdestotrotz aber tödliches Gift extrahiert werden kann.

Sicheln; drei GIGANTINNEN der Mythologie, die den Göttern im Kampf gegen den *Namenlosen* beistanden. Aus *Hazaphar, Mithrida* und *Sokramur* wurden die *Gelbe, Rote* und *Schwarze Sichel,*

Sichelstieg; kürzeste, jedoch gefährliche und mühselige Verbindung zwischen dem nördlichen *Weiden* und *Tobrien.* Bei *Salthel* vom *Goblinpfad* abzweigend, führt der zunächst noch gut ausgebaute Weg in die hügeligen Ausläufer der *Schwarzen Sichel.* Am zweiten Tag der Reise werden die Felsen zerklüfteter, die Gipfel türmen sich höher, und bald ist es nur noch ein Pfad, der durch tiefe Schluchten und entlang bedrohlicher Abgründe führt und Scheuklappen bei Pferden bitter nötig macht. Nach vier Tagen erreicht man, hoffentlich von Wegelagerern und Goblins unbehelligt, die tobrischen Auen am *Kevûn.*

Sichelwacht; eine *Reichsmark* des *Neuen Reiches;* im *Herzogtum Weiden* südlich der *Roten* und westlich der *Schwarzen Sichel* gelegen; von Burg *Aarkopf* bei *Salthel* vom *Markverweser Ralmir von Zornbrecht-Hauberach* verwaltet.

Siebenstreich; von *Praios* geschaffenes Schwert, das einst *Gerott der Einhändige* vor mehr als 2.000 Jahren aus den Händen *Rondras* empfing. Mit S. vollbrachte Geron sieben große Heldentaten, und er brauchte auch sieben Hiebe für seine letzte Tat, die Erschlagung des *Ewigen Drachen von Phecadien.* Nach Geron Trugen noch viele Helden die heilige Waffe, unter anderem LEOMAR VON BABURIN und GRAF HLÛTHAR VON NORDMARKEN. Nach dem Tode Hlûthars in der ersten *Dämonenschlacht* ging S. beinahe verloren, doch wundersamerweise wurde es auf dem Schlachtfeld übersehen und schließlich von einer Geweihten des *Boron* in Sicherheit gebracht. Weil es keinen würdigen Träger mehr gab, wurde es schließlich im sechsten Jahrhundert vor Bosparans Fall eingeschmolzen. Aus dem Metall des Schwertes formte man sieben magische Kelche, die in sicheren Verstecken aufbewahrt werden. Aber eines nicht so fernen Tages wird es wohl wieder einen Helden geben, der die sieben Teile des Schwertes zusammenträgt, damit es wieder neu entstehen kann.

Siebtes Element; philosophische Spekulation der *Magier,* die als S.E. die "Kraft" (gemeint ist die *Astrale Kraft)* annimmt. Bislang wurde noch keine Manifestation dieses "ELEMENTS" beobachtet.

Siedlerzeit; auch *Horaszeit* genannt; die erste Epoche der güldenländisch-aventurischen Zeitrechnung und grob dem Zeitraum zwischen 2.500 v.H. und 1.900 v.H., - der Besiedlung des *Lieblichen Feldes* durch die Güldenländer - entsprechend; aus der S. sind keine schriftlichen Überlieferungen vorhanden.

Siegel der Elemente; häufig verwendetes magisches und alchimistisches Zeichen, in dem die Gegensatzpaare der sechs ELEMENTE *(Wasser* und *Feuer, Luft* und *Erz, Humus* und *Eis)* niedergelegt sind.

Sienna; kleiner Ort an der Nordküste der *Zyklopeninsel* HYLAILOS; im Jahre 16 Hal von plündernden *Thorwalern* nahezu vollständig zerstört.

Sighelm (von Gareth); (902 v.H. - 820 v.H.); von 873 v.H. - 821 v.H. Kaiser des Neuen Reiches. Als vierter der KLUGEN KAISER beerbte er seinen schwerkranken und vom Tode gezeichneten Bruder *Sigman von Gareth.* Unter seiner Herrschaft beginnt mit der Erforschung und Eroberung der Perlenmeerinsel Maraskan ab dem Jahr 830 v.H. eine Unternehmung, die später von seinem Sohn und Thronfolger *Gerbald* mit großem Erfolg weitergeführt wird.

Sigman (von Gareth); (919 v.H. -872 v.H.); dritter in der Epoche der KLUGEN KAISER. Seine Regierungszeit über das Neue Reich währte lediglich von 874 v.H. - 873 v.H. Zeit seines Lebens war S. schwer

krank, und so geht die Thronfolge bereits nach weniger als einem Jahr auf seinen jüngeren Bruder *Sighelm von Gareth* über.

Sigorast; kleine und flache Insel der OLPORTSTEINE, östlich von *Gandar* gelegen und nur von einem Dutzend Fischer bewohnt.

Sikram (I); zweitgrößter Fluss des *Lieblichen Feldes:* entspringt in den *Goldfelsen,* vereinigt sich bei *Marvinko* mit dem *Mardilo* und mündet bei *Belhanka* ins *Meer der Sieben Winde.* Südlich von *Silas* ist er durch eine künstliche Wasserstraße, den *König-Therengar-Kanal* mit dem *Onjet* verbunden.

Sikram (II); Landgrafschaft im Alten Reich; Teil des *Hzm. Methumis;* umfallt die Baronien *Marudret, Ankram* und *Onjaro* sowie die *Gräfliche Stadt Silas.* Die Lgft. ist Lehen derer von *Marvinko.* Der gegenwärtige Lgf. *Croenar von Marvinko* ist im ganzen Reich für seine Intriganz berüchtigt.

Silas, Silas'; silasisch oder Silaser; Silasaner; Stadt im Lieblichen Feld. Obgleich gemäß dem Kaiserlichen Census & Taxus des Jahres 1016 BF. 2.752 Menschen und 143 Zwerge in S. leben, ist die Stadt am Sikram beschaulich geblieben und nach wie vor vom ländlichen Leben geprägt. Bekannt ist S. für seinen Tsa-Tempel, in dessen verwilderten Gärten die Priester eine schier unübersehbare Zahl der verschiedensten Eidechsenarten aus aller Herren Länder halten und der sich zu einer regelrechten kleinen Pilgerstätte für die Tsa-Geweihten Aventuriens entwickelt hat (Weitere T; EFF, HES (mit Xeledon-Schrein), ING, PER).

Der kleinen Zwergengemeinde ist es zu danken, dass S. für die wohl besten Goldschmiedearbeiten des Lieblichen Feldes auch über dessen Grenzen hinaus bekannt ist, wahrend der Handel mit den üppigen landwirtschaftlichen Erzeugnissen durch den Bau des *König-Therengar-Kanals* im Jahr 961 BF., der die Flüsse *Sikram* und *Onjet* verbindet, einen bedeutenden Aufschwung erfahren hat - mit schweren Lastkähnen werden allerlei verschiedene Güter zwischen Silas und Methumis transportiert. Östlich der Stadt erhebt sich trutzig, und vor ihrem friedlichen Bilde ein wenig unpassend, die aus schwarzem Basalt errichtete Festung der Landgrafen vom Sikram (G: 50 Stadtgardisten, 20 Kanalzollgardisten).

Der Sage nach kam vor mehr als 2.000 Jahren *Hesinde* höchstselbst des Nachts nach S., um dem jungen Baumeister Ingalf die Anlage von Deichen, die S. vor den frühjährlichen Hochwassern schützen sollten, zu zeigen. In dieser Nacht soll die Göttin gemeinsam mit dem Jüngling den Halbgott XELEDON gezeugt haben. Die erste urkundliche Erwähnung der Stadt ist datiert auf das Jahr 161 v.BF., in dem Kaiser *Brigon* S. das Marktrecht verlieh.

Silberbuchenwald; großes Waldgebiet am Nordrand der SALAMANDERSTEINE.

Silberfuchs; nur im hohen Norden Aventuriens anzutreffende Fuchsart, deren Fell als Kostbarkeit höchste Preise erzielt und die deshalb mittlerweile recht selten geworden ist.

Silberlöwe; eine nur in nordaventurischen Wäldern zu findende, besonders robuste Abart des SÄBELZAHNTIGERS.

Silberne Falken; BOTENDIENST des Handelshauses STOERREBRANDT; verwenden ein kompliziertes Abrechnungssystem; vornehmlich in Nordostaventurien tätig,

Silbertaler; allgemein verbreitete aventurische Münze, praktisch die av. Standardwährung; besteht aus 5 *Skrupeln* Silber und wird im *Mittelreich,* in *Aranien* und im *Lieblichen Feld* geprägt.

Silberschwäne; "...Um die wunderschöne Weiße *Ifirn* freiten einmal, auf ihres zornigen Vaters hohem Schlosse, *Reißgram,* der tollkühne Sohn des Wolfenkönigs *Gorfang, Iyi,* der geschwinde Himmelsadler, *Rajok,* der schlaue Fuchs, und *Swafnir, Efferds* und *Rondras* tapferer Sohn - *Firun* aber war voll von Wut und Groll und verdammte die vier für das, was sie da wagten, denn sie waren sein oder eines andern Gefolge und nicht einmal eigene Herren.

Ifirn aber tat es herzlich leid um die schönen Freier, darum gab sie sich allen vieren hin und Swafnir am liebsten, und alsbald gebar sie Vierlinge: vier liebliche Töchter, die aus Schwaneneiern schlüpften und silberweiße Schwäne waren. *Nidari* war die erste, *Yidari* nannte sich die zweite, *Lidari* hieß die dritte und *Aidari* rief Ifirn die vierte, und alle waren ihr liebe Gefährtinnen. Die vier sind es auch, die Ifirns silberne Himmelskutsche, die Nordlicht und Wetterleuchten in einem ist, am Firmament ziehen, auf dass die Sterblichen es von Zeit zu Zeit schauen mögen.

Zugleich aber achten die vier auf die Jägersleute in den weiten Wäldern: Nidari wacht über das alte Gesetz, dass der Jäger nicht unrecht tötet, und straft den gemeinen Wilderer. Yidari, Iyis Tochter, führt der guten Waldläufer Schuss, Lidari, Rajoks Tochter, ihren Schritt auf Weg und Gebüsch und Aidari, Swafnirs Tochter, ihren Schrill auf Weiher und See..."

Silberwolf; in der *Rorwheder Öde* und der *Grünen Ebene* heimische, sehr große Wolfsart mit langem, silbrigweißem Winterfell (im Sommer hellgelb); gelten als äußerst intelligent.

Silem-Horas; (? v.BF. - 87 v.BF.); Sohn von BRIGON-HORAS. Der zweite der KUSLIKER KAISER widmete sich nach seiner Thronbesteigung im Jahr 110 v.BF. zunächst der weiteren Verbesserung der Lebensumstände im *Lieblichen Feld.* Weiterhin wurden unter seiner Herrschaft alle Kulte verboten, die nicht den (von ihm kodifizierten) *Zwölfgöttern* dienen. Im Jahr 89 v.BF. besetzte die kaiserliche Flotte die Tulamidenstädte *Eiern* und *Thalusa.* Thronerbe nach seinem Tod wurde seine Tochter OBRA.

Silem-Horas-Bibliothek; kurz nach der Zerstörung *Elems* gegründete Einrichtung im heutigen Selem; enthält eine große Menge langsam verfallendes Wissen aus der Zeit um *Bosparans Fall.*

Silkwiesen; Name einer Auenlandschaft südlich von *Gareth;* östlich der *Dämonenbrache* an den Bächen *Silk* und *Pilperbach* gelegen; Schauplatz der ersten und zweiten SCHLACHT AUF DEN S.

Simia (I); im Mythos der *Zwölfgötter* ein Sohn der Götter TSA und INGERIMM. Er verbindet das schöpferische Aufbegehren seiner Mutter mit der urtümlichen Macht seines Vaters und wird deshalb auch häufig der Erneuerer genannt. Wem S. beisteht, der kann Taten von unglaublicher, erneuernder Kraft vollbringen. Er gilt als Erfinder von Töpferscheibe und Keramik, sein wichtigster Tempel steht in *Gareth.*

Laut der Überlieferung der *Hoch- und Auelfen war S.-der-aus-dem-Licht-trat* der erste Hochkönig der Elfen. Die *Novadis* kennen S. in weiblicher Form als die erfindungsreiche *Shimja,* die dritte Frau *Rastullahs.*

Simia (II); der dritthellste der acht *Wandelsterne* am aventurischen Himmel, er steht in der Astrologie für grundlegende Neuerungen und kraftvollen Neubeginn.

Singende Inseln; Gruppe von drei Inseln im Perlenmeer: etwa 600 Meilen östlich von Maraskan etwa auf der Höhe von Tuzak gelegen; im Jahre 5 v.H. von *Harika von Bethana* (wieder)entdeckt und für das Liebliche Feld in Besitz genommen, (Bislang wurden die S.I. immer im Meer der Sieben Winde lokalisiert.) Die Inseln sind angeblich unbewohnt und nur als Wasserstelle geeignet - ihre genaue Position unterliegt jedoch der Geheimhaltung der Vinsalter Admiralität...

Sinistar; ein (angeblich böser) König der FEEN; Gegenspieler Königin MALVINAS.

Sinoda, -s; sinodanisch; Sinodaner; an der Südspitze *Maraskans* und Östlich des Kaps, gleichen Namens gelegene Hafenstadt, genannt die "Perlengleiche". Es ist ein Städtchen von etwa 1.100 Einwohnern mit kleinen würfelförmigen Häusern, die ausnahmslos aus dem Gestein der nahegelegenen Alabastersteinbrüche erbaut wurden (T: EFF, Rur und Gror). S. ist die jüngste und kleinste der vier maraskanischen Städte, obwohl es in engster Nachbarschaft etliche große und kleine Dörfer gibt, die eng mit der Wirtschaft der Stadt verbunden sind. S. lebt von der Perlenfischerei, dem Alabasterabbau, dem herben Pfeifenkraut, das auf großen Planlagen in der Umgebung angebaut wird, und dem Fang exotischer Fische.

Dem Pfeifenkraut, genauer gesagt einem der örtlichen Pfeifenkrautbarone, hat die Stadt ihr auffälligstes Gebäude zu verdanken, das *Abudijian-Theater,* welches in den Jahren 166 bis 162 v.H, erbaut wurde.

SPIEL UND SPORT

Wenngleich das Leben auf Dere überwiegend von harter Arbeit und dem steten Kampf ums Dasein bestimmt ist, vertreiben sich sowohl die hohen Herrschaften von Stand wie auch die armen Landarbeiter ihre (mitunter sehr spärliche) freie Zeit mit S.u.S. Oftmals sind es einfache Spiele oder die Teilnahme und das Zuschauen bei sportlichen Wettbewerben, die dem Leben einige freundliche Augenblicke verleihen. Allgemein kann zwischen sportlichen Einzel- und Mannschaftsspielen, die überwiegend auf dem Messen von Kraft und Geschicklichkeit beruhen, und den Strategie- und Glücksspielen unterschieden werden, wobei es sich bei den strategischen Spielen zumeist um Brettspiele handelt und die Glücksspiele überwiegend mit Karten oder Würfeln gespielt werden. Hinzu kommen Sportarten, deren Hauptakteure nicht Menschen, sondern Pferde, Hunde, Kamele und andere Tiere sind, vornehmlich handelt es sich hierbei um Rennen, zum Teil aber auch um Kampfspiele.

Das beliebteste ***Mannschaftsspiel*** ist sicherlich das IMMAN, bei dem zwei Mannschaften gegeneinander antreten, um mittels eines Schlägers aus Eschenholz einen kleinen Korkball in das gegnerische Tor zu befördern. Über ganz Aventurien verteilt finden sich Imman-Mannschaften, und die Beliebtheit dieses Sports ist bei einfachen Leuten ebenso groß wie beim Adel.

Auf der Insel *Maraskan* findet man das *Rur-und-Gror-Nussen*, ein Mannschaftssport, bei dem eine diskusähnliche Scheibe mit einem Schläger (vom "Rur-Nusser") so weit wie möglich geschlagen wird, um nach Möglichkeit vom Mitspieler (dem "Gror-Nusser") aufgefangen zu werden. Die Gegenmannschaft versucht derweil, mit hölzernen Tafeln an langen Stecken, so genannten Abtuhölzern, die Scheibe möglichst früh zu Fall zu bringen. Je weiter die Scheibe fliegt, desto mehr Punkte bekommt die Mannschaft der Nusser gutgeschrieben. Im Laufe des Spiels stellt jede Mannschaft sechsmal die Nusser und sechsmal die Abtuer, Gewonnen hat am Ende die Mannschaft mit den meisten Punkten,

Eine wesentlich ruhigere Sportart ist das *Pelura*, das man in Almada spielt, wobei es sowohl von mehreren Einzelspielern wie auch von zwei Mannschaften gespielt werden kann. Vom Grundsatz her ist das Spiel sehr einfach, man wirft die eigene kleine Holzkugel und versucht eine andere - die Pelura - über eine auf den Boden gezeichnete Linie zu rollen. Zahlreiche - regional unterschiedliche - Sonderregeln, nach denen die Kugel zum Beispiel zweimal aufspringen oder zuvor die Vorgänger oder Vorvorgängerkugel treffen muss, machen das Spiel für den Laien jedoch recht kompliziert und regional sehr verschieden. Zudem bestimmt jeweils der Älteste der Runde die Regeln, nach denen gespielt wird. In Nostria kennt man ein ähnliches Spiel unter dem Namen Zapfenklickern.

Bei den sportlichen **E*inzelwettkämpfen*** sind zunächst die TURNIER-Disziplinen *zu* nennen, die dem Wettstreit der Krieger dienen. Die zahlreichen Turniere auf dem ganzen Kontinent blicken zum Teil auf eine jahrhundertelange Tradition zurück. Auch sind Turniere meist gesellschaftliche Ereignisse, bei denen sich die Welt des Adels trifft. Das seit über 1000 Jahren ausgetragene große *Turnier zu Gareth* hat sich gar zu einem richtigen Volksfest entwickelt. Lanzengang oder *Tjoste, Ringstechen* und der Kampf mit stumpfen Übungswaffen gehörten von je her zu einem richtigen Ritterturnier. Alle anderen Wettkämpfe, zum Beispiel das *Bogen- und Armbrustschießen*, wurden erst später eingeführt. Diese Disziplinen sind meist auch dem einfachen Volke zugänglich, wohingegen die klassischen Wettbewerbe der Ritterschaft vorbehalten sind. Es ist ungeschriebenes Gesetz, dass der wichtigste Titel eines Turniers der Gewinn der Tjoste ist.

Bogenschießen und *Messerwerfen* sind beliebte Sportarten, die außerhalb von Turnieren vor allem vom einfachen Volk ausgeübt werden. Wettbewerbe mit dem Borndorn, dem traditionellen Messer der Flussschiffer im Bornland, gehören zu den beliebtesten Sportarten zwischen Festum und Notmark,

Auch *Faustkämpfe* gehören in ländlichen Regionen zu den beliebten sportlichen Betätigungen. Das Messen der Geschicklichkeit mit der Peitsche ist fast nur im Svellttal verbreitet, andernorts kennt man unter den Fuhrleuten noch das so genannte *Deutschnickeln.* Ein Geschicklichkeitsspiel besonderer Art ist das *Pfeilewerfen*, das in Tavernen zunehmend an Beliebtheit gewinnt. Danach wird mit je drei kleinen Pfeilen aus einer bestimmten Entfernung auf eine runde Holzscheibe geworfen, die wiederum in verschiedene Segmente unterteilt ist. Bislang konnte dieses Spiel, das von zwei oder mehr Teilnehmern, zum Teil sogar gegeneinander spielenden Mannschaften, betrieben wird, *das Armdrücken* als das beliebteste Kneipenspiel jedoch noch nicht verdrängen.

Wettrennen finden sich auf dem ganzen Kontinent, meist zu Pferde, zum Teil auch zu Fuß. In der Khom-Region finden sich neben Pferde- auch Kamelrennen, wohingegen im Bornland Wettrennen auf Eichen oder mit Schlitten sehr beliebt sind. Im Mittelreich sind hingegen *Wagenrennen* sehr verbreitet. Die Rennen in der Arena von Gareth, dem Hippodrom, oder natürlich das berühmte *Donnersturm-Rennen* seien hier beispielhaft genannt, wobei letzteres sicherlich weit mehr als nur sportlichen Charakter hat. In Aranien und dem Alten Reich, aber auch in Greifenfurt, sind Hunderennen ausgesprochen beliebt. Oftmals werden diese Rennen - wie auch die meisten anderen Sportarten - von zahlreichen Wellen begleitet, die schon so manchen Zuschauerin den Ruin getrieben haben. Besonderer Popularität erfreuen sich Rennen bei den Tulamiden und Novadis, die auf Rennen aller Art Wetten abschließen. Manche Herren der großen Landgüter halten sich Geparden, die sie zur Jagd abrichten, aber auch in Arenen um die Wette rennen lassen.

Der *Stierkampf* der Ferkinas ist eine recht urtümliche Sportart, bei der zwei Kampfstiere aufeinander gehetzt werden. Wesentlich weiter verbreitet sind Abarten dieses Sports mit Kampfhunden oder Kampfhähnen. Vornehmlicher Sinn dieser Wettkämpfe ist Jedoch nicht das Kräftemessen der Tiere, sondern das Wetten auf den Sieger.

Fast ausgestorben ist das alte *Jagdspiel* der Edlen des

Das traditionelle tulamidische Kamelspiel

Diamantenen Sultanats (weniger ein Sport als ein alter Initiationsritus), bei denen jeder Bewerber mit seinem Falken und seinem Gepard versucht, möglichst schnell eine Taube, einen Fuchs und eine Gazelle zu töten. Eigentlich hat sich dieser Sport nur in Aranien gehalten, wo jedoch an Stelle des Gepards Tuzaker-Hunde verwandt werden und statt des Fuchses häufig ein Kaninchen zu erlegen ist.

Gänzlich anderer Art sind die **Strategie-Spiele,** von denen *Rote* und *Weiße Kamele* als Königin unter den Spielen gilt. Dieses im Mittelreich häufig nur als *Kamelspiel* bekannte Nationalspiel der Tulamiden nimmt in deren Kultur einen festen Platz ein. Es gilt hierbei in feiner Strategie, Spielsteine, die Kamele darstellen, mit wertvoller Ladung in die richtige Oase zu manövrieren, dabei den Gegenspieler zu täuschen, mit Finten in falsche Oasen zu locken und zu verhehlen, welche wertvollen Waren die eigenen Kamele mit sich führen. Bis zum Auszählen des letzten Steins weiß keiner, wer die wertvollere Ware heimgebracht hat. Die Spieleinsätze können sich im Laufe eines Spieles in immense Höhen steigern. Ganze Harems und echte Karawanen können auf diese Weise den Besitzer wechseln. Das Spiel selbst besteht aus 40 roten und 28 weißen Kamelen, Ballaststäbchen und kleinen, gleichseitigen Pyramiden mit einer oder mehreren Gravuren an der Spitze, mit denen gewürfelt wird. Hinzu kommt ein Teppich, auf dem das Spielfeld eingewebt ist. Oftmals sind die Spielsteine aus kostbaren Materialien gefertigt, und viele Sultane und Kalifen konnten nicht ohne ihr lebensgroßes Kamelspiel sein, mit einem Spielfeld im Innenhof, auf dem sich lebende Kamele und Sklaven mit echten Schatzkisten umherbewegen können. Tatsächlich ist der Teppich und das Kästchen mit den Spielsteinen für viele Tulamiden ihr wichtigster Besitz. Eine vereinfachte Variante von 'Rote und Weiße Kamele' stellt *Vierzig Kamele* dar, das jedoch eher ein reines Würfelspiel ist und meist als Übung für die Kinder dient.

Ebenfalls von den Tulamiden erfunden und durch Rohal den Weisen auch im Mittelreich bekannt geworden ist Inrah, ein typisches Machtspiel. Der ewige Kampf des Windkönigs, des Herrn der Djinns, eines unverbesserlichen Ränkeschmieds, und des mächtigen, aber etwas behäbigen Sultans und seiner Krieger ist Inhalt dieses Spieles. Beide Spieler versuchen, in den "Palast" des anderen einzudringen.

Auch *Urdas* und *Garadan* sind tulamidische Strategie-Spiele, bei denen nur die Klugheit der Kontrahenten zählt. Bei beiden Spielen benötigt man nichts außer einigen gleich aussehenden Spielsteinen. Es geht hierbei darum, die gegnerische Schlachtlinie zu durchbrechen. Über die Jahrhunderte sind dafür umfangreiche Strategien entwickelt worden.

In neuerer Zeit bekannt geworden sind auch das mit den drei Spielstein-Arten Marschall, Hauptmann und Gemeiner gespielte *Schlacht von Jergan,* bei dem es darum geht, diagonal über das Spielfeld den gegnerischen Marschall zu schlagen, und das auf den Ecken und Kreuzungspunkten eines Fünfsterns gespielte *Pentagramm,* bei dem die Spieler Türme aus Spielsteinen wechselnder Farbe bewegen und versuchen müssen, ihrem Gegner jegliche Bewegungsmöglichkeit zu rauben.

An der aventurischen Westküste - besonders in Albernia und Thorwal - ist das Riva-Spiel sehr beliebt, bei dem auf einem rechteckigen Spielfeld versucht wird, das Flaggschiff seines Gegners zu versenken.

Im Mittelreich und anderen nördlich der Khom gelegenen Gebieten sind ***Würfel-* und *Kartenspiele*** wesentlich verbreiteter. Auf zahlreichen Schiffen ist *Schiff, Kapitän, Mannschaft* ein beliebter Zeitvertreib. Ziel des Spieles ist es, eine einsame Insel zu verlassen, auf der man als Seemann gestrandet ist. Dazu benötigt man ein Schiff, einen Kapitän, der es befehligt, und eine Mannschaft, ohne die es nicht fahren kann. Beteiligen können sich beliebig viele Mitspieler, die einen zuvor festgelegten Einsatz erbringen müssen. Dann wird mit fünf Würfeln gewürfelt, wobei die sechs für das Schiff, die fünf für den Kapitän und die vier für die Mannschaft steht. Nach drei Würfen müssen diese Werte gefallen sein, und zwar der Reihenfolge nach. Wer nach drei Würfen dies nicht erreicht hat, scheidet aus. Das Spiel wird solange fortgeführt, bis nur noch ein Gewinner übrig bleibt. Neben diesem Würfelspiel sind zahlreiche andere in unzähligen Varianten bekannt.

Im Svelltgebiet und im Bornland spielt man mit *Paschok* ein Würfelspiel, bei dem es neben Glück auch auf Charisma und Überzeugungskraft ankommt. Hierbei würfelt jeder verdeckt und sagt seinen Wurf an. dessen Höhe von den Mitspielern bezweifelt werden kann. Doch wer voreilig Zweifel anmeldet, muss mancherorts eine Strafe zahlen oder scheidet aus dem Spiel aus.

Andere bekannte Würfelspiele sind *Gareth brennt* und *Pyramide.*

Vielerorts beliebt ist Boltan oder Fünfas, ein Kartenspiel, bei dem es vor allem um das Vortäuschen eines guten Blattes geht. So kann ein Spieler hierbei den Einsatz immer weiter steigern, ohne seine Karten aufzudecken. Passen die anderen, streicht er den Gewinn ein, auch wenn sein Kartenblatt schlecht ist. Aufgrund der horrenden Spieleinsätze wurde Boltan in einigen Städten des Mittelreiches verboten, doch konnte es nie von den Spieltischen verdrängt werden.

Weiterhin zu nennen wären noch reine ***Glücksspiele,*** bei denen eine auf einer Achse befindliche Scheibe gedreht wird, die in Zahlensegmente unterteilt ist. Die Zahl, die am Zeiger, der sich über der Scheibe befindet, stehen bleibt. hat gewonnen. Eine weitere Variante wird mit einer liegenden, nach innen gewölbten Scheibe, gespielt. Hierbei wird der Zeiger durch eine kleine Kugel ersetzt, die in die rotierende Scheibe geworfen wird und auf einer Zahl liegen bleibt. Diese, wie auch viele andere Spiele, bei denen es nicht auf Intelligenz oder Geschicklichkeit ankommt, werden oft von Betrügern und Trickdieben für ihre finsteren Absichten missbraucht.

Die Auflistung der Spiele und Sportarten ließe sich noch um zahlreiche Beispiele erweitern. Zum Teil gibt es regionale Unterschiede, die nur wenige Einzelheiten, manchmal nur die Bezeichnung verändern. Auch wächst die Anzahl der Spiele und sportlichen Wettkämpfe stetig, da der Erfindungsgabe der Spieler und Wetter keine Grenzen gesetzt scheinen.

SPRACHEN UND SCHRIFTEN AVENTURIENS

A - Sprachen der Menschen

Garethi und verwandte Sprachen: Das *Garethi* ist die am weitesten verbreitete Sprache der Menschen Aventuriens, fast überall kann man sich mit ihr verständigen, auf den Basaren in *Mherwed* oder *Al'Anfa* genauso wie auf dem Markt in *Paavi.*

Zahlreiche Sonderformen und Dialekte haben sich entwickelt, seit die ersten güldenländischen Siedler den Boden Aventuriens betreten haben. Nennenswert sind hier **das** *Bornisch* des *Bornlandes,* das *Brabaci,* das im ganzen Süden gesprochen wird, und auf der Insel Maraskan das *Maraskani(sch).* Diese Dialekte unterscheiden sich meist durch teils deutliche Abweichungen im Wortschatz und der Aussprache vorn Hoch-Garethi.

Je nach Lage der Region sind auch verschiedene Mischsprachen entstanden. So enthält der *Albernische* Dialekt viele Eigenarten des *Thorwalsch,* und in *Almada* sind es tulamidische Wörter, die Einzug in die Sprache gefunden haben. Das *Maraskanisch* hat ebenfalls einen großen Bestandteil an tulamidischen Lehnwörtern. Auch in Trahelien wird neuerdings eine Sprache gesprochen, die stark mit dem *Tulamidya* durchsetzt ist und immer mehr mohische Lehnwörter annimmt. Diese Sprache wird allgemein als *Gatamo* bezeichnet.

Das heutige Garethi ist eine Weiterentwicklung des *Bosparano,* das wiederum aus dem *Alt-Güldenländischen.* der Sprache der ersten aventurischen Siedler, hervorgegangen ist. Das *Bosparano,* auch *Alt-Aventurisch* genannt, wird heute noch von Priestern, Magiern und Gelehrten gesprochen. Zur Niederschrift des Garethi, des Thorwalsch und des Bosparano werden die *31 Zeichen von Kuslik* verwendet (das Altgüldenländische kennt 57 Zeichen).

Seit, es wieder zu Spannungen zwischen dem LIEBLICHEN FELD und dem MITTELREICH gekommen ist, wird das Garethi im Lieblichen Feld *Horathi* genannt.

Mohisch: Das Mohische, das von den Bewohnern des *Regenwaldes,* den Mohas und anderen Stämmen, gesprochen wird, zeichnet sich durch einen relativ kleinen Wortschatz aus. Durch Hinzufügung von Eigenschaftswörtern und Umschreibung von Objekten ist es jedoch möglich, neue Ausdrücke *zu* kreieren. Die Einteilung in Bedeutungsgruppen, z.B. "Katzen"= 'Ya' oder 'Pan' = "Echsen, die im Wasser leben", ist eine weitere Eigenart des Mohisch. Hier sei ein Beispiel genannt, das aufzeigt, wie Begriffe des Mohischen aufgebaut sind:

Die Silbe 'Ya' bezeichnet eine Katze: durch Hinzufügen der Silbe 'Ko' wird klargemacht, dass es sich um eine 'gefährliche Katze' handelt. Auf diese Art entstehen Wortstämme wie 'Yako' (Raubkatze), 'Yakotak' (Raubkatze mit langen Zähnen = Säbelzahntiger). 'Yaguar' ((von Kamaluq) -gesandte Katze) oder 'Yako-Jeche' (Gelbe Katze = Sandlöwe). Sehr schnell entstehen durch Verschmelzung der einzelnen Worte auch neue Begriffe. Im Laufe der Zeit ist dieses Grundgefüge der Sprache jedoch aufgeweicht worden, teilweise existieren auch verschiedene Bezeichnungen für ein und denselben Begriff. So wird z.B. das Wort "Hand"' sowohl in die Gruppen "Dinge, die in Paaren auftreten","Teile eines Wesens" und noch mindestens zwei andere Kategorien eingeordnet.

Die Grundworte, meist ein- oder zweisilbig, sind reich an Vokalen und melodisch im Klang. Auch im Mohischen gibt es von Stamm zu Stamm unterschiedliche Dialekte, aber eine Verständigung ist durchaus möglich. Die Waldmenschen der *Waldinseln* und die *Floßleute,* sprechen eine Sprache, die sich wegen der jahrtausendelangen Trennung stark unterscheidet. Hauptunterschied sind eine Vielzahl neugeprägter Begriffe, die den Mohas des Regengebirges fremd sind, so z.B. fast alle Begriffe, die etwas mit dem Meer zu tun haben. Die Sprache der Waldinseln bezeichnet man auch als *Puka-Puka.* Eine Schrift besitzt das Mohisch nicht. Bisher sind kaum Worte dem Mohisch entliehen worden; Ausnahmen sind hier verschiedene Eigennamen: 'Tabak', 'Banane', 'Yaguar' (Jaguar) oder der bestätigende Ausruf 'Oke'.

Nivesisch: Das *Nujuka* der *Nivesen* ist mit keiner der anderen aventurischen Sprachen verwandt. Typisch ist die Verwendung eines Grundwortes, das man durch Hinzufügung verschiedener Unterscheidungskriterien (z.B. stark, schwach, belebt, unbelebt, weich, starr, weiblich, männlich) oder durch Verneinungen und zusätzliche Bekräftigungen modifiziert. Man kennt also eine sehr große Anzahl an Eigenschaftswörtern und eine verhältnismäßig kleine Zahl an Hauptwörtern.

Im Nivesischen werden Schnalzlaute verwendet, wie es sie, außer in der Sprache der *Grolme,* in anderen Sprachen Aventuriens nicht gibt: zusätzlich werden auch einige Vokale verwendet, die man im Garethi nicht gebraucht. Das Nivesisch kennt keine Schrift; Nivesen tauschen jedoch Neuigkeiten auf schriftlichem Wege aus, indem sie bemalte Leder- oder Baumrindenstücke benutzen. Oft wird auch eine Nachricht, die sich länger halten soll, in Bein geschnitzt. Für diese Mitteilungen verwenden die Nivesen verschiedene einfache Symbole, ähnlich dem *Füchsischen.*

Viele dieser Symbole finden als eine Art Schilder oder Wegweiser Anwendung. Hier kennzeichnen sie gute Weideplätze, Treffpunkte oder ähnliches. Die meisten dieser Zeichen sind von Sippe zu Sippe und von Stamm zu Stamm verschieden, oft sind sie auch nur eine Gedächtnisstütze für die Erzählungen der Schamanen und Priester.

Norbardisch: Obwohl sich das von den *Norbarden* gesprochene Alaani aus dem Ur-Tulamidya entwickelt hat, bestehen kaum noch Gemeinsamkeiten mit dem Tulamidya: nur noch wenige Worte zeugen vom gemeinsamen Ursprung. Das Alaani besitzt mehr Konsonanten als das Garethi und andere aventurische Sprachen (vom Echsischen einmal abgesehen); ferner können Vokale in einem Wort nicht so frei verwendet werden wie im Tulamidya. Zahlreiche komplizierte Sprachregeln geben Auskunft über die Verwendung von Vokalen und erschweren die Aussprache. Die meisten Norbarden sprechen meist zusätzlich *Nivesisch* und *Garethi,* so dass man sich gut mit ihnen verständigen kann.

Thorwalsch; Auf die gleiche Quelle wie das Bosparano geht auch das *Thorwalsch* zurück, die Sprache der Thorwaler: Beide Sprachen basieren auf dem *Alt-Güldenländischen.* Auch wenn sich das Thorwalsch seil fast 2.000 Jahren nicht weiterentwickelt hat, so können sich ein Thorwaler und ein Mittelländer, wenn sie langsam und mit eingeschränktem Wortschatz reden, durchaus verständigen. Die wichtigste Eigenart des Thorwalschen ist das fehlen von Höflichkeitsformen und Adelsprädikaten. Es hat schon häufig zu diplomatischen Zwischenfällen geführt, dass ein Thorwaler seinen Gesprächspartner, unabhängig von dessen Stand, duzt.

Die Thorwaler hatten bis zur Besetzung ihres Landes durch das Neue Reich eine eigene *Runenschrift.* Später hat man die Kusliker Zeichen der Besatzer übernommen. Nur die Skalden, die Thorwaler Barden, beherrschen noch die alten Runenzeichen.

Tulamidya: Die neben dem Garethi am häufigsten gesprochene Sprache der menschlichen Bewohner Aventuriens ist das *Tulamidya,* auch *Tulamidisch* genannt. Es ist die Hauptsprache der aventurischen Ureinwohner, der *Tulamiden.* Das Tulamidische hat viele Dialekte, besonders in der *Khomwüste* gibt es einige Stämme, deren Sprache mehr der Urform, dem *Ur-Tulamidya,* gleicht als der Sprache, wie sie heute gesprochen wird.

Wichtigstes Merkmal des *Tulamidya* ist, dass es eine Konsonantensprache ist: Vokale innerhalb eines Wortes können fast willkürlich variiert werden, ohne dass sich der Sinn ändert. Die Ableitung der Münze 'Maravedi' von der Stadt 'Mherwed' ist hierfür ein typisches Beispiel. Auch

'ch' wird oft durch ein stummes 'h' ersetzt oder ganz weggelassen. 'Achmed' (Kämpfer, Streiter, Rächer) etwa, einer der beliebtesten Eigennamen, kann ebenso als 'Ahmad', 'Amed' oder jede beliebige andere Kombination ausgesprochen werden. Die möglichen Abwandlungen hängen vom jeweiligen Dialekt ab. Hier gibt es Dutzende Unterarten: Der bedeutendste ist der Dialekt der *Novadis* der inneren Khom.

Viele Begriffe aus dem Tulamidischen haben Einzug gehalten in den Sprachgebrauch des übrigen Aventuriens, so z.B. 'Al'Chimie' (Alchimie), 'Al'Iksir' (Elixier) oder auch 'Al'Manach' (Almanach). Zur Niederschrift des Tulamidya werden seit dem Siegeszug der Novadis vor mehr als 200 Jahren die 19 *Geheiligten Glyphen von Unau* verwendet. Diese sind aus den *56 Zeichen des Tulamidya* entstanden, welche sich aus den *ca. 300 Zeichen des Ur-Tulamidya* entwickelt haben; die Zeichen des Ur-Tulamidya entstammen wiederum dem *Zelemja.*

Zelemja; Das nur noch in Selem und Umgebung gesprochene Zelemja ist aus einer Verschmelzung des *Echsischen* und des *Ur-Tulamidya* entstanden; später kamen noch Einflüsse des *Bosparano* hinzu. Der Aufbau des Zelemja gleicht mehr dem Echsischen. In der Aussprache ist es (so wie es heute gesprochen wird) am ehesten dem *Tulamidya* vergleichbar.

Zur Niederschrift des Gesprochenen wird eine komplizierte Silbenschrift verwendet, die aus der *Schrift von Yash'Hualay* entstanden ist. Die Schrift des *Zelemja* besteht aus ca. *5000 Wort-, Satz- und Lautzeichen;* sie existiert seit der Urzeit der tulamidischen Menschheit. Die Zeichen, die vor mehr fast 2.800 Jahren in die Säulen von BASTRABUNS BANN gemeißelt wurden, sind die Urform des Zelemja.

B - Geheimsprachen und -Schriften

Atak: Das Atak ist eine Zeichensprache, die aus den Gebärden und Gesten der Tulamiden entstanden ist. Sie dient den Phex-Anhängern zur lautlosen und heimlichen Verständigung, sei es, dass sich Diebe bei der "Arbeit" leise verständigen oder das Händler im ohrenbetäubenden Lärm eines Basares sich wild gestikulierend "unterhalten" wollen.

Zhayad: Das Zhayad ist eine besonders bei Magiern, die sich dem Beschwören von Dämonen widmen, gerne verwendete Schrift und Sprache. Sie behaupten, nur in dieser Sprache sei es möglich, die korrekten Zauberformeln und Beschwörungen zu sprechen. Auch die Herkunft der Sprache liegt im Dunkel der aventurischen Geschichte verborgen: die ersten Zeichen des Zhayad, die erhalten geblieben sind, tauchen vor 1600 Jahren auf den Schriften *Fran-Horas'* auf. In den meisten dämonologischen Werken werden heute Zeichen des Zhayad verwendet, und häufig stellen Beschwörer die Namen der Dämonen in zusammengezogenen Schriftzeichen des Zhayad dar. Einige Magier vertreten sogar die These, das Zhayad sei die Sprache der *Niederhöllen.*

Füchsisch: Das Füchsisch ist keine Sprache im eigentlichen Sinne. Es wird in ganz Aventurien von Dieben und Bettlern zum Austausch von Botschaften benutzt. Hierzu werden Geheimwörter, Handzeichen und Symbole, so genannte *Zinken,* verwendet. Diese Zinken geben zum Beispiel Auskunft darüber, ob es sich lohnt an einem Haus zu betteln oder mit einem Händler zu feilschen; wo man freundliche Aufnahme findet oder wo man befürchten muss, dass Hunde auf einen gehetzt werden.

Rabensprache: Nur von den *Boron-Priestern Al'Anfas und Mengbillas* wird die Rabensprache beim Gottesdienst verwendet. Einige Begriffe der Rabensprache sind in Al'Anfa und Umgebung auch in die Allgemeinsprache eingegangen. Wenn auch einige der verwendeten Ausdrücke dem *Tulamidya* entstammen, so besteht doch keine Verwandtschaft zwischen den beiden Sprachen.

Nanduria: Keine eigene Sprache kennt das Nanduria, auch *Nandus-Schrift* genannt. Die 26 Zeichen des Nanduria werden bei Alchimisten, Magiern und Hexen gerne zur Aufzeichnung von Geheimnissen benutzt. Aber auch bei Gravuren oder der Herstellung magischer Gegenstände finden sie Anwendung.

Arkanil: Während der *Magierkriege* wurde das Arkanil entwickelt. Diese auch *Rohalsschrift* genannten Zeichen finden nur wenig Verwendung, da man ihnen solch ungeahnte Möglichkeiten zuschreibt, dass die meisten Zauberkundigen lieber die Finger davon lassen.

C - Sprachen anderer Völker:

Echsisch; Eine wegen ihrer gewagten Konsonantik für Menschen nur schwer zu erlernende Sprache ist das Echsisch, das Rssahh. Schon zu Zeiten Pyrdacors gesprochen und immer wieder verbessert und vereinfacht, ist diese Sprache heute die gemeinsame Verkehrssprache aller *Achaz, Krakonier und Marus.* Auch die *Ziliten* verstehen diese Sprache, können sie jedoch nicht sprechen, da sie keine Stimmbänder haben.

Das Echsische mit seinen vielen Zischlauten ist, gelinde gesagt, für Menschen nur sehr schwer zu verstehen. Oft fallen die wenigen Vokale ganz weg, und aus einem 'H'Ranga' wird ein, für menschliche Ohren nur schwer nachzuvollziehendes. 'Hrnga'. Genauso schwer ist es für menschliche Ohren, die feinen Unterschiede zu hören, die den Sinngehalt eines Wortes ändern können. Von Bedeutung ist z.B. das gehauchte 'H'; es hebt einen Begriff hervor und kennzeichnet ihn als etwas Heiliges. Beispiele hierfür sind 'H'Rabaal' (heilige Stadt). 'H'Szint' (heilige Schlange) und der Begriff 'H'Ranga' (heilige Wesen) für die Gesamtheit der Götter,

Einige Begriffe des Echsischen haben - zumindest in abgewandelter Form - auch ins Tulamidya Einzug gehalten, so z.B.: 'Zfer' (Ziffer), 'Ksir' (Trank = Iksir). Noch schwerer zu verstehen als das Echsisch der Festland-Achaz ist der Dialekt der *Waldinsel-Achaz.* Diese neigen dazu, komplette Wörter zusammenzuziehen und die Vokale nicht mitzusprechen. So wird z.B. aus dem Namen Sarr Szzir'tzz Serszch (Der, der kleiner ist als die anderen) Srrszzir'tzzsrszch.

Eine Besonderheit des Echsischen ist seine Schrift, genannt *Chrmk.* Vor mehr als 8.000 Jahren wurde hierfür die Basis gelegt; damals entwickelte man das *H'Chuchas,* die "heilige Schrift". Das H'Chuchas wurde anfangs nur von Weisen und Priestern benutzt, erst viel später, vor ca. 6.000 Jahren, bürgerte sich die Schrift als *Chuchas* allgemein als Schrift des Echsischen ein. Bei den Menschen wird das Chuchas oft als *Yash'Hualay-Glyphen* bezeichnet, nach jener Echsenstadt, in der sich noch lange die Kultur der alten Echsenwesen erhalten hat. Die Symbole dieser Sprache standen nicht nur für Laute, sondern für einen kompletten Begriff, egal ob es eine Tätigkeit, ein Zustand, eine Eigenschaft, ein Ding oder eine Person war. Ebenso waren Singular und Plural unklar; so konnte das Symbol für Fluss genauso *Flüsse* bezeichnen. Die genaue Bedeutung war nur aus dem Zusammenhang zu erkennen. So gab die Verdopplung eines Symbols eine Menge an:

Das Zeichen für "Baum" wiederholt bedeutete also z.B. "Wald". Die Symbole von Sonne und Mond zusammen bedeuteten "hell". Der große Vorteil des Chuchas war, dass man zum Lesen eines Textes nicht die Sprache, sondern allein die Schrift beherrschen musste; ein Nachteil hingegen war, dass man die genaue Bedeutung mancher Zeichen nur dem Zusammenhang des Textes entnehmen konnte. Um das Jahr 3200 v.H. wurde das Chuchas, bisweilen auch *Proto-Zelemja* genannt, vereinfacht; aus seinen 20.000 *Zeichen* entstand eine Silbenschrift mit etwa

5.000 Glyphen. Diese Schrift, das *Chrmk*, ist bis heute erhalten geblieben. Sie ist bis auf wenige Zeichen identisch mit dem *Zelemja.*

Elfisch: Die liebliche und wohlklingende Sprache der Elfen, das Isdira, ist für Menschen nicht leicht zu erlernen. Die Feinheit der Laut unterschiede macht es einem Menschen schwer, die Unterschiede in der Bedeutung eines Wortes zu erkennen. So kann das Wort 'sala' je nach Betonung folgende Bedeutungen haben; 'in Sicherheit sein', 'Zuhause' oder 'Versammlungsplatz'.

Als eine der schwersten Sprachen Aventuriens gilt das *Asdharia*, die alte Sprache der *Hochelfen.* Ohne die Fähigkeit zweistimmig zu sprechen, ist es unmöglich sie perfekt zu artikulieren, und so beherrschen auch nicht alle Elfen diese Sprache, in der die alten Zauberlieder gesungen werden. Zur Niederschrift des Isdira benutzt man *27 Schriftzeichen*, die aus kunstvollen Schnörkeln und Schleifen bestehen.

Einige Worte des Isdira haben sogar ihren Weg ins Garethi gefunden: 'Imme' für die Stockbiene. 'Feh' für das graue Kaiserhörnchen und ‚Tarnele' für den roten Löwenzahn. Auch das Wort 'Zauberei' ist vom elfischen 'Taubra' abzuleiten. Das Wort für Grobian und Quälgeist ist ebenfalls bei den Menschen bekannt geworden: 'Goblin'.

***Drachisch*:** Die Sprache der *Drachen* ist eine reine Gedankenverständigung. Die meisten der intelligenten Drachen kennen sogar mehrere Menschensprachen, doch lieben sie es, sich gedanklich zu verständigen. Um das ihnen eigene Idiom verstehen zu können, muss ein Zauberkundiger schon einen geeigneten Zauber verwenden, es sei denn, der Drache öffnet seine Gedanken. Die nächste Entsprechung im Reich der Magie soll die gedankliche Verständigung mancher Hexen mit ihren Vertrauten sein.

Um die komplizierten Gedankengänge der Drachen aufzuzeichnen, wurden vor ca. 1000 Jahren von dem aranischen Magier *Pher Drodoni* die *Drakned-Hieroglyphen* entwickelt. Wegen ihrer Komplexität eignen sie sich besonders, um das Drachisch niederzuschreiben. Die Grammatik und die 837 wichtigsten Zeichen des Drakned wurden von Drodont in seinem Werk "Kompendium Dracomagika" aufgelistet.

Koboldisch: Um die Sprache der *Kobolde* sprechen zu können, muss man einen Beschleunigungszauber anwenden, sonst ist eines Menschen Zunge nicht fix genug, die schnellen Wörter des Koboldischen zu formen. Nur Schelme, die ja bei Kobolden großgezogen wurden, können das Koboldisch sprechen, ohne sich der Magie zu bedienen.

Orkisch. Goblinisch und Trollisch: Das Orkisch ist geprägt durch seine zahlreichen Krächz- und Knurrlaute. Es ist für einen Menschen recht einfach zu lernen, da der Wortschatz recht klein ist; allein die Aussprache bereitet Schwierigkeiten. Streng genommen umfasst auch der Begriff "Orkisch" eine Vielzahl einzelner Dialekte. Hier sind die bedeutendsten das *Oloarkh* der herumstreunenden Orks und *Ologhaijan*, die "Hochsprache" der Orklandbewohner. Mit dem Oloarkh, das stark mit dem Garethi vermischt ist, kann man sich im Orkland kaum verständigen. Das Ologhaijan ermöglicht jedoch überall eine gute Verständigung. Einige Begriffe des Orkisch werden auch von den meisten Ogern gesprochen.. Auch wenn man schon einmal den Begriff "Ogrisch" hört, so kennen diese primitiven Riesen dennoch keine eigene Sprache; sie sprechen vielmehr eine "Kurzform" des Orkisch.

Das mit dem Orkischen nicht verwandte Goblinisch wird meist nur noch bei den *alten Goblinstä*mmen gesprochen; ebenso wie die Orks neigen die umherziehenden Goblins dazu, das *Garethi* der Menschen zu lernen. Das Goblinisch verwendet ebenso wie das Orkische nur einen kleinen Wortschatz, und zur Beschreibung komplexer Vorgänge müssen oft lange Umschreibungen gebraucht werden. Wie auch das Orkische verfügt das Goblinische nicht über eine eigene *Schrift.*

Eine Sprache, die ebenfalls mit dem Volk, von dem sie gesprochen wird, den Trollen, langsam ausstirbt, ist das Trollisch; auch diese Sprache ist keine Schriftsprache, und so gerät sie langsam in Vergessenheit.

Zwergisch: Allen *Zwergen* Aventuriens gemeinsam ist das Rogolan. Es klingt in Menschenohren dunkel und brummend, da alle Zwerge dazu neigen, die Vokale zu verschlucken. Das Rogolan besteht aus einer Fülle von unterschiedlich großen Wortketten, die sich nur durch die Vokale unterscheiden. So haben zum Beispiel Worte mit der Basis 'r-g-1' alle etwas mit Sprache oder Sprechen zu tun; 'ragal' (sprechen), 'Argola' (Gespräch), 'Rogla' und viele andere Begriffe mehr. Niedergeschrieben wird das Rogolan seit ca. 4500 Jahren in den *20 Zeichen* des "kleinen Runenalphabets": das eigentliche Runenalphabet umfasst jedoch noch vier Zeichen mehr. Keine der Runen weist Schnörkel oder Bögen auf, so dass sie leicht einzumeißeln sind.

Es gibt neben dem Rogolan zahlreiche Geheim sprachen der Zünfte, die auch zusätzliche oder abgewandelte Runen benutzen. Mit ihnen werden die Geheimnisse einer Zunft aufgezeichnet. Das heute nicht mehr verwendete *Angram*, auch *Alt-Zwergisch* genannt, wurde vor 5.000 Jahren entwickelt. Es ist im Gegensatz zum normalen Rogolan eine reine Bilder- und Symbolschrift, so dass die Bedeutung der Runen auf den alten Schriftstelen nicht immer eindeutig ist.

Beispielsätze verschiedener Sprachen:

Isdira: "Sanya bha, tala(r)t" = "Ich grüße Dich (mit Vorsicht), Mensch!"

Mohisch: "Hu agna oana maga?" = "Wie hast Du den Tag begrüßt?/Guten Tag!"

Tulamidya: "Amchalla kemla Muwalla mechalla meh Rachbaka?" = "Wieviel Geldstücke gibst Du mir für diesen kostbaren Hengst?"

Orkisch: "Ichai Kramrum ramram Karrka!" = "Dieses Holz soll deinen Schädel spalten!"

Echsisch: "Chsri tzaktz tuz Chrr, Slem?" = "Wanderer, gehst Du nach Selem?"

Nujuka: "Getuikko Jokkonaluo mekk uolpuino wuola omio Festuum" = Gehst (?) Du (sicher?) über den Fluss (fließend. Wasser, schnell, breit) nach Festum?

Rogolan: "No xomschog brodexam bosekam!" = "Die (verwünschte) Sonne scheint, als wolle sie das Erdreich spalten!“

Es fasst ca. 300 Zuschauer und ist damit viel zu groß für diese Stadt, und selbst in den wenigen Jahren vor dem finanziellen Ruin seines Erbauers und Mäzens, als hier große Künstler aus weit entfernten Gegenden Aventuriens auftraten, dürfte es nur selten voll besetzt gewesen sein. Heutzutage finden hier nur noch gelegentlich Darbietungen heimischer Künstler statt, wiewohl sich hartnäckig das Gerücht hält, dass in bestimmten Neumondnächten der Geist der großen maraskanischen Dramatikerin Denderajida Sadeljiar immer noch die bekannten Verse rezitiere: Sinke im Meer, Sonne vor Tuzak...

Die Stadt weist eine für ihre Größe sehr starke kaiserliche Garnison auf und den kleinen Fischereihafen bewacht eine Galeere, die unter den winzigen Fischerbooten wie ein Hecht unter Gnitzen wirkt (G: 3 Kompanien Ksl. Tobrische Landwehr, 1 Banner Ksl. Perricumer Breitäxte, 30 Seekrieger). Bei klarem Wetter ist es vom Kap aus möglich, bis zur Affeninsel BESKAN ZU sehen.

Siral; vorherrschender Nordostwind im südlichen *Perlenmeer.*

Skalde, Skaldin; Mz.: Skalden, Skaldinnen; *thorwalsche* Barden und Erzähler, denen wegen ihrer Geschichtskenntnisse oft auch die Bildung der Jugendlichen und die Beratung in Rechtsfragen obliegt; im thorwalschen Kulturraum vor Übergriffen durch die Obrigkeit geschützt.

Skebos; ein kleiner Ort auf der *Zyklopeninsel* PAILOS.

Skelett, belebtes; in der *Nekromantie* die häufigste Art von UNTOTEN, die durch Zauberei entstehen: von unheiliger Kraft zusammengehaltene und bewegte Knochen, die oftmals auch die Reste von Rüstungen und Waffen tragen.

Skerdu: mittelgroße Insel der OLPORTSTEINE; vor allem bekannt als Wohnsitz der mächtigen *Hexe Tula von S.;* ansonsten nur von wenigen Fischerfamilien bewohnt.

Sklaventod; eine Form des Krummsäbels, die sich eigentlich nur durch besonders gewagte Krümmungen, Vorsprünge und Haken an der Klinge auszeichnet; oft ist auch die ganze Klinge zweispitzig ausgestaltet: Der S. ist ein beeindruckendes Schaustück, im echten Kampf aber eher hinderlich als von Nutzen. Die Form der Waffe ebenso wie ihr Name wurden mit Bedacht von Al'Anfaner Sklavenhaltern ersonnen, um wiedereingefangenen Flüchtlingen und rebellischen Sklaven vor Augen zuführen, welch grausiges Schicksal sie bei der nächsten Aufsässigkeit ereilen wird. Der Name "Großer Sklaventod" bezeichnet die zweihändig zu führende Variante.

Sklaverei; siehe LEIBEIGENSCHAFT.

Skorpion; die bekanntesten aventurischen S.-Arten sind der WÜSTEN- und der GELBSCHWANZSKORPION.

Skorpionkriege; eine Reihe von Feldzügen in den Jahren 2.334 v.H. bis 2.319 v.H,. in denen das Reich der *Magiermogule* mit dem Sultanat *Khunchom* um die Herrschaft über die Tulamidenlande - und damit das bekannte Aventurien - kämpfte.

Ihren Namen haben die Kriege von den verschiedenen magischen Insekten und Spinnenwesen, die von den Magiermogulen ins Feld geführt wurden: Vor allem die namensgebenden Riesenskorpione und -spinnen sind zu nennen, aber auch kamelgroße Ameisen und der legendenumwobene *Große Schwarm* trugen Entsetzen in die Reihen der Feinde aus dem Sultanat.

Dennoch obsiegten die Truppen Khunchoms, da ihr gleichfalls zaubermächtiger Sultan sie nicht nur mit eigenen Zaubern unterstützte - was kaum einen großen Unterschied gegen die Heerscharen übernatürlicher Feinde gemacht hätte -, sondern sie auch mit vielen Zauberwaffen, magischen Elixieren und Amuletten und sonstigen arkanen Artefakten ausstattete.

Das Ende des Krieges kam recht plötzlich, als die im Entscheidungskampf um die Stadt *Zhammorah* (das heutige *Samra)* unterlegenen Magiermogule die Flucht dem Untergang vorzogen und (angeblich mit Hilfe von *Dschinnen* oder *Dämonen)* verschwanden. Die siegreichen Truppen des Sultans schleiften die Mauern der Stadt *Fasar* und stellten die Vorherrschaft Khunchoms über die übrigen Tulamidenstaaten sicher - das DIAMANTENE SULTANAT war geboren.

Skraja; eine Waffe *thorwalscher* Herkunft: die einzige einhändig geführte Doppelaxt. Diese Watte fällt außerdem vor allem durch ihren extrem kurzen Stiel auf, der die "Barte" der Klingen fast bis zum eisenverstärkten Handgriff zurückreichen lässt. Nicht nur Thorwaler Seeleute von der Westküste tragen oft eine solche Waffe bei sich, die sich sogar relativ einfach verbergen lässt und bei plötzlicher Enthüllung den Gegner sicherlich alle Angriffsabsichten noch einmal überdenken lässt. In den letzten Jahren ist die S. besonders bei den *Angroschim* beliebt geworden, da auch ein Zwerg sie einhändig führen und dennoch überaus bedrohlich aussehen kann.

Skrupel; verbreitetes av. Gewichtsmaß, eins der *Rohalschen Maße,* dem irdischen Gramm entsprechend (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Sokkina; eine WALDINSEL der *Pfefferinsel-Gruppe,* auf der Niederlassungen mehrerer großer Handelshäuser zu finden sind.

Söldner; Kämpfer und Kämpferinnen, die ihre kriegerischen Fähigkeiten einem Landes- oder Handelsherrn für Geld zur Verfügung stellen; meist ebenfalls in *Bannern* und *Regimentern* organisiert; beim KRIEGERstand wenig angesehen, da sie mit ähnlichen Privilegien ausgestaltet sind, ohne eine gleichwertige Ausbildung genossen zu haben.

Die Verpflichtung von S. erfolgt meist nach dem KHUNCHOMER KODEX oder dem *Zorganer Kontrakt,* zwei "Musterverträgen", die Entlohnung und Aufgaben regeln. Der Gott der S. ist KOK.

Die bekanntesten aventurischen S.-Einheiten sind die *Hylailer, Kusliker* und *Premer Seesöldner,* die TULAMIDISCHEN REITER (die in *Fasar* erheblichen Einfluss besitzen), die *Uhdenberger Breitäxte* und die UHDENBERGER LEGION, die *Löwen von Thalusa* und die berüchtigte Al'Anfaner *Dukatengarde.*

Sommermond; zwergischer Monatsname; entspricht dem *Praios* (siehe ZEITRECHNUNG).

Son; (bisweilen auch -sson); in *thorwalschen* Namen zu findende Schlusssilbe; steht für Sohn des/der..., so in Ingald Ingibjarsson: Ingald; Sohn der Ingibjara.

Ein erfolgreiches Söldnerpärchen aus Drôl

Sonnen-Gebieter; klangvoller Name eines STATTHALTER-Titels zu Zeiten der PRIESTERKAISER.

Sonnenlegion; insgesamt etwa 700 Kämpfer umfassende Ordenskriegerschaft der *Praioskirche*, die zu großen Teilen in der *Stadt des Lichts* stationiert und direkt dem BOTEN DES LICHTS als Leibgarde unterstellt; kommandiert von einem Marschall und acht *Greifenreitern*. Etwa 100 Sonnenlegionäre sind auf die wichtigsten aventurischen Praiostempel verteilt.

Sonnenluchs; *bornländische* Abart des LUCHSES, die als ausgesprochen mutig und dem *Praios* als heilig gilt.

Sonnensohn; Titel des (nominellen) Oberhäuptlings aller UTU der WALDINSELN; residiert auf der Insel *Ulikkani*.

Sonnenstadt; Eigenname der südaventurischen Stadt HÔT-ALEM.

Sonnenszepter; Ritualwaffe der *Praiosgeweihten;* ein leichter Streitkolben, an dessen Spitze sich ein stählernes, mit Gold überzogenes Sonnensymbol befindet - oder aber eine Reihe von spitzen Stahlblättern, die wie Sonnenstrahlen in alle Richtungen vorspringen. Der Kampfwert dieser Waffe ist nicht gering zu achten, zumal sie nach vielen Legenden besondere Wirkung gegen schwarzmagische Kreaturen erzielen soll - und es steht fest, dass ein geweihtes S. wie sonst nur magische Waffen auch *Dämonen* verletzen kann.

Sonnenwende; die aventurischen Sonnenwenden fallen auf den 1. Praios (Sommer-S.) und den 1. Firun (Winter-S.) und gelten fast überall als *Feiertage*.

Sorak; eine kleinere WALDINSEL der *Perleninsel*-Gruppe; weist noch Überreste jenes Vulkanausbruchs auf, der einst die große Insel in die Luft sprengte, die sich heute als *S., Kossike und Bilku* zeigt; beherbergt einen al'anfanischen Flottenstützpunkt und eine Obsidianmine.

Sordul; ein annähernd menschenähnlicher, mit Säurefraß und Fäulnis verbundener *Niederer Dämon* aus der Domäne BELZHORASHS.

Sorkten; eine der größeren Inseln der OLPORTSTEINE, bewohnt von etwa 500 verbannten Thorwalern, die hauptsächlich von der Piraterie leben.

Sorrish; vorwiegend von seinen Viehherden lebender Orkstamm der ZHOLOCHAI.

Souram; Name zweier Inseln (Ost- und West-S.) nordöstlich von ALTOUM, die bei Ebbe stellenweise durch Landbrücken verbunden sind; dienen bisweilen als Unterschlupf für Piraten.

Spahi, Mz.: Spahis; berittener Kämpfer des Heeres des *Kalifen*, als Einheit *Spahija* (Reiterei) genannt. Fünfzig Reiter bilden eine so genannte "Lanze", benannt nach der *Dschadra*, der traditionellen Hauptwaffe der *Novadis*.

Spann; verbreitetes av. Längenmaß; eins der *Rohalschen Maße;* entspricht 20 Zentimetern (siehe **MASZE UND GEWICHTE**).

Speer; verbreitete Jagdwaffe. Der echte S. unterscheidet sich vom Holzspeer durch seine eiserne oder stählerne Spitze mit zwei scharfen Schneiden. Man kann einen S. zunächst einmal als reine Stichwaffe mit beiden Händen führen, aber auch die Klinge zum Schneiden nach Art einer Hellebarde gebrauchen. Die meisten S, sind ausgewogen genug gestaltet, um auch geworfen werden zu können.

Speikobra; bis zu drei Schritt lange Schlange der Flußauen *Mhanadistans;* auffälligste Kennzeichen sind der verbreiterte Hals und die gezackte, gelbgrüne Rückenzeichnung; beliebte Schlange tulamidischer Schausteller; besitzt ein schweres, oftmals tödliches Gift.

Spektabilität; Titel und Anrede (Ew. S.) für den Rektor oder die Rektorin einer MAGIERAKADEMIE.

Spezialgebiet; allgemein gültige, auf der Einteilung der *Enzyclopaedia Magica* beruhende Einteilung der verschiedenen Bereiche der Zauberei nach ihrem Ziel und Zweck, nicht aber nach den Modalitäten des Zaubervorgangs.

Sphären; magietheoretisch-philosophisch-kosmologisches Konzept zur Erklärung des Lebens, des Universums und überhaupt von allem; vor allem von Magiern vertreten, gilt die *Sphärologie* neben der ucurianischen Scholastik und der Beilunker Bodengerichtsbarkeit als kompliziertesteder av. Geisteswissenschaften.

Das verbreitetste zugrunde liegende Konzept ist das - auf Schriften *Rohals* beruhende - so genannte Zwiebelschalenmodell, bei dem jeder S. (Schale) bestimmte Grundstrukturen und Bewohner zugeschrieben werden: Die erste S. wird *Ordnung und Stillstand* genannt (und soll der Urgrund allen Seins sein), die zweite heißt *Dere und Feste*, die dritte (das gemeine Diesseits) *Leben und Fruchtbarkeit*, die vierte *Tod und Vergehen* (auch: Totenreich oder *Nirgendmeer)*. Die fünfte S. wird gemeinhin mit Alveran identifiziert, die sechste *("Sterne und Kraft")* mit dem Sternenhimmel und die siebte (die eigentlich keine ist, sondern der "Außenraum") mit den von *Dämonen* bewohnten Niederhöllen, auch *"Chaos und Brodem"* genannt. Die sieben S. sind untereinander durch den so genannten LIMBUS verbunden.

Sphinx; *Mz.:* Sphingen; sphingisch; ein von Mythen umgebenes Wesen, auf das man nur selten per Zufall trifft, zumeist wird sie aufgesucht, um Antwort auf eine bestimmte Frage zu erhalten. Diese gestaltet sie jedoch fast immer orakelhaft, und es kommt oft vor, dass die wahre Bedeutung zu spät offenbar wird. Keine Macht Aventuriens kann die S. zu etwas zwingen, sie gibt nur Antwort, wenn es ihr gefällt.

Die S. vereint die Gestalt einer Frau und die einer Löwin. Das Haupt und die Brüste sind menschlich, während das unterteil Löwinnengestalt hat. Sie ist sehr groß, allein Ihr Kopf ist fast eine Mannslänge hoch. Unbewegt und stumm ruht sie auf ihrem Felsen, und die schönen, großen Augen scheinen ins Leere zu starren. Am Gang der Welt gibt sie sich vollkommen des interessiert. Dies muss jedoch nicht weiter verwundern bei einem Wesen, das um die gesamte Geschichte der Welt, jedes Ereignis, die Vergangenheit, die Zukunft und alle Welträtsel zu wissen scheint.

Die S. wechselt ihren Aufenthaltsort anscheinend wahllos, auch wenn noch kein Mensch dies jemals beobachten konnte. Schon viele

haben sieh auf die abenteuerliche Suche nach ihr begeben, und nicht immer war diese von Erfolg gekrönt. Die Spur der S. zieht sich durch Legenden und Erzählungen vieler Völker, doch scheint ihr bevorzugter Aufenthaltsort der Süden und Südosten zu sein. Im Laufe der Zeit sind einige Bauten entstanden, die ein Abbild von ihr zeigen; so z.B. die Steinsphingen östlich des *Raschtulswalls* und bei *Tsh'Awah* in den *Echsensümpfen.* Letztgenannte trägt das Haupt eines *Achaz* und ihre Flanken sind geschuppt wie bei einem Echsenwesen.

Sport und Spiel; verschiedene aventurische Freizeitbeschäftigungen finden Sie im gleichnamigen Abschnitt auf Seite 250f.

Sprachen und Schriften; den verschiedenen Zungen, Mundarten und Schriftzeichen ist ein Abschnitt auf den Seiten 252ff. gewidmet.

Springchamäleon; baumlebende Echsenart der südaventurischen Sümpfe, die ihre Farbe nach Belieben der Umgebung anpassen kann; bis zu 6 Spann langer Rumpf; ernährt sich von Kleintieren. Da die Haut des S. die Farbe behält, die sie vor dem Tode aufwies (häufig aggressive Gelb- und Rottöne), werden diese Tiere gerne gejagt.

Spuk; eine Klasse von unsichtbaren Geisterwesen, die eine hohe "Körperkraft" aufweist und häufig Gegenstände zertrümmert; auch *Poltergeist* genannt. Die Seele des S. ist meist an einen Gegenstand gefesselt - wird dieser zerstört, so kann der Geist Ruhe finden.

Srf'Srf; wörtl.: der *Große Schwarm;* eine Gottheit der *Echsenmenschen,* die jedoch offensichtlich nur in *Gorien* verehrt wurde.

Ssad'Huarr; (auch: Ssad'Hvar); eine Gottheit der *Echsenmenschen,* der von Menschen verehrten SATUARIA entsprechend.

Ssad'Nav; eine Gottheit der ECHSENMENSCHEN, sein Zeichen und heiliges Tier ist die *Hornechse;* in menschlicher Übertragung wurde aus S. SATINAV, der Vielgehörnte.

SSd'l; ein Ort im Herzen der ECHSENSUMPFE, in dessen Nähe mehrere Mysterien der alten *Echsenwesen* verborgen liegen.

Sskhrsechim; eine untergegangene Reptilienrasse aus der Zeit des echsischen Gottkaisers *Pyrdacor;* schlangenleibig, aber mit vier Greifwerkzeugen ausgestattet. Die S. gellen als die Magier- und Priesterkaste aus der Zeit des Großreichs der Echsen,

Stadt der Freien; Eigenname der Stadt THORWAL.

Stadt des Lichts; Tempelbezirk des Götterfürsten PRAIOS in der mittelreichischen Kaiserstadt *Gareth,* gelegen im westlichen Nobel-Stadtteil *Neu-Gareth,* unweit des neuen Kaiserpalastes. Größte und prächtigste Tempelanlage der Welt, erbaut zu Zeiten der *Priesterkaiser,* denen sie als Residenz diente. Heute Sitz des BOTEN DES LICHTS, dem Oberhaupt der Praioskirche. Zentrum des Bezirks ist der TEMPEL DER SONNE, dessen gewaltige, gülden-rotgläserne Kuppel mehr als 130 Schritt in die Höhe ragt, doch nur den Wenigsten wird hier jemals Zutritt gewährt werden. Einer der wenigen weltlichen Anlässe in den geheiligten Hallen zu weilen, sind Krönungszeremonien der mittelreichischen Kaiser. Diese finden später mitunter auch ihre letzte Ruhestätte in den Gruften des Tempelrunds. Weiterhin sind in der S.d.L. das Kirchengericht, die Kammern der heiligen INQUISITION wie auch die Garnison der SONNENLEGION angesiedelt.

Statthalter; in der Zeit der *Priesterkaiser* Titel für einen hochrangigen Beamten, der in etwa die Funktion eines heutigen *Provinzherren* ausübte.

Stehende Steine; allgemein: Bezeichnung für sagenumwobene Monolithen und steinerne Stelen; speziell: die Stelen der ECHSENMENSCHEN vom *Loch Harodrol.*

Stein; verbreitetes av. Gewichtsmaß; eines der *Rohalschen Maße,* dem irdischen Kilogramm entsprechend (s. **MASZE UND GEWICHTE**).

Steinbock; in den Walbergen und im Ehernen Schwert anzutreffende Tierart mit braunem, weißem oder schwarzem Fell und mit beeindruckendem Gehörn ausgestaltet.

Steineiche; ein in Nordaventurien beheimateter Baum, der bis zu 60 Schritt Höhe erreichen kann. Das Holz der S. gilt als das Beste, weil es das widerstandsfähigste (und sogar ein recht feuerbeständiges) Material für den Haus-, Wehr- und Schiffbau ist.

Steineichenwald; im Süden des *Orklandes,* nördlich von *Andergast* gelegener, langgezogener Bergrücken; unterteilt in den Nördlichen und den Südlichen S.. Zwischen beiden Gebirgszügen erstreckt sich eine öde, kaum bewaldete Ebene, die im Osten in die *Messergrassteppe* ausläuft. Die Hänge und tiefen Schluchten des S. sind mit dichten Wäldern bestanden. Schwarzfichten, Föhren und Buchen wachsen hier - und natürlich die gewaltigen Steineichen, die dem Gebirge seinen Namen gaben. Es gibt keine nennenswerten Ansiedlungen im Gebirge. Nur einige Holzfäller aus Andergast schlagen hier ab und zu ihre Zelte auf, um an das begehrte Steineichenholz zu gelangen.

Steinringe; an unzugänglichen Orten von GEODEN errichtete und diesen heilige Orte; siehe auch BRANDANS RING. Bei einigen anderen Kulturen *(Orks, Achaz)* ebenfalls zu findende Kennzeichnung eines geheiligten Platzes durch Ringe oder Quadrate aus mehr als mannshohen Monolithen.

Stellona, Rahjalina; *Geliebte der Göttin* um das Jahr 180 v.H.; gilt als Erfinderin des Bosparanjers.

Steppenelfen; ein Volk der Auelfen; siehe ELFEN.

Steppenhund; dem *Nivesischen S,* sehr ähnliche, jedoch größere Wildhundeart der nordaventurischen Taiga; für gewöhnlich in Rudeln von zwei bis fünf Tieren (im Winter bis viermal soviel) anzutreffen; greift bisweilen auch Menschen an.

Steppenrind; eine angriffslustige Wildrinderart, die vornehmlich in nordaventurischen Steppen auftritt; erreicht eine Schulterhöhe von etwa 9 Spann und weist ein hellbraunes, an Kopf, Hals und Schultern recht langes Fell auf.

Steppentiger; die in Nordaventurien heimische Abart des SÄBELZAHNTIGERS.

Sternkunde; siehe den Eintrag auf der gegenüberliegenden Seite.

Stierbuckel; zwischen den Flüssen *Ongalo* und *Thalusim* gelegener, südostaventunscher Höhenzug. Berüchtigt für wilde Tiere, Ungeheuer und zahlreiche Räuber.

Stinkfrettchen; eine *maraskanische* Wieselart, dem *Stinktier* ähnlich, die sich im wahrsten Sinne des Wortes totstellen kann: Bei Anzeichen von Gefahr streckt das S. alle Viere von sich, wird bretthart und stößt ein Sekret aus, das es wie im Zustand der Verwesung befindlich riechen lässt,

Stinktier; eine schwarzweiß gebänderte Marderart, die vor allem im *Yaquirtal* und in *Mhanadistan* lebt und ein übel riechendes Sekret verspritzen kann.

Stover Regolan Stoerrebrandt

Stoerrebrandt; in ganz Aventurien bekanntes *Festumer* Handelshaus, das nicht nur durch seine Geschäfts-, sondern auch durch seine Heiratspolitik enormen Einfluss auf die Geschicke ganzer Reiche nimmt. Das Haus S. kontrolliert eine große Anzahl Adliger in der bornländischen Adelsversammlung, besitzt beste Beziehungen zur Halle des Quecksilbers, hat das de-facto-Monopol auf mehrere seltene Gewürzsorten inne, verfügt über eine eigene Flotte mehrerer Dutzend Schiffe und hat Verwandte an allen wichtigen Kaiser-, Königs- und Fürstenhöfen lanciert.

STERNKUNDE

Diese die Bereiche Astrologie und Astronomie umfassende Wissenschaft gilt als ausgesprochen schwierig zu handhaben. Bereits die Unterscheidung, welche Sterne zu vernünftigen Zwecken genutzt werden können (Horoskoperstellung oder Navigation), ist eine Kunst für sich. Dabei gewinnt die S. zunehmend an Bedeutung: Die *Horoskope*, die Sterndeuter erstellen, bestimmen nicht nur in großem Maße die Politik vieler Fürsten, auch vor Handelsabschlüssen oder abenteuerlichen Unternehmungen werden seit alters her die Astrologen befragt. Die Astronomie liefert hingegen unschätzbare Dienste für *Navigation und Kartographie.*

Die wichtigsten Elemente des aventurischen Sternenhimmels sind neben Sonne und *Madamal* vor allem zwölf auffallende *Sternbilder,* deren langsame Bewegung über den Himmel genau mit der jährlichen Wiederkehr von Saat und Ernte übereinstimmen. Diese als ZWÖLFKREIS bezeichneten Sternenkonstellationen sind den zwölf Göttern zugeordnet. Eine spezielle Bedeutung für die Navigation hat der NORDSTERN, der sich als einziger Himmelskörper nicht bewegt. Vor allem in der Astrologie misst man den acht WANDELSTERNEN oder Planeten, die ihre Bahn über den Himmel wie aus freiem Willen zu wählen scheinen, große Bedeutung zu. Darüber hinaus sind zahlreiche andere Sterne und Sternbilder an Nord- und Südhimmel bekannt.

Die ***Astronomie*** bezeichnet die S. im Sinne der Erstellung und Erforschung von Sternkarten, insbesondere zur Navigation. Besondere Bedeutung haben hierbei tulamidische Sterndeuter aus Anchopal durch die Entwicklung des Astrolabiums und des *Orbitariums* erworben. Diese komplizierten Maschinen beschreiben den Lauf der Sternbilder und den Gang der Wandelsterne. Auch das *Teleskop* zur Beobachtung des Sternenhimmels gewinnt zunehmend an Bedeutung, Die größte Apparatur dieser Art mit einem Linsendurchmesser von mehr als zwei Spann befindet sich in den Goldfelsen.

Insbesondere für die Seefahrt leistet die Astronomie unschätzbare Dienste. So werden ihre Erkenntnisse heute in der nautischen Orientierung und Kartographie intensiv genutzt. Astrolabium *und Hylailer Dreikreuz* werden auf vielen Schiffen mitgeführt, um die Höhe eines Himmelskörpers zu berechnen und somit die Position des Schiffes anhand von Sternkarten zu bestimmen. Der so genannte Foliant enthält Skizzen der Bahnen der wichtigsten Sternbilder und umfangreiche Tabellen, in denen Dauer und Sichtbarkeit der Sterne aufgelistet sind. Dieses Standardwerk für Navigatoren und Sterndeuter geht auf *Niobara von Anchopal* zurück, der wohl bedeutendsten Sterndeuterin, die auch lange Zeit mit *Rohal dem Weisen* zusammengearbeitet hat.

Die ***Astrologie*** oder Sterndeuterei beschäftigt sich hingegen mit der Deutung von Sternenkonstellationen und deren Einfluss auf die Geschicke der Sterblichen. Sie beruht prinzipiell auf der Annahme, dass alle Himmelskörper und Sternbilder eine bestimmte symbolische Bedeutung haben und dass die Stellung der beweglichen Himmelskörper (Sonne, Madamal und Wandelsterne) zu den Sternbildern oder auffälligen Einzelplaneten durch die symbolisierten Umstände bewirkt wird. Da man die Zukunft nicht direkt sehen kann, versucht man, sie anhand ihres himmlischen Abbildes zu lesen. Die in Aventurien am weitesten verbreitete Theorie geht davon aus, das durch das Geburtsdatum eines Wesens bestimmt wird, welche Planeten für es von besonderer Bedeutung sind.

Die Sterndeuterei gilt als die wichtigste Wissenschaft der Tulamiden. Auch finden sich in ihren Reihen die bedeutendsten Astrologen. Ebenfalls auf Niobara geht das Standardwerk der Sterndeuterei Astrale Geheimnisse (467 v.H.) zurück, das die Zusammenhänge von Sternen. Kometen, Schwarzen Augen, Zukunft und Vergangenheit erfasst. Die Astrologie ist für die Tulamiden gleichbedeutend mit dem Vorhersagen der Zukunft. Da alle Elemente, die das Schicksal bestimmen, durch Symbole am Himmel (Sterne, Sternbilder und Planeten) vertreten werden, kann man statt der unübersichtlichen irdischen Vorgänge die - gleichbedeutenden - Bewegungen der Himmelskörper zu berechnen suchen. Besonders intensiv widmen sich die tulamidischen Sterndeuter der Beobachtung des riesigen Sternbildes des Drachen und seinem Gegner, dem Sternbild *Held,* das zu Neujahr genau über dem Raschtulswall sieht. Bei der Berechnung von Konjunktionen (scheinbare Berührung zweier Planeten) sind die Tulamiden unerreicht. Nach Meinung der Novadis ist jedem der neun Tage eines Gottesnamens ein Himmelskörper zugeordnet, einer der acht Planeten oder - am göttlichen neunten Tag - die Sonne selbst.

Finsternisse von Sonne und Madamal (außerhalb der Mondphasen) sind für jeden Aventurier höchst beunruhigend und werden stets als. die natürliche Ordnung durchbrechendes, Zeichen überirdischen Eingreifens gewertet, sei es durch Dämonen, als Machenschaft des Namenlosen oder als himmlisches Zeichen. In der Geschichte der aventurischen Astronomie sind nur wenige solcher Ereignisse erwähnt und werden zumeist mit den Dunklen Zeiten in Verbindung gebracht.

Zentren* der *Sternkunde befinden sich neben *Anchopal* vor allem im *Hesinde-Tempel zu Vinsalt,* der nicht nur das Observatorium in den Goldfelsen, sondern auch ein kleineres Teleskop unter der Dachkuppel des Tempels selbst sowie ein weiteres Fernrohr auf dem Sternenturm im Vinsalter Volkspark betreibt. Ebenfalls von Bedeutung sind die Sternenkundler von *Punin,* wo auf einem Hügel am Ufer des Yaquir eine moderne Sternwarte in einer Gemeinschaftsarbeit von Hesinde-Tempel und Magierakademie errichtet wurde. In diesem Observatorium findet sich das zweitgrößte Teleskop Aventuriens, mit dessen Hilfe umfangreiche Studien über Sonne. Madamal und verschiedene Sternbilder betrieben werden. Darüber hinaus sind der schief stehende Sternenturm des Hesinde-Tempel Tempel der magischen Schlange' von Khun-chom und die 'Halle der Erleuchtung' zu *Al'Anfa,* eine der wenigen Universitäten Aventuriens, erwähnenswert. An letztgenannter Einrichtung werden *Astronomie* und Astrologie als Studienfächer gelehrt.

Ein tulamidischer Sterndeuter in seiner Rechenstube

Gegründet von den Brüdern *Ardo* und *Vikko S.*, den Erben einer Festumer Stellmacherei und beide verheiratet mit Töchtern von Reedereibesitzern, erreichte das Handelshaus durch die Kontrolle des Safranhandels und die Einrichtung eines Kontors auf der Insel Iltoken eine erste Blüte, die von *Stover Regolan S.*, dem Sohn Vikkos, nach dessen Tod geschickt genutzt wurde, um das Haus S, zum mächtigsten Handelsimperium des Kontinents auszuweiten.

Die Hauptstützen des Imperiums sind der Gewürzhandel, der Schiffbau, die Stellmacherei, die Rollkutscherei und die Reederei, aber auch auf allen anderen Gebieten, auf denen sich ein paar Batzen verdienen lassen (so dem Waffenhandel mit den *maraskanischen* Freischärlern), findet sich früher oder später der Name S. Einzige Ausnahme hiervon ist der Sklavenhandel, der Stover S. zuwider ist. Diese Einstellung hat - weitergetragen durch die *Adelsversammlung* - auch zum Seekrieg zwischen dem *Bornland* und *Al'Anfa* geführt.

Stoerrebrander; eine nach dem Handelshaus *Stoerrebrandt* benannte, schwere Lastkutsche: zweiachsig, hochbeinig und meist sechsspännig gefahren; recht langsam, dafür mit enormem Ladevolumen und recht geländegängig.

Storback, Kun; (44 v.H. - 14 v.H.); bekannter Pirat der aventurischen Westküste, der mit seiner *Karavelle* "Schwarzkrake" erfolgreich die See zwischen *Salza* und *Mengbilla* unsicher machte; wegen seiner Brutalität mit dem Beinamen "Oger der Meere" bedacht; durch zwei Grangorer *Schivonen* aufgebracht und im Schinderwaat ersäuft. Seine Schätze sollen auf einer der *Zyklopeninseln* verborgen liegen,

Storch; der *Peraine* geweihtes *Sternbild;* erscheint im Firun und geht erst im Hochsommer unter. Es ist das zehnte im *Zwölfkreis*, besteht aus acht Sternen und wird bei der Erstellung von Horoskopen mit Fürsorge, Pflegen und Wachstum gleichgesetzt.

Straße von Sylla; gefährliche Meerenge zwischen dem aventurischen Südostzipfel und der Insel *Altoum.* Flaches Wasser, verborgene Riffe und die Piratenflotten der verfeindeten Städte SYLLA und CHARYPSO machen die Passage durch das nur 10 Meilen messende Nadelöhr zum Wagnis, das jedoch lohnt, wenn man die mehrtägige Zeitersparnis für den Weg vom *Südmeer* in die *Bucht von Al'Anfa* bedenkt.

Streifenhai; mit dem (ungleich größeren) TIGERHAI verwandte, längs schwarzweiß gestreifte Haiart von zweieinhalb Schritt Länge, die Riffe und seichte Gewässer bevorzugt; gilt als recht angriffslustig.

Streifenmeister; eine schwarzweiß gefiederte, recht intelligente Rabenart.

Streithacke; Kriegsbeil mit einblättriger, so genannter "bärtiger" Klinge; existiert in unzähligen Variationen; bekanntestes Beispiel ist die *Thorwaler S.*, auch *Orknase* genannt.

Streitkolben; Hiebwaffe mit kräftigem Stiel aus Holz und eisernen Kappen, Spitzen und Zacken, die die Wucht des Schlages erhöhen. Solche Waffen sieht man oft bei weniger gut ausgerüsteten Abenteurern und Söldnertruppen - gerade wer sich viel auf die Kraft seines Körpers einbildet, greift gern zum S. Gegen gepanzerte Gegner gut geeignete Waffe, da die schweren Hiebe oft die Scharniere und Gelenke beschädigen und so einen - ansonsten unversehrten - Gegner außer Gefecht setzen können.

Strom von Perricum; eine schwache Meeresströmung, die aus dem *Golf von Tuzak* über den *Maraskansund* kommend nordwärts führt, sich im *Golf von Perricum* verwirbelt und sich schließlich in der flachen *Tobrischen See* bricht.

Stüber; Silbermünze aus *Vallusa;* in Wert und Gewicht dem *Silbertaler* entsprechend (siehe **WÄHRUNGEN**).

Studiosus, Studiusa; Bezeichnung für Lehrlinge einer Magierakademie, die sich in den letzten zwei Jahren ihrer Ausbildung befinden; siehe auch ELEVE, NOVIZE, ADEPT.

Sturmfalke; etwa anderthalb Schritt spannender, hell- und dunkelbraun gefiederter Falke Mittel- und Nordaventuriens, der allgemein als der schnellste Flieger gilt.

Sturmsense; eine Waffe der Bauernmilizen; siehe SENSE.

Sturzpelikan; eine nur am LOCH HARODRÔL vorkommende Schreitvogelart, die ihren Namen von ihrem eigentümlichen Landeverhalten hat; gilt übrigens bei den *Novadis* als verbotene Speise.

Stute; letztes Sternzeichen im *Zwölfkreis.* Mit 15 Sternen ist die S. eines der sternreichsten und ausgedehntesten Sternbilder. Keiner der Sterne dieses der Göttin *Rahja* geweihten Zeichens gleicht dem anderen. Der größte ist SULVO, der rot glühend am Haupt der Stute prangt. Die Stute geht im Phex-Mond auf und entschwindet im Efferd. Die Astrologen sehen in ihr ein Symbol für Leidenschaft und Gefühl.

Süd-Almada; einst als Grafschaft Amhallas zu Almada gehörig. Die mangelnde Aufmerksamkeit des Mittelreiches an den Außengrenzen infolge der Erbfolge Streitigkeiten um den Garether Thron, weckte das Begehren des *Kalifats* auf den fruchtbaren Landstrich südlich des *Yaquir*. Nach fünfjährigen Auseinandersetzungen kann *Kalif Malkillah II.* im Jahr 67 v.H. die Eroberung des danach *Amhallassih* genannten Emirates für sich verbuchen.

Südhimmel; reicht vom *Zwölfkreis* bis zum südlichen Horizont und ist durch die Achsneigung kleiner als der Nordhimmel. Zu ihm zählen die Sterne und Sternbilder NACHEN, RINGE, HARFE (oder *Schriftrolle)*, DOLCH (oder *Pfeil)*, RUBINE, SATINAV und der KELCH (auch *Sumus Schale).*

Südmeer; riesiger und weitestgehend unbefahrener Ozean im Süden Aventuriens; Handlungsort zahlreicher Mythen, Legenden und Piratengeschichten.

Südpforte; eine REICHSMARK des *Mittelreichs;* im Königreich ALMADA gelegen und sowohl an das *Horasreich* als auch das *Kalifat* angrenzend; daher prägt das Militär das Bild der Grafschaft.

Südweiser; die einfachste Form des aventurischen Kompass, meist ein an einem dünnem Faden aufgehängter Pfeil aus Magneteisen, selten einmal eine kompliziertere Konstruktion (siehe KUSLIKER KOMPASS). Der S. ist sogar den *Orks* bekannt.

Sukkuvelani; eine WALDINSEL; größtes Eiland der *Perleninsel*-Gruppe; nominell zu *Al'Anfa* gehörig, jedoch nicht von Weißen besiedelt. Auf S. sollen mehrere Stämme der UTUS Krieg gegeneinander führen und jeden Nichtinsulaner ebenfalls aufs Schärfste bekämpfen.

Sultan; *tulamidischer* Adelstitel; heutzutage vornehmlich im KALIFAT verbreitet und dort einen Beamten bezeichnend, der ein SULTANAT verwaltet und direkt dem *Kalifen* unterstellt ist.

Sultanat; der Machtbereich eines SULTANS; eine Provinz des KALIFATS, die vornehmlich von Nomaden bevölkert wird: früher Bezeichnung für ganze Reiche; siehe auch DIAMANTENES SULTANAT.

Sulvo; größter und auffälligster Stern im Sternbild der göttlichen *Stute.* Er steht rotglühend als feuriges Auge im Haupt der Stute und wird von vielen *Rahja-An*hängern in sternklaren Frühsommernächten ekstatisch besungen. Bei der Priesterschaft heißt es. S. hätte mit seinem Glanz einst die Roben der Geweihten gefärbt.

Sumiswald; entlegenes Wäldchen im Caldaier Hochland zu *Almada*, zwischen *Amboß-Gebirge* im Westen und *Raschtulswall* im Osten, Der S. liegt innerhalb der Grenzen der Baronie Yasamir und birgt die Quelle des *Yaquir.*

Sumpfechse; recht große (Länge bis anderthalb Schritt), meist braune oder grüne Echsenart, die in allen mittel- und südaventurischen Sümpfen vorkommt und sich vornehmlich von Pflanzen und Kleintieren ernährt.

Sumpfegel; in fast allen aventurischen Sümpfen heimische, schwarzgrüne Egelart, die bis zu einem Spann Länge erreicht und die als Blutegel in der Heilkunde zum Schröpfen verwendet wird.

Sumpffieber; eine schwere, vornehmlich südaventurische Fieberkrankheit; siehe BRABAKER SCHWEISS.

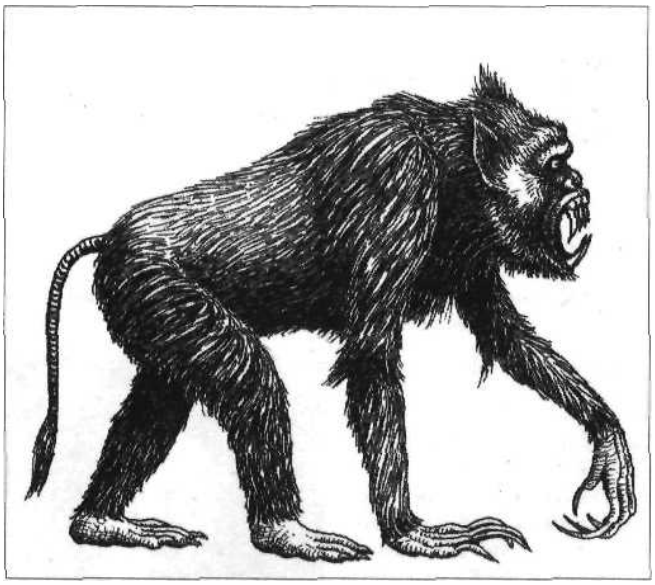
Sumpfkrakenmolch; siehe ZWERGKRAKENMOLCH.

Sumpforks; landläufige Bezeichnung für den Orkstamm der MOKOLASH, der im *M'Okool*, den Quellsümpfen des *Bodir*, lebt.

Sumpfranzen; in manchen Gegenden auch *Rotaugen* genannt: eine aventurische Affenart, die vor allem in Sümpfen vorkommt, hier vor allem im *Bornland*. Das ganze Äußere der Sumpfranzen mit ihrem fahlweißen bis schmutzig-olivfarbenen Pelz und den langen Klauen der Laufarme lässt leicht an einen niederen Dämonen glauben, doch sind sie im Grunde feige und nur im Winter gefährlich.

Die als Einzeltier harmlosen Kreaturen können dann, wenn sie in Rudeln auftreten, selbst für Reisegruppen gefährlich werden. Sie bewerfen ihr Opfer zunächst mit Ästen und Steinen, wobei sie aber nicht besonders geschickt sind, um sie dann durch Scheinangriffe zu schrecken. Ein echter Angriff erfolgt oftmals erst nach langer Verfolgung der Opfer und auch nur dann, wenn die Tiere sehr ausgehungert sind. Tritt dieser Fall ein, ist das äußerst kräftige Gebiss eine furchtbare Waffe, die tiefe Wunden schlagen kann.

Nicht alle S. gehören von Geburt an dieser Rasse an. Die Blüten des *Morgendornstrauches* bewirken, wenn man sie berührt, bei Mensch oder *Elf*, nicht aber bei *Zwergen*, eine grausige Transformation: Das Opfer verwandelt sich binnen 7 Tagen zu einem aggressiven und halbintelligenten Affenwesen, das sich schon bald einem Rudel seiner neuen Artgenossen anschließt und keinerlei Erinnerung an seine Vergangenheit behält. Der Ursprung der Zauberwirkung dieser seltsamen Pflanze ist dem Zorn eines Feenkönigs zuzuschreiben, der sich vor langer Zeit von Menschen seiner Blütenburg beraubt sah und daraufhin einen Fluch auf den Morgendornstrauch sprach, der fortan jeden straft, der diesen Frevel erneut wagt und an den königlichen Blüten riecht.



Sumpfranze

Sumpfratte; eine große Rattenart; siehe WOLFSRATTE.

Sumu; nach allgemeingültiger Auffassung die Urriesin, die mit dem Himmelsgott Los kämpfte und in diesem Kampf die Welt erschuf. Ihre Kinder sind die GIGANTEN, die sich gegen die Götter erhoben; ihre Lebenskraft - *Sikaryan* genannt - durchströmt alle bekannten Lebewesen,

Sumus Schale; weit entferntes Sternbild am *Südhimmel*, auch als KELCH bezeichnet.

Sunsura; Destillat aus dem Gift der MARASKANTARANTEL, das fast nur auf *Maraskan* verwendet wird und ein Delirium hervorruft, das zu einem rasereigeschüttelten Todeskampf führen kann.

Surjeloff; eine im *Bornland* heimische *Norbardensippe* unter Führung der uralten Patriarchin Jaunava S., die nicht nur einen großen Einfluss auf die bornländische *Adelsversammlung* ausübt, sondern auch durch Handelsbeziehungen entlang der gesamten aventurischen Ostküste eine große wirtschaftliche Macht darstellt.

Süßer Tod; poetischer Name für die glänzend blaue Frucht des Merach-Strauchs, die in *Mhanadistan*, *Thalusien*, den *Unauer Bergen* und im *Regengebirge* vorkommt: zuckersüß, hocharomatisch - und garantiert tödlich, wenn man auch nur eine Spur Alkohol im Körper hat.

Suvar; eine *trahelische* Münze, in Gewicht und Wert dem mittelreichischen *Dukaten* entsprechend (siehe **WÄHRUNGEN**).

Svall; linksseitiger Zufluss des SVELLT; entspringt in der *Thaschpforte* und mündet bei *Svellmja* in den größeren Strom.

Svelinya-Horas; (698 v.BF. - 630 v.BF.); siebte und vorletzte in der Reihe der FRIEDENSKAISER. Die Tochter von ISIZ-HORAS regiert das *Alte Reich* von 663 v.BF. - 631 v.BF. Dem tulamidischen Potentaten *Hasrabal al-Milta* trotzt sie im Jahr 641 v.BF. das Land östlich des Regengebirges ab, den dortigen Siedlungen ist es jedoch vorerst bestimmt zu verwaisen. Thronerbe zu Bosparan wird ihr Sohn THUAN.

Svellmja; ein mittelgroßer Ort am Zusammenfluss von *Svall* und SVELLT; ehemals Mitglied des SVELLTSCHEN STÄDTEBUNDES.

Svellt und Zuflüsse; mit 500 Meilen Länge einer der größten Ströme des nördlichen Aventurien und namensgebend für den SVELLTSCHEN STÄDTEBUND. Der Lowanger Arm des S. entspringt in den Hügeln zwischen *Thaschbergen* und *Finsterkamm* südlich des Städtchens *Yrramis*. Jenseits der Hügel trifft er auf eine endlose Ebene und fließt lange Zeit mit geringem Gefälle in nördlicher Richtung dahin. Viel Wasser bringt die Schneeschmelze im Peraine, und großzügig verteilt der Fluss dann sein kostbares Nass an das, gemessen an den klimatischen Bedingungen, ertragreiche Weideland vor *Lowangen*.

Jenseits der Wälder hinter der Stadt öffnet sich das Land zu den tückischen *Altsvelltsümpfen*, und bald vereinigt sich der Fluss mit seinem aus den *Schwarzklippen* im Osten kommenden Bruder, dem *Finsteren S.*, um dann in westlicher Richtung seinen Weg fortzusetzen. Hinter dem Dörfchen *Altsveit* ist es möglich, Lastflöße zu benutzen, ab dem Zusammenfluss mit dem *Svall* bei *Svellmja t*ragen die, hier bereits 150 Schritt breiten und nun schnelleren, Wasser für 200 Meilen auch Lastkähne und Schiffe nach Norden.

Aus den Blutzinnen im Westen gesellen sich der urgewaltige *Orkval* und der *Hilval*, bei *Tiefhusen* der *Ror* aus dem östlichen *Rorwhed*-Massiv hinzu. Vor dem auf Pfählen errichteten *Tjolmar* wird der Strom erneut träger und beginnt wieder, sich in Nebenläufe und sumpfiges Land auszubreiten, dahinter sucht er sich seinen Weg durch die BRINASKER MARSCHEN, um bei *Enqui* in den *Golf van Riva* zu münden.

Svelltaler Kaltblüter; eine, vor allem in der Gegend um *Lowangen* gezüchtete, ausdauernde und vielseitige Pferderasse, die als Zugtiere, aber auch als Schlachtrösser Verwendung findet. Abarten der S.K. sind die TESHKALER und die NORDMÄHNEN.

Svelltscher Städtebund; ehemaliger Handels- und Schutzbund nordaventurischer Städte. Die Gründung des Städtebunds im Svellttal geht zurück auf das *Lowanger Dokument* aus dem Jahre 653 BF. Zunächst bestand der Bund nur aus den am *Svellt* gelegenen Städten LOWANGEN, TJOLMAR und TIEFHUSEN und diente der Schaffung einer Zollunion für die Region und eines Schutzabkommens gegen die Orks. Bald gesellten sich auch viele kleinere Orte und Dörfer der Umgebung hinzu, oftmals beseelt von dem Gedanken fortan als 'Stadt' gelten zu dürfen. Im Jahr 677 BF. trat das nördlich vom Finsterkamm gelegene GASHOK dem Bund bei, fortan wichtigster Umschlagplatz für den Handel mit dem *Mittelreich*. Durch die Weigerung der Hafenstadt *Enqui*, dem Verbund beizutreten, blieb Lowangen lange Zeit das Versorgungs- und Verteilerzentrum für die Region, zumal nur die Gegend südlich der *Altsvelltsümpfe* für landwirtschaftliche Nutzung geeignet ist. Auch wurden Handelsbeziehungen mit *Andergast* aufgenommen, das auf diese Art seine Versorgung im häufigen Kriegsfall mit *Nostria* sicherstellte.

Im Jahr 870 BF. trat die Stadt RIVA an der *Kvillmündung* dem Bund bei, und endlich erschlossen sich ausgedehnte Handelsmöglichkeiten auf dem Seeweg, insbesondere mit den Häfen der aventurischen Westküste. Lowangen büßte seine alleinige Vormachtstellung ein, blieb aber dennoch die bedeutendste Stadt des Bundes. Auch der Handel mit Elfen und sogar Orks trug bei zu einer kaum vorstellbaren Vielfalt in einer eigentlich armseligen Gegend, wo trostlose Steppen und gefährliche Sümpfe dominieren.

Nahezu 35.000 Köpfe zählte die Bevölkerung im Bund (Praios 17 Hal), gut die Hälfte entfiel dabei auf die größeren Städte. Im Laufe der Jahre wurden auch zahlreiche Verkehrsverbindungen über Land geschaffen, die sich teilweise durchaus mit den gerühmten *Reichsstraßen* des Mittelreichs messen können, zudem sie auch bei widrigstem Weiter von schweren Fuhrwerken befahren werden können.

Den vorläufigen Schlusspunkt setzt der Überfall der Orks auf das Svellttal und seine Bewohner im Jahr 1010 BF. (17 Hal): Der Städtebund wird zerschlagen, Gashok und Tiefhusen fallen, die anderen Orte werden belagert und viele Bewohner flüchten. Infolge ihres Krieges gegen das Mittelreich und durch die Verpflichtungen der Svellttaler zu Tributzahlungen ziehen sich die Orks von ihren Belagerungsposten zurück, bleiben jedoch als Besatzer allgegenwärtig.

Zeittafel Svelltscher Städtebund:

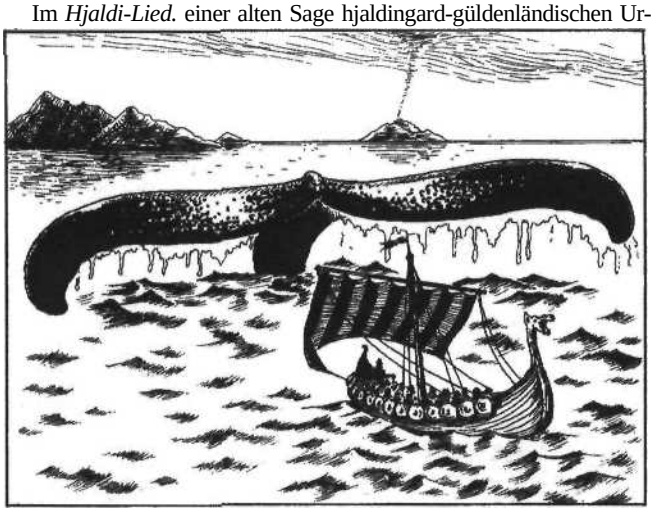
653 BF.	Lowanger Dokument; Lowangen, Tjolmar und Tiefhusen gründen den Städtebund.
677 BF.	Gashok wird Mitglied.
870 BF.	Mit dem Beitritt von Riva Anschluß an den Seehandel. Lowangen büßt seine Monopolstellung ein.
988 BF.	Die Zorgan-Pocken gehen
um. 1010 BF.	Orks überfallen das Svellttal. Der Städtebund wird zerschlagen. Viele Bewohner flüchten.
ab 1012 BF.	Die Belagerung durch die Orks wird aufgehoben, nachdem man sich zu Tributzahlungen verpflichtet hat.

Swafnir; Halbgott; Sohn der *Rondra* und des *Efferd.* Der Gottwal S. wird besonders bei den *Thorwalern* verehrt. Er verkörpert all jene Eigenschaften, die dem Thorwaler erstrebenswert erscheinen: unbändige Kraft und stille Weisheit, tobenden, alles zerstörenden Zorn, aber auch Fürsorge für die Seinen, schlussendlich die Freiheit und den Mut, bis zum Ende und darüber hinaus zu kämpfen.

Neben seiner Bedeutung für die Seefahrer und deren *Ottas* ist S.s vornehmliche Aufgabe der Schutz der Welt vor der Gottschlange HRANNGAR und ihrer ständig wachsenden Brut. Ohne S.s Bemühungen würden die Seeschlangen nach und nach das ganze Meer erfüllen und selbst das Land unter sich begraben. In tödlichem Kampf zerfetzen S. und Hranngar einander immer wieder, doch da beide göttlichen Ursprungs sind, können sie nicht sterben, und ihr Kampf entbrennt stets von neuem. Dem Glauben der Thorwaler nach werden, wenn dereinst S. Hranngar endgültig vernichtet, die entstehenden Wellen die Welt überschwemmen und nur jene, die seit Jahrtausenden die Fluten der Meere bezwingen, werden überleben.

Im *Hjaldi-Lied.* einer alten Sage hjaldingard-güldenländischen Ursprungs heißt es zu S.: *"Einstmals warb großmächtig Efferd, von wildem Begehren erfüllt, um Rondra, die Himmelserschütternde. Doch löwengleich wies sie ihn ab, dessen tiefe Fluten ihr kraftlos und schwächlich erschienen. Da tobte Efferd und mit ihm die Meere, die Lande ertrunken unter tosenden Wellen. Wohl Hunderte, Tausende ersäufte der Seeherr, hundert mal mehr denn jede Schlacht je getötet. Erhitzt war ihr Antlitz, betört Rondras Sinn und willig gab sie sich ihm hin. Ein Sohn entsprang dieser Liebe, vollendet sein Leib, kraftvoll wie der Sturmwind, doch ernst wie das Meer.*

Da kam Reue ob Efferd, der Toten Tausende trauerte er, die Lebenden traf sein Blick. So hieß er den Sohn, sie bewahren, sie lehren, den Fluten zu trotzen. Swafnir ward er geheißen, der schweift durch die Meere, denn walgleich wurde sein Leib, wie ein Eiland so groß. Dem Hjaldi erschien er, beschirmend und weisend und kundigen Rat geben obreichte ihm Swafnir "



Swafnir erscheint in Ifirns Ozean

Die einzige Tochter S.s, *Aidari*, eine der SILBERSCHWÄNE, zeugte er mit IFIRN, sie gehört zum Gefolge ihrer Mutter. Tempel wurden für S. in allen großen Städten der Thorwaler, außer dem inländischen *Waskir*, errichtet, und selbst jene Thorwaler, die als Söldner in die Ferne ziehen, errichten dort meist einen Tempel oder Schrein ihres Gottes.

Das heilige Tier des S. ist der weiße *Pottwal*, aber die Verehrung erstreckt sich auch auf den riesigen Grünwal, den warzigen Olportwal. den gefährlichen Zwergwal und natürlich auch auf Efferds Delphine. Waljagd ist für die Thorwaler schlimmer als Mord, und die Waljäger von *Enqui*, *Riva* und *Paavi* werden von ihnen gnadenlos verfolgt. Tatsächlich spüren die Thorwaler die Verbundenheit mit ihrem heiligen Tier deutlicher als andere Aventurier: Oft schließen sich einer Gruppe von Drachenschiffen auf hoher See ganze Schulen von Walen an, begleiten sie tagelang und kommen den annähernd gleichgroßen Schiffen dabei bis auf Handreichweite nahe.

Swafnirkinder; *thorwalsche* Bezeichnung für die besonders stark unter der SWAFSKARI leidenden THORWALER, die sich besonders kennzeichnen müssen, damit niemand ihren Zorn heraufbeschwort; werden meist von der *Swafnir*-Priesterschaft zur Kontrolle ihres Verhaltens angeleitet, sind aber meist - den sicheren Tod vor Augen - starke Fatalisten.

Swafnirsrast; Bucht mit ruhigem Wasser östlich der *Olportsteine;* Gefahr droht der Schifffahrt in der fischreichen See nur durch den tückischen untermeerischen Rücken der FREYDIRSBANK.

Swafnirtag; thorwalsche Bezeichnung für den *Praiostag*, den vierten Tag der Woche (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Swafskari; auch unter dem *Garethi*-Begriff *Walwut* bekannt; eine bisweilen bei THORWALERN auftretende Form der Raserei, die sie alle Schmerzen vergessen lässt und ihnen übermenschliche Kräfte verleiht; tritt vornehmlich nach im Kampf erlittenen Verletzungen auf und geht mit starken Sinnestrübungen einher; wird als göttliches Zeichen gesehen.

Swelt; einst westlich von *Enqui* - im Gebiet der heutigen BRINASKER MARSCHEN - gelegene Stadt, die am 28. Boron 746 v.H. von einer Sturmflut völlig vernichtet wurde.

Swerka vom Amboß; (13. Jh. v.H.); ein HOCHKÖNIG der *Zwerge*, der die *Angroschim* in ihren Kriegen gegen die Elfen führte.

Sybia (von Zorgan); (*31 v.H.); über das Reich zwischen *Raschtulswall* und *Perlenmeer* regierende Fürstin *Araniens.* Seit dem Jahre 1 Hal als Gemahlin des damaligen Prinzen die Regentin auf dem *Seerosenthron*, war S. die entscheidende Kraft hinter der Tributverweigerung an das Kaiserreich von Gareth.

Sybia von Aranien

S. gilt als unermüdliche Regen-

tin, deren Hauptziel die aranische Einheit und Selbständigkeit ist: Mehr als alles andere will sie Aranien eine eigene kulturelle und politische Identität geben und das Land aus der Vorherrschaft anderer Staaten lösen.

Im Volke wird sie hoch geschätzt, und tatsächlich ist sie sehr viel in Aranien unterwegs, um in der Gestalt höflicher Besuche Politik zu machen und Recht zu sprechen. Seit über zwanzig Jahren arbeitet sie daneben an einem mit eigener Hand illustrierten Buch über die Kunst der Falknerei.

Sylla, -s; syllanisch; Syllaner; Stadtstaat in Südaventurien. Die Stadt der Freibeuter (EW: 1.770; T: EFF, PHE, RAH, TSA) an der *Straße von Altoum* ist vielfach zum Inbegriff der Seeräuberei geworden - zu Recht, denn die Geschichte S.s ist lang und farbenprächtig und immer schon mit Piraterie verknüpft;

Begründet wurde die Stadt von Freibeuterinnen aus *Zorgan*, die für ihr Mutterland *Aranien* wider die Flotten des *Diamantenen Sultanats* stritten und schließlich nach Süden abgedrängt wurden, wo sie sich bei einem freundlichen *Waldmenschen-Stamm* niederließen und die Ortschaft *Shila* erbauten.

Die Stadt wuchs schnell, und nach ein, zwei Jahrhunderten war aus Tulamidinnen und Waldmenschen ein neues Volk geworden, das vom Feldbau und der Seefahrt lebte und auch mit den einst feindlichen Städten des Sultanats zu handeln begann.

In den folgenden Jahrhunderten wurde die Stadt immer wieder einmal von den großen Mächten besetzt, doch nie für lange Zeit. Die deutlichsten Spuren hat dabei die Herrschaft der Kaiser *Haldur-* und *Fran-Horas* hinterlassen, die der Stadt mit Festung und Leuchtturm zwei heute noch erhaltene Monumente sowie die übliche Namensform S. gaben.

Der größte Moment S.s aber kam, als das *Neue Reich* der *Klugen Kaiser* Ost- wie Westküste beherrschte und der Schiffsverkehr rege war wie nie - die Stadt an der Altoumstraße verdiente an jedem Schiff und war für einige Jahrhunderte Sitz des Vizekönigs, der alle Lande des Südens beherrschte. Aus dieser Zeit stammen nicht wenige der heute langsam verfallenden Prunk- und Prachtbauten - denn seit dem Umzug des Vizekönigs und seiner gewaltigen Bürokratie nach *Al'Anfa* sank der Stern der Stadt.

Zweimal in jüngerer Zeit streckten die Syllaner die Hand zur verlockend nahen Gegenküste aus - vor gut fünfhundert Jahren unter *Rohals* Herrschaft, dann im Jahr 139 v.H., nach der Erlangung ihrer Unabhängigkeit, doch beide Male dankten es die Siedler der Mutterstadt schlecht und erwiesen sieh bald als die ärgsten Rivalen: Neben *Al'Anfa* ist *Charypso* der meistgehasste Feind S.s.

Das tulamidische Erbe ist auch heute noch allerorten in der Stadt zu spüren: Gerade aberwitzig mutet an, wie das einst klare Schachbrettmuster der Straßen - ein Erbe des Fran-Horas - mit der Zeit durch Straßen- und gassenüberragende Bauwerke in ein schier unüberschaubares Gewirr verwandelt wurde, das Städten wie *Unau* oder *Rashdul* kaum nachsteht. Der einstige Palast des Vizekönigs, der heute als Stadtfestung und Admiralität dient, wurde beispielsweise so oft erweitert, dass er gleich drei Straßen überragt.

Berühmt ist S, auch für seine Feste: Wann immer ein Kapitän eine besonders reiche Beute einbringt, ist es Brauch, dass der Rum reichlich fließt und die ganze Stadt diesen Triumph genießt. Die beiden größten Feste des Jahreslaufes aber finden statt, wenn die vierzehnjährigen Mädchen und fünfzehnjährigen Jungen feierlich für mündig und wehrfähig erklärt und von ihren Vormündern zum ersten Mal mit dem Entersäbel gegürtet werden, der Waffe und Statussymbol jeden Syllaners ist.

Auch sonst haben Seekrieg, Piraterie und Freibeuterei dem Leben in der Stadt seinen Stempel aufgedrückt - S. ist praktisch eine Stadt der Seefahrer: Nur wer auf See seine Mutterstadt verteidigt, darf auch mit entscheiden. Regiert wird die Stadt von der *Harani*, die als erste Frau S.s zugleich Bürgermeisterin und Admiralin der Freibeuterstadt ist.

Die Wirtschaft S.s ist recht einseitig: Im Umland wird Ackerbau betrieben, Handwerk gibt es hingegen kaum, sieht man einmal von Waffenschmieden, Segel- und Seilmachern und anderen Schiffsausrüstern ab - denn es wäre töricht, mühselig seine Tage mit der Weberei zu verbringen, wenn schon morgen eine gekaperte Potte mit ein paar hundert Ballen spottbilliger Seide aus *Mengbilla* in den Hafen einläuft...

Geradezu legendär ist der große, ständige Basar, auf dem es praktisch alles zu kaufen gibt, was auch den Markt im ungleich größeren *Al'Anfa* schmückt -und das zu deutlich niedrigeren Preisen, haben die Anbieter doch oft selber nicht mehr bezahlen müssen als ein wenig Rotzenmunition...

Viermal im Jahr aber findet etwas statt, was man in S. den "Umgekehrten Sklavenmarkt" nennt: Dann nämlich werden die Gefangenen der letzten drei Monde öffentlich vorgeführt - zumeist Al'Anfaner Seeoffiziere und Kaufleute, charyptische Piratenkapitäne, Mengbiller Sklavenhändler und andere hohe Vertreter des Feindes. Und wie im Süden üblich, können nun die Gesandten der Feindesstädte, die an diesem einen Tag freies Geleit haben, den Markt betreten und die Geiseln gegen hohes Lösegeld freikaufen.

Der berühmte Leuchtturm von S. kann sowohl ein breiter Turm wie eine schlanke Pyramide genannt werden, steigt er doch von einer Grundfläche von 100 *x* 100 Rechtschritt zu einer Hohe von gut 80 Schritt auf. Sein Inneres aber ist voller verwirrender Gärige und Kammern, die wohl einst als große Bastion geplant waren, in denen heute aber die ärmeren Töchter und Söhne der Stadt leben - in fast lichtlosen Kavernen, die oft abscheulich stinken und einen krassen Gegensatz zu der bunt bemalten und mit hängenden Gärten geschmückten Außenseite des Turmes bilden.

Sylphur; etwa 600 Einwohner zählendes Städtchen am mittleren *Mysob* im Königreich BRABAK; Stammsitz der derzeitigen Königsfamilie *de Sylphur*.

Szinto; (von echs.: *Schlangenfluss);* Fluss im südlichen Zentralaventurien; entspringt in zwei Quellflüssen an der südlichen Begrenzung der *Khomwüste* (das Wasser stammt aus den *Eternen* und dem *Manekh Chanebi)* und vereinigt sich bei *Machsiz*, um von dort in lang gezogenem Bogen durch das *Shadif* nach Südwesten zu fließen. Weitere Wasser von den Eternen strömen ihm vor allem durch den *Nagwa* zu; ab dort bildet er auch die westliche Grenze der *Ecksensümpfe;* mündet bei *Selem* in einem lang gezogenen, versumpften Delta in den *Selem-Grund.*

Das gesamte Flusstal des S. bietet reiche Böden und ist für die Landwirtschaft hervorragend geeignet, weswegen es im *Khomkrieg* auch das erste Ziel der *alanfanischen* Invasoren war. Der S. ist (von Trockenperioden abgesehen) zwischen Machsiz und der Mündung schiffbar.

T

Tag der Erneuerung; 30. Tsa und 1. Phex; ein **FEIERTAG**.

Tag der Heimkehr; 1. Travia; ein **FEIERTAG** bei allen nördlichen Kulturen.

Tag der Helden; 4. Travia; ein grimmiger **FEIERTAG** der *Rondrakirche* zum Gedenken an das ERNTEFESTMASSAKER.

Tag der Ifirn; 30. Firun; ein **FEIERTAG**.

Tag der Jagd; 1, Firun; ein **FEIERTAG** in nördlichen Gebieten.

Tag der Katastrophe; 19. Ingerimm; ein lokaler **FEIERTAG** in *Abilacht* zu Ehren RHYS DES SCHNITTERS.

Tag der Treue; 12. Travia; allgemein verbreiteter **FEIERTAG**; beliebt zum Abschluss von Ehegelöbnissen.

Tag der Waffenschmiede; 21. Ingerimm; ein **FEIERTAG**.

Tag des Aufbruchs; 8. Ingerimm; ein **FEIERTAG** der *Zwerge.*

Tag des Feuers; 1. Ingerimm; höchster **FEIERTAG** der *Zwerge.*

Tag des Großen Schlafs; 30. Boron; höchster **FEIERTAG** im *alanfanischen Ritus* des *Boron.*

Tag des Hirschen; 11. Firun; ein **FEIERTAG** zu Ehren MIKAILS VON BJALDORN.

Tag des Phex; 16. Phex; geheimer **FEIERTAG** der Phexgläubigen.

Tag des Schwures; 5. Rondra; höchster **FEIERTAG** des *Rondra*-Kultes.

Tag des Wassers; 1. Efferd; ein hoher **FEIERTAG** des *Efferd*-Kultes.

Tag des Zorns; wichtigster Tag der *zwergischen* Geschichte (angeblich im Jahre 4.065 v.H): der Streit zwischen dem *Volk Aboralms* und den Hohepriestern zu *Xorlosch* um die von *Calaman* gestohlene Krone *Ordamons* kulminiert in der Ermordung des Hochgeweihten *Xuragosch.* An diesem Tag erbebt Xorlosch, *Aghira* wird in eine ewig brennende Statue verwandelt und die Söhne *Brogars* und *Aboralms* verlassen ihre angestammte Heimat.

Tage ohne Namen; siehe NAMENLOSE TAGE.

Tagesherrscher; nach der DÄMONOLOGIE die jedem Tag zugeordneten "Sphärischen Mächte", teils *Dämonen,* teils *Götter, Halbgötter* und *Alveraniare;* Kenntnis der T. ist wichtig für eine erfolgreiche *Beschwörung.*

Tairach; einer der beiden Hauptgötter der ORKS; Herr der Toten, der Geister und der Zauberei; gilt allgemein als bösartiges Wesen, das den Seelen der Verstorbenen harte Prüfungen auferlegt. Ob die Seelen danach ein Paradies oder eine Reihe noch grausamerer Prüfungen erwartet, ist unter den Priestern des "'Gottes des Roten Mondes" Gegenstand heftiger Diskussion.

Die Priester des T, sind meist an rotbrauner Gewandung und an einer kupfernen Scheibe zu erkennen, die den roten Mond symbolisiert. Sie sind in der orkischen Gesellschaft zuständig für alle Dinge, die mit Geistern zu tun haben oder in Verbindung gebracht werden können; zudem weiß man von ihnen, dass sie ein überaus weit reichendes und äußerst genaues Gedächtnis besitzen und in der Lage sind, die Zauberkräfte anzuwenden, die für gewöhnlich allen *Schamanen* zugeschrieben werden.

Tal der Kaiser; Talkessel nahe der garetischen Stadt *Eslamsgrund* in der gleichnamigen Grafschaft. Begräbnisstätte mittelreichischer Kaiser seit der, auch als ESLAMIDEN bezeichneten, *Almadaner Dynastie.* Jedoch nicht alle gekrönten Häupter wurden hier beigesetzt; einige sind, älterer Tradition folgend, in Grüften des Garether *Tempels der Sonne* zur letzten Ruhe gebettet worden.

Taladur; Stadt mit etwa 1.300 Einwohnern (davon etwa 200 Zwerge) in *Almada;* Hauptort der Gft. WALDWACHT und Zentrum der almadanischen Eisenwerkerei; die beiden Tempel des Ortes sind *Ingerimm* und *Travia* geweiht.

Talaschin; eine gelbgrüne Flechtenart, die sich nur in Hochgebirgen und Eisgebieten finden lässt. Eine Salbe aus T. löscht für einige Stunden jeglichen Körpergeruch aus, so dass nicht einmal Spürhunde eine Fährte aufnehmen können.

Taler; (eigentlich: SILBERTALER); am weitesten verbreitete aventurische Münze. Siehe **WÄHRUNGEN**.

Tanz der Mada; eine Meditationsübung der *Magier,* die (so die dahinterstehende Philosophie) das Schicksal *Madas* nachzeichnet: Phasen der Ruhe und Selbstfindung wechseln mit teils rhythmischen, teils schnellen, fast explosiven Bewegungen; vor allem bei der *Großen Grauen Gilde des Geistes* verbreitet.

Tapam; dem Glauben der WALDMENSCHEN nach besitzt jedes Wesen eine Seele. Der Waldmensch jedoch besitzt zusätzlich, im Gegensatz zu Tieren, Sklavenjägern und Pflanzen noch einen T., einen eigenen Schutzgeist. Während die Seele mit dem Tode vergeht, ist der T, unsterblich. In ihm vereinigen sich die besten Eigenschaften aller Körper, die er jemals behütete. Aus diesem Grund verspeisen einige Waldmenschenstämme auch verehrungswürdige Ahnen, denn sie glauben, dass sich so deren T. zu dem ihren geselle.

Aus demselben Grund wird übrigens auch das Haupt eines überwundenen Feindes - so es ein ernst zunehmen der Gegner war - vom Rumpf getrennt und zu einem Schrumpfkopf verarbeitet. Nach dem Glauben der Waldmenschen ist der T. in diesem Kopf gefangen und kann keine Rache an demjenigen nehmen, der seinen Körper erschlug.

Tarlisin von Borbra; der gebürtige Andergaster ist ein Paradebeispiel für die Höhen und Tiefen, die ein Magier durchleben kann: Der frühere Graumagier geriet mehrmals mit dem *Praioskult* in Konflikt und wandte sich als Flüchtling in *Brabak* der *Dämonologie* und dem *Borbaradianismus* zu. Durch göttliche Einwirkung "geheilt", ist Magister T. heute ein erbitterter Feind jeglicher Schwarzmagie und als Mitglied der *Grauen Stäbe* mit der Führung der südostaventurischen Ordensprovinz Echsenland betraut; in Magierkreisen gilt er als einer der "weißesten" seines Ordens.

Tarnele; elfisches Wort für den Roten Löwenzahn. Aus seinen zerriebenen Blättern und Stängeln kann eine heilkräftige Salbe zubereitet werden. Man findet ihn fast überall in den gemäßigten Breiten Aventuriens zwischen Gerasim im Norden und Mengbilla im Süden.

Taschendrache; auch *Zwergdrache* genannt; ein Name für den MECKERDRACHEN, die kleinste av. DRACHENart.

Tasfarelel; auch *Zholvar* gerufen; ein ERZDÄMON, der für Hinterlist und Heimtücke, vor allem aber für Geiz und Gier steht und als solcher dem Gott *Phex* entgegengesetzt ist. T. wird bisweilen auch von goldgierigen Nichtmagiern angerufen und zu einem dämonischen Pakt "überredet".

Tasilla Abendglanz; (Lebensdaten unbekannt); einer der oft von den Menschen so genannten "Elfenkönige", Anführer der *elfischen* Streitmacht in der SCHLACHT VON SALIETH; handelte mit den *Angroschim* den SALJETHPAKT aus.

Tätowierung; mittels Nadeln und farbiger Tinte in der Haut angebrachte, unvergängliche Bilder; besonders bei den *Thorwalern* verbreitet und beliebt.

Tatzelwurm; ein den DRACHEN verwandtes Reptil, das im Gegensatz zu diesen jedoch über keinen FEUERATEM verfügt, sondern nur schwefligen Gestank verbreitet; hortbildend; nicht standorttreu.

Taubra; ein *elfischer* Begriff, der für finstere Zauberei - im Gegensatz zu MANDRA - steht.

Tausend Oger; auch; *Mehr als T.O.;* siehe ZUG DER OGER.

Teclador; der als der "Vorausschauende" bekannte ALTE DRACHE; der prophetische Wächter des Gleichgewichtes, der eingreift, noch ehe ein größeres Ungleichgewicht entstehen kann - doch da er der jüngste der Alten Drachen ist, sollen auch seine Kräfte begrenzt sein und ein wirklich guter menschlicher Zauberwirker bereits einen gleichwertigen Feind darstellen.

Tee; eines der meistkonsumierten Getränke Aventuriens; Hauptanbaugebiete sind die Vorgebirge des *Raschtulswalls,* die Hochländer *Mhanadistans* und *Thalusiens* sowie die *Maraskankette;* bekannte Sorten werden unter solchen Namen wie *Boran Hochland, Rose von Fasar* oder *Tulamidengold* in ganz Aventurien - teils zu Spitzenpreisen -gehandelt.

Tempel der Sonne; der Praios-Tempel in der Stadt des Lichts in Neu-Gareth; Zentrum des aventurischen Praios-Kults und Sitz des Boten des Lichts; ein in den Jahren 581 bis 542 v.H. von Owilmar von Gareth konzipierter und unter seiner Leitung errichteter, gigantischer Kuppelbau (Gesamtdurchmesser 227 Schritt, Kuppel 85 Schritt, Gesamthöhe mehr als 60 Schritt).

Templer von Jergan, Templerorden; Orden der *Rondra* (vollständige Bezeichnung: *Orden des Tempels zu Jergan).* Der heute 500 Ritter zählende Rondrabund wurde 6 v.H. von Marschall *Voltan von Rommilys* und Kaiser *Reto* anlässlich der Eroberung der Insel *Maraskan* gestiftet. Die Vereinigung gilt als Schmelztiegel für die fanatischsten Geweihten, was die Bekehrung mit Feuer und Stahl betrifft. Das Ordenswappen zeigt in Gold eine rote Löwin. Ordenshochburg ist *Jergan,* ein weiteres Ordenshaus befindet sich zu *Wehrheim.*

Tenos; eine der östlichen und bereits seit über 1.800 Jahren besiedelten ZYKLOPENINSELN; Heimat mehrerer Fischerfamilien, vor allem aber des 11. Geschwaders der Bosparanischen Galeerenflotte (die wiederum die von *Drol* aus betriebene Piraterie kaum einzudämmen vermag).

Teremon, -s; teremonisch; Teremoner; an der Ostküste der Insel PAILOS gelegen, bietet T. Schiffen, die vor einem Sturm Sicherheit suchen, einen sicheren Hafen, denn die Bucht, an der die Stadt liegt, gewahrt zusammen mit den vorgelagerten Inseln Schutz vor der Urgewalt der Elemente. Die mit etwa 1.500 Einwohnern zweitgrößte Stadt der ZYKLOPENINSELN ist die Residenz des Hz. von Pailos, Phenos und Pulras, Berytos *Cosseira* (G; 120 Matrosen und Seekrieger der Ksl. Bosparanischen Flotte, 20 Stadtgardisten, 10 Hafenwachen).

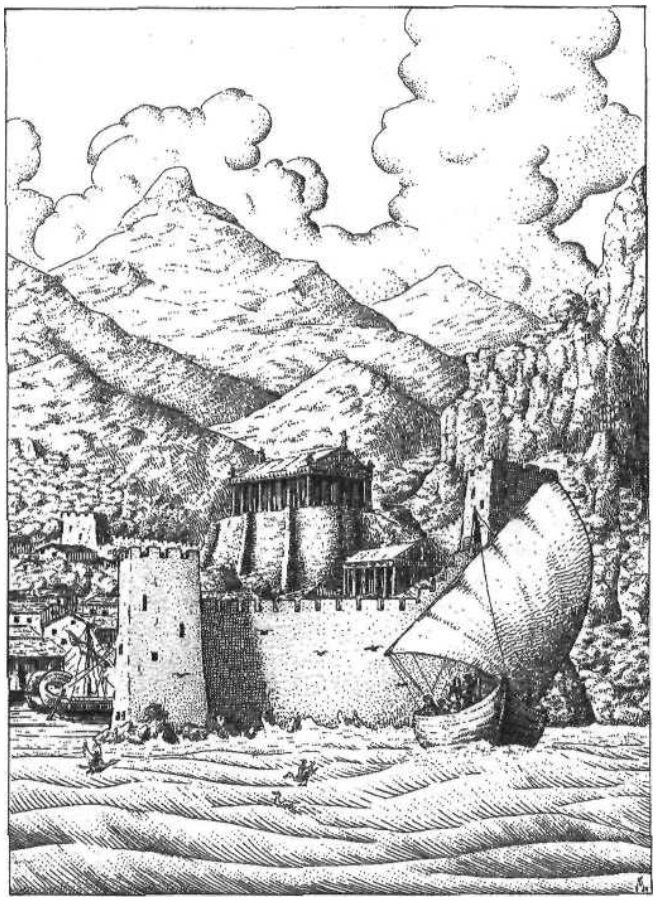
T. ist Hauptumschlagplatz für den Handel mit den *Zyklopen,* weshalb es hier auch eine Niederlassung des Neethaner Handelshauses *Darando* gibt. Die Schiffe, die in der Werft der Stadt gebaut werden, bilden ebenfalls eine gute Einnahmequelle für die Bewohner T.s. Diese *Karavellen* sind klein, schnell und dennoch hochseetüchtig. Schon oft haben sie die *Regatta* gewonnen, die am letzten Windstag des Monat Peraine in T. ihren Ausgangspunkt hat und nach *Rethis* führt. Die pailischen Karavellen waren es auch, die vor 300 Jahren als erste wieder das *Güldenland* erreichten.

Neben dem Schiffbau lebt man vom Fischfang und dem Anbau von Weizen und Hirse; aus letzterer wird ein wohlschmeckendes, gewürztes Fladenbrot gebacken.

Sehenswert ist der große Tempel der *Rahja,* der Schutzgöttin der Stadt. Im Tempel findet man die seltene Darstellung einer vielbrüstigen Rahja - hier nicht nur als Freuden Spenderin, sondern auch als Fruchtbarkeitsgöttin verehrt. So werden die meisten Hochzeiten auf Pailos hier im Tempel geschlossen, und die oberste Rahjageweihte hilft traditionell den werdenden Müttern bei der Geburt. Hierzu reist sie auch bisweilen auf den Inseln umher.

Der Teremoner Rahja-Tempel beherbergt zudem einen Schrein des Rahjasohns AVES, deshalb kommen oft Seefahrer und Abenteurer hierher, um ihn vor längeren Reisen um Beistand anzurufen. Besonders Güldenlandfahrer beten hier oft vor ihrer großen Fahrt und lassen die Segel ihrer Schiffe segnen, die häufig mit dem *Paradiesvogel* (dem Symbol des Aves) geschmückt sind.

T. wurde im Jahr 1843 v.H. gegründet. Aus jenen Anfängen der Stadt stammt der Bau, der heute den *Hesinde*-Tempel beherbergt: Ursprünglich nur als Kartothek gedacht und durch zahlreiche Umbauten vergrößert, bietet er Wissensdurstigen genügend Platz zum Studium, denn hier findet man Karten und Aufzeichnungen, die bis auf die ersten Siedler aus dem *Güldenland* zurückgehen. Ein weiterer Tempel ist - allzu verständlich in einer Hafenstadt - *Efferd* geweiht.



Der Nordhafen von Teremon auf Pailos

Terpe; künstlich aufgeschütteter Hügel in Küstennähe, meist mit einem ganzen Dorf bebaut, um diesem Schutz vor dem Hochwasser des Meeres zu gewähren. T. sind typisch für das SEENLAND am *Meer der Sieben Winde.*

Teshkal; Stadt mit etwa 900 Einwohnern im nordöstlichen *Andergast:* am Rande der *Messergrassteppe* gelegen; bekannt für ihre Pferdezucht.

Teshkaler; eine aventurische Pferderasse, die aus den SVELLTALER KALTBLÜTERN herausgezüchtet wurde. Die überwiegend schwarzfelligen T. sind etwas kleiner und leichter gebaut als ihre Vorfahren. Das einzige Gestüt für T. ist in der gleichnamigen andergastischen Stadt angesiedelt.

Teufelstisch; bekanntester Berg der EISZINNEN; ein Feuerberg, der bisweilen pferdsgroße Brocken glühender Lava auf den *Blauen See* hinaus spuckt.

Thalaria; eine *Fee*, die im Herzen der *Windhag*-Berge in einem Bergsee leben soll.

Thalionmet von Neetha; eine Heilige der *Rondra* und eine der bekanntesten av. Heldinnen (247 - 226 v.H.); verteidigte alleine die Brücke über den *Chabab (Schlacht von Neetha*, 4. Per. 226 v.H.). um ihre Heimatstadt *Neetha* vor dem Ansturm eines *Novadi-Heeres* unter *Tugruk Pascha* zu retten, T. fand dabei den Tod, jedoch wurden die Brücke und ein großer Teil des anrückenden Heeres durch ein *Wunder* der Rondra vernichtet.

Thalionmelfurt; Furt bei Neetha; ehemaliger Standort jener Brücke, die von *Thalionmel* verteidigt wurde; Wallfahrtsort der Gläubigen des *Rondrakultes*, die hier jährlich am 4. Peraine ihre Waffen in den Fluten des Chabab weihen lassen, nach dem verschollenen Schwert der Heiligen suchen (auch wenn dies mittlerweile gefunden ist und im Tempel zu *Arivor* ruht) und Thalionmels Opfergang gedenken.

Thalon; ein *Niederer Dämon* aus dem Gefolge BELSHIRASHS, der sich als schwarzes Wiesel manifestiert und zu Jagdzwecken gerufen werden kann.

Thalukke; *Schiffstyp* tulamidischen Ursprungs; im südlichen Perlenmeer sehr verbreitet; zeichnet sich durch einen schmalen und schnittigen, auf Kiel gelegten Holzrumpf aus, der in einen sehr spitz zulaufenden Bug und ein stumpfes hochgezogenes Heck ausläuft. Typischerweise sind T. havenisch getakelt. Ihr flacher Rumpf besitzt nur winzige Kabinenaufbauten in Bug und Heck, und der Laderaum ist begrenzt. T. sind weder sonderlich stabil noch ausgesprochen seetüchtig, erfreuen sich aber aufgrund ihrer Schnelligkeit und Beweglichkeit großer Beliebtheit als Handels- und Piratenschiffe.

Thalus-Massiv; südlich des *Thalusim* aus dem Hochplateau *Thalusiens* aufragender Gebirgszug. Das T.-M. ist von dichten Wäldern umgeben, und die schroffen Schluchten beherbergen zahlreiche Höhlen, die wilden Tieren willkommenen Unterschlupf bieten. Die Gegend ist gleichfalls berüchtigt für ihre Räuber, die insbesondere den Gutsbesitzern auf der nördlichen Seite das Leben schwer machen.

Thalusa, -s; Thaluser; Thaluser; im breiten Mündungstal des *Thalusim* mit seinem Schwemmland, den Reisfeldern und Sümpfen gelegene Stadt und umliegendes Fürstentum. Die 3.700 Einwohner zählende Stadt ist ein Ort großer Widersprüche. Zum einen sind hier einige der ältesten *tulamidischen* Bräuche und Traditionen erhalten, doch ist auch der Einfluss der mittelreichischen Kultur enorm, ebenso wie der der *Novadis*, welcher spätestens seit dem Übertritt des Fürsten *Ras Kasan* zum *Rastullah-Glauben* vor 40 Jahren stetig zugenommen hat. Ein Hauch stolzer Rückständigkeit und barbarischer Traditionen prägt die Stadt, in der der Unterschied zwischen Reich und Arm drastisch ins Auge fällt. Die Verehrung der drei "grimmigen Götter" Rastullah, Praios und Efferd, welchen vielfach zugleich und in gleichem Maße geopfert wird, ist ein weiteres Kuriosum T.s.

Das Loch, der Schandkerker von Thalusa

Gesellschaftlich zählt in T. in erster Linie der persönliche Reichtum. Die Reichen, allen voran Fürst Ras Kasan, schirmen sich durch Leibwachen von den zerlumpten Reisbauern ab. Die berühmten *Löwen von T.* stellen kleine Söldnertrupps für die Gutsherren der Stadt und der Umgebung.

Die offizielle Stadtgarde sind die *Thalusimer*, die ihre weißblaue Uniform vom Stadtwappen und nicht vom Fluss haben, nach dem sie benannt sind. Hinzu kommen die Söldner, die aufgrund des Städtebundes mit Khunchom stationiert sind (G: 250 Thalusimer, 50 Khunchomer, 300 Söldner der "Löwen"), und die Absolventen der thalusischen Kriegerakademie "Ehre und Stahl", an der die Söhne und Töchter der Reichen ihren Standesdünkel noch weiter aufpolieren können.

Der Bund mit Khunchom ist seit der Hochzeit der einzigen Tochter Ras Kasans mit dem Khunchomer Fürsten Selo *Kulibin* ausgesprochen eng, geht man doch von einer endgültigen Vereinigung beider Fürstentümer in absehbarer Zeit aus.

Bestechungen sind bei Beamten und selbst bei Geweihten an der Tagesordnung, und die Rechte von Fremden sind kaum erwähnenswert, so es sich nicht um vermögende Händler oder erprobte Kämpfer handelt. Der Verfolgungswahn des Fürsten ist beinah sprichwörtlich, ebenso wie der legendäre Scharfrichter *Dolguruk*, der schwarze Elf, der allein den "Tausendjährigen Zweihänder" benutzen darf, um Delinquenten zu richten. Verhaftete, von denen es zahlreiche, überwiegend Fremde, gibt, kann man im "Loch", einem Schaukerker vor dem Fürstenpalast, besichtigen. Dennoch ist der Hafen von T. ein gut besuchter Anlaufpunkt für Schiffe aus aller Herren Länder.

Thaluser; auch: *Thaluser Esel;* siehe SCHWARZE THALUSER.

Thalusien; zerklüftetes Hochland, in das sich *Thalusim*, *Ongalo* und weitere Flüsse tief eingegraben haben, bevor sie ins Perlenmeer münden. Die Hochplateaus sind von dichten Wäldern bedeckt, in den schroffen Schluchten befinden sich unzählige Höhlen, die Täler der großen Flüsse sind sehr fruchtbar und bieten hervorragenden Ackerboden. T. ist berüchtigt für die vielen wilden Tiere und die Räuberbanden, die Gutsbesitzern und Reisenden das Leben schwer machen.

Thalusim; Fluss in SO-Aventurien. Der T. entspringt an den Osthängen der *Unau-Berge* und durchfließt in seinem Bett zwischen *Stierbuckel* und *Thalus-Massiv* das Hochland *Thalusiens.* In seinem Trogtal fangen sich die Ostwinde, und die reichen Niederschläge hinterlassen ein fruchtbares, jedoch morastiges Ackerland. Nach 150 Meilen ostwärtigem Verlauf mündet der T. bei *Thalusa* ins *Perlenmeer.*

Tharf; Zeremonienwein bei den Ritualen des *Rahja*- Kultes. Wird aus der Rebensorte "Rahjas Göttergabe", die einen exquisiten Rosé liefert, in geheiligter Prozedur gewonnen. Es wird neben anderen lustfördernden Mitteln als so genanntes *Rahjaikum* bezeichnet.

Thargunitoth; auch *Tijakool* genannt; eine ERZDÄMONIN, die Macht über alle Formen von Untoten besitzt und daher auch bisweilen *Herrin der Nekromanten* genannt wird. In ihrer zweiten Eigenschaft als Bringerin gefährlicher Alpträume und Erschafferin von Alptraumwelten wird sie zwar von *Amazeroth* überstrahlt, muss jedoch trotzdem als einer der gefährlichsten (und am häufigsten angerufenen) Erzdämonen betrachtet werden. Die klassische Dämonologie sieht sie (zu Recht) als Feindin *Borons* an.

Tharun; nach der HOHLWELTTHEORIE des *Hadumar von Wiesen-Ostreich* das Großreich im Innern der Welt *Dere,*

Thasch oder Thaschberge; Gebirge im nördlichen Mittelaventurien; erhebt sich schroff etwa 2.000 Schritt hoch zwischen den Niederungen des Svellttals und der *Messergrassteppe* und hat bislang jeglicher Besiedlung - sei es durch Menschen, *Elfen, Zwerge* oder *Orks* - getrotzt, und nur einige zwielichtige Jäger und Holzfäller, marodierende Orkbanden und Schwärme von *Harpyien* leben hier. Erwähnens

wert ist, neben den Quellen des *Svall* und des *Lowanger Svellt*, einzig der vor etwa 2.500 Jahren von *Thorwalern* errichtete *Lialinsturm*, der im Süden des Gebirges liegt und einen herrlichen Ausblick bietet.

Thaschpforte; breiter, bewaldeter Pass in etwa 800 Schritt Höhe zwischen den südlichen BLUTZINNEN und dem THASCH. Wildreich und einigermaßen wegsam ist die T. einer der wenigen Zugänge zum Orkland und erlangte als Aufmarschgebiet der Schwarzpelze im Jahre 17 Hal traurige Berühmtheit, als hier der *Orkensturm* losbrach.

Thaz-Laraanji; auch *Laraansbrut* genannt; *Niedere Dämonen* aus BELKELELS Herrschaftsbereich; erscheinen als Succubi oder Incubi, als Verführerdämonen also.

Theaterorden; ehemaliger Orden der *Rondrakirche.* (Vollständige Bezeichnung: *Heiliger Orden Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor).* Vor nunmehr gut 700 Jahren schon (656 v.H.) fand der T. sein unrühmliches Ende in der *Braunenklamm* - im Volksmund *Drachenspalt* geheißen - vor *Baliho.*

Einst 990 v.H. im kaiserlichen Heerlager zu Almada gegründet von der Heiligen LUTISANA VON KULLBACH, von PAKHIZAL AL-MARFUN und zehn anderen Recken, befreiten jene zwölf ersten Ritter des Waffenbundes zunächst das zerstörte *Bosparan* und nach und nach das gesamte Gebiet des *Lieblichen Feldes* von den G*oblins.* Lutisana selbst rief sich angesichts ihrer rondragefälligen Verdienste zur "Komiurin von Phecadien" aus und nahm die "Gesundung des waidwunden Landes", des Lieblichen Feldes, in ihre tüchtigen Hände.

Kaiser *Raul von Gareth* erfuhr von der aufrührerischen Tat, schickte einen Heerhaufen in die abtrünnige Komturei, ließ Lutisana hinrichten (984 v.H.) und das Feld von drei eigenen Protektoren verwesen. Der Ordensbund wurde verboten, führte sein Tun furchtlos im Untergrund fort und wurde erst 922 v.H. auf Weisung des Garether Schwertbruders wieder öffentlich geduldet.

Die Burg *Goldenhelm* zu *Arivor* war fortan Sitz des mächtigen *Ordens-Hochmeisters,* von hier aus befahl er den Landmeistern und Stadtmeistern (Komturen). Der *Kluge Kaiser Gerbald* trat 816 v.H. an den Orden heran mit dem Auftrag, das Land jenseits der Misa aus den Händen der Goblins zu beifeien und urbar zu machen - und bot die vollständige Rehabilitierung des T.; allzu gern nahm Hochmeisterin Comtessa *Arvedua von Neetha* die 'Schenkung' an und entsandte einen eigens bestallten Marschall zur *Feste Pilkamm* in der *Großen Mosse.*

Obwohl der *Marschall des Bornlandes* über die Jahrhunderte hinweg zum Tatsächlichen Ordensherrn avancierte - zumal nach der glücklichen Befreiung des Landes und dem Ende der *Kuunga Suula* -, herrschte der eigentliche Hochmeister doch stets am Goldenhelm, umgeben von einem kleinen Häuflein getreuer Ritter. Gerade dieser Umstand gab den Priesterkaisern 658 v.H. wunderbare Gelegenheit, den letzten Hochmeister. Prinz *Bogumil von Arivor*, zu verhaften und in demselben Theaterrund zu verbrennen, in dem einstmals Lutisana den Orden erstmals zu den Waffen rief.

Der Rachefeldzug des bornischen Marschalls *Anshag Edler von Glodenhof* auf Gareth geriet in einen priesterkaiserlichen Hinterhalt, die Ordensritter wurden vernichtend geschlagen, wobei alle bornischen Landmeister den Heldentod fanden. Nur wenige Bewaffnete entflohen dem Gemetzel, heldenmütige Begründer der Stadt DONNERBACH undgut hundert Götterläufe später - des ORDENS DER HEILIGEN ARDARE. Nie aber wollte in allen Zeiten das Gerücht verstummen, den T. habe ein düsteres Geheimnis umgeben, ein Geheimnis, das von FAMERLOR und KOR selbst künde und nicht zuletzt dazu geführt habe, dass kein Theaterritter das Schwert gegen einen *Mantikor* geführt habe.

Theaterritter; Mitglied des untergegangenen THEATERORDENS. Von den T, leiten sich viele alte Adelsfamilien des *Bornlandes* her.

Thegûn, -s; **Thegûner; Thegûner;** an der *Kronstraße* von *Methumis* nach *Neetha* gelegen; Hauptstadt des *Thegûner Bundes* und der Baronie *Kabash* zugleich. Im Schatten der alten Burg *Banêsh* und der gut und gern acht Schritt hohen Stadtmauern drängen sich an die zwölf Dutzend Bürgerhäuser, teils aus Bruchstein, teils aus Lehm und teils aus Fach werk gefügt - ein buntes Wirrwarr, das dem Auge eine Freude ist.

Vor allem die weiten Gärten der Burg Banêsh sind - für adlige Reisende - einen Besuch Frühlings oder sommers wert, wenn *Drachensporn* und *Adlerpflock*, wundersam schöne Gewächse, in voller Blüte stehen.

Weiterhin von Bedeutung sind das Ordenshaus der DRACONITER, ein achteckiges Bauwerk von überaus gelungener Bauweise, das nicht nur Geweihte der *Hesinde*, sondern auch allerlei Maler, Gelehrte und Schaulustige nach T. zieht, und die Komturei des *Ordens vom Blute der Märtyrer zu Arivor*. Ersterem sieht der neethische Staats-Rat und Hochgeweihte Abtprimas E. Q. *Eternenwacht* vor, letzterem Ritter *Lingmar Glimmstein von Barfold*, der zugleich Burggraf der Baronie ist - Baron *Sumudan von Aldyra* hält lieber im kaiserlichen *Vinsalt* Hof. Nach dem kaiserlichen Census und Taxus zahlt T. dieser Praiosläufe 814 Bürger, Tempel und Schreine sind den Göttern *Hesinde*, *Praios*, *Rondra* und *Firun* geweiht (G: 20 Söldlinge des Burggrafen, 20 Ordensritter vom Blute, 50 Ksl, Schwere Reiter zur Sicherung der Kabashpforte).

Thegûner Bund; Kronvogtei im Rang einer Grafschaft des *Lieblichen Feldes;* nach der Absetzung von *Phrenos von Neetha* aus der *Mgft. Neetha* hervorgegangen; umfasst die Krondomäne *Eldoret*, die Herrschaften *Kabash* und *Suderstein* sowie die Domänen *Brelak* und *Banchab;* regierender Kronvogt ist *Cedor Celianada von Brelak.*

Theokratie; wörtlich "Gottesherrschaft"; in Wahrheit aber stets Herrschaft einer Priesterkaste, die Anspruch auf weltliche und geistliche Gewalt erhebt und ihr weltliches Wirken durch ihre geistlichen Gesetze legitimiert. Neben einigen Epochen in der Zeit der *Echsenherrscher* dürfte die bekannteste T. die Zeit der PRIESTERKAISER sein; ansonsten ist diese Herrschaftsform wenig verbreitet.

Therbun von Malkid; (19 v.BF. -41 BF.); studierter Medicus und *Peraine*-Geweihter; gründete im Jahre 27 BF. die *Gesegnete Heilerschaft der Peraine-Gläubigen;* Heiliger der Perainekirche.

Therbuniten; der *Peraine* geweihter Orden; entstand aus dem 966 v.H. von *Therbun von Mulkid* gegründeten *Orden der Gesegneten Heilerschaft der Peraine-Gläubigen.* Damals wie heute waren die Ziele des Ordens die Bekämpfung des Elends von Krieg und Seuchen, und die in grüne Kutten gekleideten T. betreiben nicht nur in fast allen aventurischen Städten Spitäler, sondern sie sind auch auf allen Schlachtfeldern zu Hause, wo sie ohne Rücksicht auf das eigene Leben Verwundete retten. Die genaue Anzahl der Mitglieder ist unbekannt, da neben Peraine-Geweihten auch sehr viele Laien ihr Leben in seinen Dienst gestellt haben.

Thezzphai; meist als LOLGRAMOTH bekannter *Erzdämon*, der mit Zwist und Hader, aber auch Bewegung assoziiert wird.

Thonnys; ein der Ackerwinde sehr ähnliches, nordaventurisches Kraut mit grellroten Blüten, das es ermöglicht, ohne große Anstrengung *Astrale Kraft* zurückzugewinnen.

Thorra; eines der vier Rosser, das den DONNERSTURM, den Streitwagen *Rondras*, zieht.

Thorwal (I), -s; thorwalsch; Thorwaler; nordaventurische Hafenstadt. Die größte und im übrigen Aventurien bekannteste Ansiedlung der *Thorwaler in* der gleichnamigen Region (EW: 7.120) liegt am Nordufer des *Bodir*, wo dieser, von Osten aus dem *Orkland* kommend, in den *Golf von Prem* einmündet. Vom *Meer der Sieben Winde* durch die Premer Halbinsel und den Golf geschützt, besitzt der Ort ein für nordaventurische Verhältnisse relativ mildes Klima und ist ganzjährig als Seehafen nutzbar und daher der bedeutendste Handelshafen der Thorwaler mit ausgedehnten Hafen- und Werftanlagen und vielen ausländischen Handelsniederlassungen.

Die "Stadt der Freien", wie sie von ihren Bewohnern auch genannt wird, stellt das politische Zentrum der Thorwaler dar: Hier haben sowohl der *Hetmann vom Bodir* als auch der *Hetmann der Hetleute* ihren Sitz (G; 90 Krieger der Hetgarde, 50 Krieger der Windzwinger-Otta. 30 Büttel und Hafenwachen, zudem sind gut zwei Drittel der Bevölkerung waffenfähig und -fertig).

Aufgrund der ausgeprägten Gastfreundschaft und Toleranz der Thorwaler leben viele Nicht-Thorwaler in der Stadt. Etwa ein Drittel der Einwohner sind *Norbarden, Nivesen, Zwerge* und *Orks* (die letztgenannten bewohnen einen etwas abgelegenen Stadtteil, das so genannte "Orkendorf", und stellten bis zum Feldzug der Orkland-Orks durchaus respektierte und gleichberechtigte Mitbürger dar (seither gibt es jedoch hin und wieder Spannungen), zudem viele Flüchtlinge und Handelsleute aus fast allen zivilisierten Ländern. Die meisten von ihnen leben in der "Fremdenstadt" im Westen T.s, die nicht von typischen Thorwaler Langhäusern und *Ottaskin* dominiert wird, sondern eine Vielfalt architektonischer Stilrichtungen zeigt.

Auf dem hohen Kliff am Westrand der Stadt stehen die Wahrzeichen der Stadt: die ehemals kaiserliche Zwing feste *Ugdalfskronir*, die die Thorwaler Kriegerakademie beherbergt, und der *Hjaldingard-Turm* mit seinem Leuchtfeuer. An den nördlichen Ausläufern des Kliffs liegt die Ottaskin der Hetleute, zu der die in Aventurien einzigartige Kartothek gehört. Gleich nebenan befindet sich die Thorwaler *Magierakademie*, die SCHULE DER HELLSICHT.

Neben den Gotteshäusern für die drei wichtigsten Thorwalschen Götter, nämlich der Halle des *Swafnir*, dem *Efferd*- und dem *Travia-Tempel*, besitzen auch die mehr im Süden verehrten Götter *Peraine, Phex* und *Tsa* ihre - Kultstätten (der ebenfalls vorhandene Tempel des *Praios* steht meistens leer). Das *Imman*-Stadion könnte als 8. Tempel T.s bezeichnet werden, da es von vielen Thorwalern regelmäßig und mit fast religiösem Eifer besucht wird.

Thorwal (II), -s; Thorwaler oder thorwalsch; Thorwaler; Landschaft am nordwestlichen Rand Aventuriens; allgemein für das von *Thorwalern* besiedelte und beherrschte Gebiet; ein grob sichelförmiges Gebiet entlang der Küste zwischen der Mündung des *Ingval* und der Mündung des *Svellt;* wird im Westen vom *Meer der Stehen Winde*, im Norden von *Ifirns Ozean* und im Süden vom *Ingval* begrenzt. Nach Osten geht die bewohnte Landschaft allmählich in Wildnis über. Das Gebirgsmassiv der *Großen Olochtai* trennt T, im Nordosten und Osten von der *Orkschädelsteppe*, während im Südosten der *Steineichenwald* die Grenze bildet. Politisch grenzt T, im Süden an Nostria, im Osten an einen Zipfel *Andergasts*, vor allem aber ans *Orkenreich*, im Nordosten schließlich an die Reste des *Svelltschen Städtebundes.*

Die Küstengebiete, insbesondere am *Golf von Prem*, besitzen durch warme Meeresströmungen aus dem Süden ein in Anbetracht der nördlichen Lage vergleichsweise mildes Klima und weisen sowohl intensiven Ackerbau als auch eine dichte Besiedlung auf. Hier findet man die meisten größeren Städte der Thorwaler wie THORWAL, PREM, OLPORT, *Muryt, Overthorn* und KENDRAR.

Das unwirtliche und kalte Landesinnere ist dagegen eine fast unbewohnte Wildnis, in der Bauerndörfer, Ottaskin und kleine Wehranlagen (namentlich WASKIR, *Aldaragh,* HJEDAN und *Clanegh)* wie Inseln eingebettet liegen.

Drei majestätische Gebirgsketten, die *Grauen Berge*, die *Hjaldorberge* und die *Große Olochtai*, ragen hier stellenweise mehr als 4.000 Schritt in die Höhe. Nur wenige Fallensteller und Goldsucher schaffen es, den zahlreichen Raubtieren, *Greifen* und *Harpyien* und den eisigen Gebirgswintern zu trotzen.

Die Große Olochtai wird Überdies von einer größeren Zahl von Orks bewohnt, die sich gegenüber anderen Vertretern ihres Volkes durch besondere Wildheit und Zähigkeit auszeichnen.

Zwischen den Gebirgen erstrecken sich weit ausgedehnte Nadelwälder bis in Küstennähe. Im Süden, am *Ingval,* und nördlich von *Waskir* am Oberlauf des *Merek* findet man größere Sumpfgebiete, die neben einer Unzahl angriffslustiger Insekten allerlei lichtscheue und unheimliche Wesen beherbergen, die unvorsichtige Wanderer anlocken, um sie zu verschlingen oder an ihr Blut zu gelangen.

Die mit lichten Wäldern und Sträuchern bewachsene Hügellandschaft zwischen T. und *Salza*, die sich hervorragend zur Ansiedlung und Urbarmachung eignet, ist erst seit einigen Jahren von Thorwalern besiedelt. Früher hatte man dieses Gebiet den *Trollen* und *Goblins* Überlassen, doch seit dem Nostria-Feldzug einiger Ottas haben sich dort nicht nur neue *Ottaskin* angesiedelt, sondern auch viele Flüchtlinge aus dem von den Orks besetzten *Svelltland.*

Da die Thorwaler das Schiff als Verkehrsmittel bevorzugen und ausreichend Flusse und Fjorde zur Verfügung stehen, ist der Ausbau von Straßen nicht besonders weit vorangetrieben worden. Außer der teilweise gepflasterten Küstenstraße von *Salza* nach T. und dem großteils verfallenen *Bodirsteg*, der, dem gleichnamigen Fluss folgend, von T. nach *Phexcaer* führt, ist die Karawanenroute durch den *Steineichenwald* von T. nach *Lowangen* der einzige nennenswerte Weg über Land.

Thorwaler, -s; thorwalsch; Volk der Menschen; Bewohner der gleichnamigen Stadt und Landschaft in Nordwestaventurien. Die T. sind die Nachfahren der Hjaldinger, eines Volkes von kühnen Seefahrern, das im Norden des GÜLDENLANDS lebte und um 2600 v.H. aus seiner Heimat floh, um der drohenden Vernichtung durch das expandierende Reich von *Cantera* zu entgehen. Mit ihren hochseetüchtigen *Ottas* (Drachenschiffen) überquerten sie das *Meer der sieben Winde* und erreichten unter der Führung der legendären JURGA TJALFSDOTTER nach langen Irrfahrten und der Begegnung mit dem Gottwal SWAFNIR (der ihnen seine Hilfe gewährte und seitdem als ihr Hauptgott verehrt wird) die aventurische Nordwestküste an der Stelle, an der die Stadt OLPORT gegründet wurde. Sie behielten ihre meeresverbundene Lebensweise bei und bewahrten ihre Sprache und Kultur über zweieinhalb Jahrtausende. Nach den ersten Kontakten mit Seeleuten aus dem ALTEN REICH wurden sie von diesen nach ihrer bedeutendsten Ansiedlung T. genannt.

Von vielen anderen Völkern werden sie nur als Thorwal-Piraten bezeichnet und als blutrünstige Seeräuber, primitive Barbaren und gefürchtete Kämpfer betrachtet, die sich außer durch hervorragende Seemannschaft und Kampffertigkeit vor allem durch ungehobeltes Benehmen, übermäßiges Saufen, Jähzorn, Raubgier und Ablehnung von Recht und Ordnung auszeichnen (daher auch die Redewendung "thorwalsch einkaufen"). Dieses Bild, obwohl in manchen Aspekten für viele T. zutreffend, ist von Vorurteilen geprägt und wird den T. als Volk nicht gerecht. Der letzte große Raubzug liegt schon viele Jahre zurück, alle größeren Hafenstädte sind inzwischen soweit befestigt, dass sich ein Angriff einzelner Ottas von selbst verbietet. Auch die Kaperfahnen gegen Handelsschiffe haben seit der Regierungszeit der obersten HETFRAU GARHELT (7 v.H. - 15 n.H.) stark nachgelassen.

Erscheinungsbild: Die meisten T. sind im Verhältnis zu anderen Aventuriern ungewöhnlich hochgewachsen und kräftig. Viele haben eine helle Haut und blondes oder rotes Haar. Ihre Kleidung ist dem Klima und ihrer Lebensweise angemessen. Beide Geschlechter tragen Hosen und Wämser aus bunten Wollstoffen oder Leder, das durch Fischöle wasserundurchlässig gemacht wurde. Im Winter schützt man sich durch dicke Fellmäntel gegen Schnee und Wind.

Männer wie Frauen schmücken sich gern und auffallend mit Metallreifen, Tiertrophäen und exotischen Kleidungsstücken aus dem Süden. Haar- und Barttracht werden sorgsam gepflegt und häufig zu Zöpfen geflochten und mit Holzperlen und bunten Bändern verziert oder rot gefärbt. Viele Thorwaler lassen sich bunte *Tätowierungen* in die Haut stechen, die am häufigsten Tiere oder Fabelwesen darstellen oder abstrakte Ornamente sind. Sie dienen nicht nur als Schmuck und Verzierung, sondern sollen auch, gleich einem Talisman, vor Unheil und bösen Geistern schützen.

Man trifft die wenigsten T., Männer wie Frauen, unbewaffnet an. Als Waffe wird die Axt in allen möglichen Varianten bevorzugt, aber auch Schwerter und Speere erfreuen sich großer Beliebtheit. Zum Schutz dient meist ein hölzerner Rundschild mit metallenem Rand und ornamentaler Verzierung. Rüstungen sind wegen der starken Einschränkung der Beweglichkeit, vor allem an Bord von Schiffen, nicht sonderlich beliebt. T. verlassen sich lieber auf Lederpanzer oder verzichten ganz auf Rüstungsschutz,

Lebensweise: Die meisten T. ernähren sich vom Seehandel und Fischfang; zwar betreibt nur eine Minderheit Piraterie, aber diese prägt seit langem das Bild der T. im Ausland. Der Übergang zum friedlichen Handel ist dabei recht fließend. Viele bebauen auch das Land oder üben ein Handwerk aus, wobei Schmiede, Schiffsbauer und Holzschnitzer am angesehensten sind. Die typische thorwalsche Siedlung ist die *Ottaskin*, eine Gruppe von Langhäusern, die von einer Palisade umfasst werden. Das Thorwaler Langhaus bietet einer Schiffsgemeinschaft oder Teilen davon Unterkunft. Es ist aus Bruchsteinen oder schweren Holzbalken erbaut und mit Schilf oder Gras gedeckt. Zu jedem Langhaus gehört ein Badehaus, denn im Gegensatz zu gängigen Vorurteilen legen T. viel Wert auf Hygiene (zumindest in ihrer Heimat).

Die Küche der T. ist weniger wegen der verwendeten Nahrungsmittel (alles, was Fischfang und Landwirtschaft erbringen) als durch deren Zubereitung erwähnenswert. Die Kombination unterschiedlichster Geschmacksrichtungen lässt sie ebenso wie das Süßen und Färben der Speisen für Nicht-T. zumindest exotisch wirken. Berüchtigt sind auch die Trinkgewohnheiten der T.: Sie trinken und vertragen Unmengen an Alkohol; eine Unsitte, die gern mit den langen Winterabenden im Norden entschuldigt wird.

Gesellschaftsordnung und Staatswesen: Mehr als andere Aventurier sind die T. Individualisten, die ihr Leben nach ihren eigenen Vorstellungen gestalten wollen und die weder ein geordnetes Staatswesen noch eine zentrale Regierung besitzen. Ihre Loyalität gehört ihrer jeweiligen Schiffsgemeinschaft *(Ottajasko)* und den von ihnen gewählten Anführern (*Hetleuten)*, die als Kapitäne, Sippenälteste oder Dorfvorsteher Recht innerhalb der Ottajasko sprechen und diese nach außen repräsentieren.

Die Ottajasko umfasst als kleinste Einheit der thorwalschen Gesellschaft alle Personen, die die *Ottajara*, die rituelle Aufnahme in die Gemeinschaft, abgelegt haben, sowie deren Ehepartner und Kinder. Meist gehören einer Ottajasko ein oder mehrere, im Regelfall selbstgebaute Schiffe und ein Ottaskin. Die Helleute können von der Schiffsgemeinschaft wegen erwiesener Unfähigkeit für abgesetzt erklärt werden. Statt einer klassischen Schiffsgemeinschaft kann ein T. auch einer Dorfgemeinschaft oder einem (meist weit verstreut lebenden) Sippenverband angehören. Mit Erreichen seiner Reife entscheidet jeder T. selbst, welcher Gemeinschaft er angehören will.

Ist die Zahl der Mitglieder einer Ottajasko zu stark angewachsen, so wird eine Gruppe von meist jungen Mitgliedern ausgewählt, die eine neue Schiffsgemeinschaft gründen. Auch außerhalb des eigentlichen Siedlungsgebiets gibt es thorwalsche Ansiedlungen, z.B. in *Riva, Llanka, Drol* und *Brabak.* Diese betrachten sich als eigene abgeschlossene Schiffsgemeinschaften, die häufig auch geschlossen als Seesöldner für einen örtlichen Machthaber arbeiten. Dabei übertragen sie ihre Loyalität der Schiffsgemeinschaft gegenüber auch auf ihren Auftraggeber.

Ehre und Ansehen innerhalb der Gemeinschaft erlangt ein T. nicht durch Geburt oder Besitz sondern durch seine Taten. Daher werden Eigenschaften des Einzelnen wie Mut, Kraft, Klugheit und Fleiß hoch geschätzt, ebenso seine Fähigkeiten wie Kampfkunst, Seemannschaft, handwerkliche Fertigkeiten, Beredsamkeit und Dichtkunst. Dies und die raue Umwelt, in der sie leben, haben die T. zu zähen, wehrhaften und arbeitsamen Menschen geformt, die in der Vervollkommnung ihrer Fertigkeiten eines ihrer Lebensziele sehen.

Aufgrund der anarchischen und freiheitsliebenden Gesinnung der T. gibt es so etwas wie ein einheitliches thorwalsches Staatengebilde trotz der gemeinsamen Sprache und Kultur nicht. Prinzipiell stellt jede Ottajasko einen unabhängigen Staat dar. Einrichtungen wie Steuern, eine Zentralgewalt oder ein Heer existieren ebenso wenig wie Kerker oder Leibeigenschaft, ganz zu schweigen von der Sklaverei. Der Gedanke der Königsherrschaft ist ihnen unerträglich. Die T. sind ein Volk von Gleichen; sie kennen keine Standesunterschiede. Ebenso wenig gibt es bei ihnen ausgeprägte Armut oder Hunger. Allerdings haben es viele Seeräuber durch Mut und Skrupellosigkeit zu erheblichem Reichtum (und Ansehen) gebracht.

Der jetzige oberste Hetmann TRONDE versucht, die seit ca. 100 Jahren langsam voranschreitende Entwicklung Thorwals zu einer Nation zu forcieren. Es muss aber bezweifelt werden, dass ihm damit Erfolg beschieden sein wird. Noch können einzelne Ottas Kriege beginnen und nach eigenem Gutdünken wieder beenden, ohne dass der oberste Hetmann darauf Einfluss halte, wie der abgebrochene Feldzug gegen *Nostria* im Jahre 17 Hal gezeigt hat.

Mehrere Dörfer oder Schiffsgemeinschaften wählen sich gemeinsame *Jarle*, die die Rechtsprechung in ihren Gebieten durchführen. In den großen Städten THORWAL, OLPORT und PREM wählt sich die Bevölkerung einen Hetmann für die Stadt, der eine Art Bürgermeister darstellt.

Zweimal jährlich findet das *Hjalding* statt, die Versammlung aller Helleute, Sippenältesten und Jarle, bei der größere Rechtsstreitigkeiten verhandelt werden und Entscheidungen gefällt werden, die alle T. betreffen. Das Hjalding wählt auch den *Hamann der Hetleute*, den obersten Richter und außenpolitischen Sprecher aller T. Seine Machtbefugnisse stehen allerdings weit hinter denen anderer Staatsoberhäupter zurück. Der oberste Hermann bekleidet sein Amt auf Lebenszeit, kann aber jederzeit vom Hjalding abgesetzt werden.

Recht und Gesetz; Geschriebene Gesetze kennen die T. nicht, dafür aber eine umfangreiche mündliche Überlieferung der Rechtsprechung, die Rechtsstreitigkeiten der Vergangenheit darstellt und kommentiert. Diese wird von den *Skalden* als "Rechtsgelehrte" gepflegt und weitergegeben. Diese beraten auch häufig Hetleute und Jarle bei schwierigen Gerichtsverhandlungen und können Ankläger und Angeklagte vertreten. Kerker, Folter und Verstümmelung sind bei den Thorwalern nicht in Gebrauch. Als Strafe für kleinere Vergehen (bis hin zum Totschlag) wird ein *Thurgold*, ein Entschädigungsgeld, als Strafe und Wiedergutmachung verhängt. Schwere Verbrechen wie wiederholter Totschlag, kaltblütiger Mord oder Vergewaltigung werden mit mehrjähriger oder lebenslanger Verbannung in die *Friedlosigkeit* bestraft, um die Gemeinschaft vor dem Totschläger zu schützen. Jedermann darf den Verbannten erschlagen, wenn er vor Ablauf der Verbannungszeit

in die Nähe seiner Heimat zurückkehrt. Besonders abscheuliche Verbrechen wie Brandstiftung, Brunnenvergiftung oder Mord an Kindern oder Greisen wird mit dem Tod bestraft.

Kann der Richter aufgrund der Indizien und Zeugenaussagen zu keiner Entscheidung kommen, wird ein Gottesurteil angeordnet: meistens ein Kampf zwischen Ankläger und Angeklagtem. Ein gefälltes Urteil muss von beiden Parteien mit einem Eid anerkannt werden, was häufig nicht geschieht. Dann gibt der Richter das Recht in die Hände der Ankläger, d.h., diese dürfen an dem Angeklagten Blutrache üben, wenn sich die Gelegenheit ergibt. Natürlich lässt die Gegenseite sich dies nicht ohne Gegenwehr gefallen, und schon ist eine jahrelange Fehde zwischen zwei Schiffsgemeinschaften entfacht, die auf beiden Seiten viele Opfer fordert. Das thorwalsche Strafrecht findet nur Anwendung unter Thorwalern und ihren Gästen oder Mitbewohnern; ein Thorwaler auf Kaperfahrt betrachtet sich als im Kriegszustand mit seinen Opfern befindlich.

Ein hervorstechender Zug der thorwalschen Gesellschaft ist die Gleichberechtigung von Mann und Frau. Thorwalerinnen nehmen ebenso an Kämpfen und Raubzügen teil und werden genauso häufig als Hetleute und Kapitäne gewählt wie die Männer. Ebenso dürfen sie alle Berufe ausüben, die in anderen Ländern nur Männern offen stehen. Umgekehrt ist es für einen Mann nicht entwürdigend, sich um Haus und Kinder zu kümmern. Beide Geschlechter haben das Recht, eine Ehe für beendet zu erklären, wenn unversöhnlicher Streit oder fehlende Übereinstimmung ein weiteres Zusammenleben unmöglich machen. Dabei legen die Hetleute die Aufteilung der Güter fest, die von beiden Partnern akzeptiert werden muss.

Seefahrt: Mit mehr als 600 Schiffen sind die T. das größte seefahrende Volk Aventuriens und, nach weit verbreiteter Meinung, auch die besten Seefahrer. Nahezu jeder T. verbringt irgendwann im Laufe seines Lebens einige Zeit auf See, und viele T. bestreiten ihren Lebensunterhalt durch Fischfang, Seehandel oder auch Seeräuberei. Die meisten Heranwachsenden werden im Rudern, Matrosenarbeiten und im Nahkampf an Deck geschult; auch Wetterbeobachtung anhand von Wellenformen und Wolkenformationen, Navigation nach Sonne und Gestirnen und handwerkliche Künste wie Segelmachen und Schiffszimmerei sind weil verbreitet und viel geübt. Ein intuitives Verständnis der Meere und ihrer Eigenheiten und ein ungewöhnlicher Wagemut auf See, der zum Teil in einem tiefen Vertrauen in die Götter *Swafnir* und *Efferd* wurzelt, ergänzt die seemännischen Fertigkeiten der T. und verstärkt diese. Ebenso verfügen die T. über solide Kenntnisse in Geographie und Astronomie und besitzen mit der Thorwaler Kartothek die größte aventurische Land- und Seekartensammlung.

Thorwalsche Ornementik: eine Gürtelschließe aus Prem

Die wenigsten T. fahren ausschließlich als Piraten zur See; aber viele Handelsfahrer bringen schon einmal ein Schiff auf, wenn die Gelegenheit günstig ist. Bevorzugte Opfer sind Angehörige der sklavenhaltenden Nationen des Südens, Nachkommen der verhassten Güldenländer oder Walfänger auf Ifirns Ozean.

Die bevorzugten Schiffstypen der Thorwaler sind das *Drachenschiff* (auch OTTA genannt) und die KNORRE. Trotz der großen Anzahl Schiffe in thorwalschem Besitz gibt es so etwas wie eine thorwalsche Kriegsflotte nicht - aus den gleichen Gründen, aus denen es keine reguläre thorwalsche Armee gibt.

Kultur: Da die Schiffsgemeinschaft im Leben eines T.s eine so herausragende Rolle spielt, haben alle Feste, die seine Rolle in der Gemeinschaft betreffen, eine hohe Bedeutung, Dazu zählen Hochzeit, Namensgebung der Neugeborenen und Aufnahme der Heranwachsenden in die Schiffsgemeinschaft. Bei der Namensgebung eines Neugeborenen ist die gesamte Schiffsgemeinschaft anwesend. Die Auswahl des Namens liegt bei den Eltern. Meist wird ein Name ausgewählt, der eine gewünschte Eigenschaft bedeutet. Ob das Kind nach seiner Mutter oder seinem Vater benannt wird, muss zwischen den Eltern entschieden oder durch einen Ringkampf durchgesetzt werden. An den Namen des benennenden Elternteils - wird je nach Geschlecht des Kindes die Silbe *-son* oder *-dotter* (bisweilen *-dottir)* angehängt.

Die *Ottajara* ist die rituelle Aufnahme eines Heranwachsenden in die Schiffsgemeinschaft. In Anwesenheit der gesamten Ottajasko muss der Betreffende der Länge nach unter einem Schiffsrumpf durchtauchen, in einer Hand eine Waffe in der anderen ein mit Premer Feuer oder Waskir gefülltes, verschlossenes Trinkhorn, das nach Anbordklettern geleert werden muss.

Bei der üblichen Bestattung eines Thorwalers lässt man den Toten auf einem brennenden Holzfloß aufs Meer hinaustreiben, was sein Aufgehen in die Elemente symbolisieren soll. Die Feuerbestattung in einem kompletten Schiff ist nur besonderen Helden oder großen Hetleuten vorbehalten.

Die Sprache der T. ist das *Thorwalsch*, das ebenso wie das *Bosparan* güldenländischen Ursprungs ist. Seit der Landung der Hjaldinger vor zweieinhalbtausend Jahren hat sich die Sprache kaum verändert, was nicht zuletzt durch die umfangreiche schriftliche und vor allem mündliche Überlieferung bedingt ist. Bis zur Besetzung des Landes durch das *Neue Reich* hatten die T, eine eigene *Runenschrift.* Später hat man die *Kusliker Zeichen* der Besatzer übernommen. Nur die Skalden (s.u.) beherrschen noch die Runenzeichen, wenn man von einzelnen Schutzzeichen absieht, die noch immer weit verbreitet sind.

Viele Thorwaler sind des Lesens und Schreibens mächtig; und begabte Redner, Dichter und Erzähler genießen hohes Ansehen. Viele üben sich in Dichtkunst oder der geschichtlichen Prosaerzählung, der so genannten Saga, was gerne mit den langen Wintern im Norden erklärt wird: Irgendwie muss man sich ja die Zeit vertreiben. Ebenso verbreitet wie Kampf- oder Trinklieder sind melancholische Gesänge über das Meer und romantische Liebesballaden.

Die begabtesten Sänger, Dichter und Erzähler werden als *Skalden* bezeichnet. Sie sind die Bewahrer der mündlichen Überlieferung und Geschichte sowie der thorwalschen Lebensart. Sie können sich selbst zum Gesang mit einem Instrument begleiten oder aus dem Gedächtnis stundenlange Gesänge rezitieren. Sie reisen viel, um ihren Horizont zu erweitern und Inspirationen zu erhalten und sind in allen thorwalschen Langhäusern aufgrund der von ihnen gebotenen Unterhaltung immer gerngesehene Gäste. Ihnen obliegt auch die Schulung der Jugend im Lesen, Schreiben, Singen und Dichten.

Vereinzelt gibt es Skalden, die, bedingt durch ein einschneidendes Erlebnis, ihr Leben dem Dienst an Swafnir gewidmet haben. Diese stellen unter den Geweihten dieses Gottes eine besondere Gruppe dar: Mehr noch als andere Skalden suchen sie das Abenteuer und die Gefahr und versuchen, die ungewöhnlichsten Eindrücke zu sammeln, um ihren Gott besser verstehen zu können. In vollem Vertrauen auf ihren Gott missachten sie jede Gefahr und folgen nur ihrer Intuition, so dass ihr Verhalten von anderen Menschen nur schwer nachvollzogen werden kann. Meist tragen sie den Beinamen "Torkendöhn" in Erinnerung an einen sagenhaften Helden, der auf die Zunge *Hranngars* stieg, um in sie einen Wal zu tätowieren.

Hervorragendstes Beispiel thorwalscher Dichtkunst ist das aus mehr als 100 Sangen (Strophen) bestehende *Jurgalied*, das den Auszug der Hjaldinger aus *Güldenland* und deren Landnahme in Aventurien schildert, und dessen gesamter Vortrag einen ganzen Abend dauern kann. Sehr verbreitet ist die Schimpfkunst: Im Kampf oder im

Thorwalsche Priesterschaft: Swafnirgeweihte und -geweihter

freundschaftlichen Wettstreit versucht man sich gegenseitig durch originelle und geistreiche Beleidigungen zu übertrumpfen.

Die Musik der T. besteht aus Gesängen, die manchmal von wenigen Instrumenten zur Untermalung begleitet wird. Reine Instrumentalmusik ist ihnen ebenso fremd wie gegenständliche Malerei oder Theater. Allerdings ist bei ihnen die Holzschnitzkunst und das farbenfrohe Bemalen von Häusern und Schilfen sehr verbreitet. Ihr Stil ist ornamental und besteht aus verschlungenen Bändern und Mustern, die Wellen, Wolken oder Spiralen gleichen oder Tiere und Fabelwesen darstellen.

Religion: Höchste Gottheit der T. ist der Gottwal SWAFNIR, Sohn des *Efferd* und der *Rondra,* der sie der Überlieferung nach Schiffbau, Seefahrt und Kriegskunst lehrte und seine Anhänger auf dem Meer vor allen Gefahren beschützt. Er ist der unversöhnliche Gegner der ungeheuerlichen Gottschlange *Hranngar,* mit der er in ständigem Kampf lebt. In fast jeder Siedlung der T. steht ein Tempel zu seiner Verehrung; hier opfern die heimgekehrten Seefahrer nach gelungenen Kaperfahrten und erfolgreichen Handelsreisen oder wenn sie aus großer Gefahr errettet wurden. Hier schwören sich die Mitglieder einer Ottajasko ewige Treue, und hier werden auch Blutfehden durch feierliche Schwüre beendet. Der Wal ist für die T, ein heiliges Tier. Ihn zu jagen wird als großer Frevel empfunden; entsprechend leiden die Walfänger der Nachbarstädte im Norden schwer unter den Nachstellungen der T.

Neben Swafnir werden vor allem *Travia* und *Efferd* verehrt: die Göttin der Familie und des Herdfeuers wegen der großen Bedeutung, die der Ottajasko oder Sippe und der Ehe und Gastfreundschaft zukommen; der Meeresgott als das Wasser schlechthin, das wesenlos und allumfassend ist und aus dem alles Leben stammt und in das es wieder zurückkehrt. Er wird häufig mit dem unberechenbaren Schicksal gleichgesetzt.

Von den übrigen Zwölfgöttern werden nur noch *Rondra, Phex, Firun* und dessen Tochter *Ifirn* verehrt.

Zeittafel Thorwal(er):

ca. 2620 v.H.	Flucht der *Hjaldinger* aus *Güldenland und* Landung in Aventurien unter Führung von Jurga Tjalfsdotter in der Bucht von *Olport.*
2242 v.H.	Gründung der Olporter Magierakademie *Halle des Windes.*
2600-1800 v.H.	Besiedlung der Region T. durch die Hjaldinger; Gründung der wichtigsten Städte: OLPORT, THORWAL, PREM und WASKIR; friedliches Zusammenleben mit *Norbarden, Nivesen* und *Firnelfen.*
1861 v.H.	Bosparanische Seeleute unter Admiral *Sanin d.Ä.* begegnen erstmals T. und werden als Nachkommen der güldenländischen Eroberer gnadenlos bekämpft.
1792 v.H.	Erste Plünderung und Brandschatzung *Grangors;* Beginn der fast ein Jahrtausend dauernden Raubzüge gegen bosparanische Schiffe und Küstenstädte.
1324 v.H.	Plünderung Bosparans als Höhepunkt der thorwalschen Piraten-Ära.
1700-1000 v.H.	Besiedlung der aventurischen Nordküste; Gründung der Städte *Hjalmefjord* (das spatere Riva) und *Tjol-mar.*
702 v.H.	Erste *Seeschlacht vor Salza:* Das Garethische Kaiserreich siegt über die T. und besetzt ganz Thorwal. Beginn der fast zwei Jahrhunderte dauernden Fremdherrschaft. Unter den *Priesterkaisern* Verbot des Swafnir-Kults; daraufhin blutiger Widerstand der T. gegen die Besatzer.
562 v.H.	Zweite *Seeschlacht vor Salza,* Sieg der T. über die kaiserliche Flotte und schließlich Befreiung von der Fremdherrschaft.
395-392 v.H.	Mehrere Ork-Angriffe auf T. und Umgebung, die unter hohen Verlusten erfolgreich abgewehrt werden können.
388 - 386 v.H.	Endemisches Auftreten von Blutigem Rotz und Blauer Keuche, denen fast ein Drittel aller T. zum Opfer fällt.
369 v.H.	Belagerung *Myrburgs (des* späteren Phexcaer) durch Orks und Rettung durch den Riesen *Orkfresser.*
87 v.H.	Wiederaufleben der thorwalschen Seeräuberei. Plünderung von Brabak, Chorhop und Mengbilla.
68 v.H.	Überfall auf die Speicherinsel des Festumer Hafens durch *Atmaskot Blutsäufer,* dadurch Verschlechterung der thorwalsch-bornländischen Beziehungen.
8 Hal	Eroberung *Kendrars* durch Hetmann *Eidgrimm den Langen* aufgrund einer Wette. Verschiebung der Südgrenze Thorwals bis zum Ingval.
ab Hes. 14 Hal	Wettfahrt zwischen den T. *Phileasson Foggwulf und Beorn dem Blender.*
27. Eff. 15 Hal	*Heifrau Garhelt* stirbt nach 22 jähriger Amtszeit. Die Nachfolge tritt ihr Sohn *Tronde an.*
15/16 Hal	Viele Ottas beteiligen sich, zum Teil auf eigene Rechnung, zum Teil im Dienst des Bornlands, am Krieg gegen Al'Anfa
29. Eff. 17 Hal	Nach mehreren fruchtlosen Warnungen, den Walfang endlich einzustellen, besetzen drei Ottas den Hafen *Enqui.* Beim Sturm auf die Stadt werden alle Walfänger erschlagen. Die drei Ottas lassen 30 Krieger zurück und stellen die Stadt unter thorwalsches Recht. Auf dem Hjalding im *Phex 19 Hal* wird das *Jarltum Brinasker* Land anerkannt.
Bor./Hes. 17 Hal	Als die Salzerhavener den T. die Auslieferung des bei den Andergastern bestellten und bezahlten Steineichenholzes verweigern, besetzt *Hetmann Eidgrimm der Lange* kurzerhand die Stadt und löst damit einen Feldzug einiger Ottas gegen Nostria aus. Doch dar oberste Hetmann Tronde, der den thorwalschen Einfluss gern bis Albernia ausgedehnt hätte, muss hilflos mit ansehen, wie seine Krieger Nostria wieder verlassen, weil es keine Beute zu machen gibt. Nur Salza und Salzerhaven bleiben besetzt, wegen der wichtigen Rolle, die diese beiden Städte im Handel mit der Steineiche spielen.
Per, 17 Hal	Ein Feldzug der Orks gegen Thorwal wird mit Hilfe der *"Schicksalsklinge",* des legendären Schwertes des *Hetmann Hyggelik,* abgewehrt.
17-19 Hal	Thorwal nimmt viele Flüchtlinge aus dem Svelltland auf, die sich zum großen Teil im Gebiet nördlich des Ingval niederlassen.
Phe, 19 Hal	*Hetmann* Tronde kann sich auf dem Hjaiding nicht mit seiner Forderung nach einem stehenden Heer durchsetzen, das eine Antwort auf die ständige Bedrohung durch die Orks sein sollte.

Die Geweihten des Swafnir genießen das höchste Ansehen; die meisten kamen durch ein einschneidendes Erlebnis oder eine Vision zu ihrem Status. Sie dienen ihrem Gott nicht nur durch Kulthandlungen, sondern vor allem durch eine weltzugewandte und abenteuerliche Lebensweise. Erstrebenswert scheint ihnen, jene Tugenden zu üben, die dem Gott wohlgefällig sind: Mut, Aufrichtigkeit, Freude an der Gemeinschaft, Trinkfestigkeit und Begabung im Geschichtenerzählen. An Bord von Schiffen sind die Geweihten, vor allem auf längeren Seereisen, immer gern gesehen, da sie den Beistand des Walgotts garantieren. Die Swafnirgeweihten sind in der Lage, in Seenot oder anderen Gefahrensituationen Wale oder Delphine zur Hilfe zu rufen, die ihren Anweisungen folgen und so schon manchen Seefahrer und manches Schiff gerettet haben.

Als *Swafnir-Kinder* werden diejenigen T. bezeichnet, die dem Fluch der so genannten *Walwut* oder *Swafskari* unterliegen und im Kampf oder bei Streitigkeiten jegliche Selbstkontrolle verlieren und in unbeherrschbare Raserei verfallen. Um die Gemeinschaft vor den Jähzorn-Ausbrüchen der Walwütigen zu schützen, werden sie entweder in die Friedlosigkeit verbannt oder der Obhut der Swafnir-Geweihten anvertraut, die es durch Zuwendung und Disziplin oft schaffen, jenen ihre Selbstkontrolle zurückzugeben.

Der Jenseitsglaube der T. wird nicht von *Boron* dominiert. Vielmehr glauben sie, dass die Toten nach ihrer Bestattung im Meer zu Swafnir finden, um für alle Zeiten durch die Wellen zu ziehen, oder ganz in Efferd aufgehen.

In direktem Kontrast zu der manchmal etwas respektlosen Einstellung gegenüber den Göttern steht der ausgeprägte Aberglaube der T. mit einer Neigung zu düsteren Vorahnungen und Stimmungen. Insbesondere Wellenformen und Wolkenformationen werden als wichtige Omina betrachtet. Vor bösen Einflüssen schützt man sich durch das Tragen von Fetischen, Talismanen und Runenzeichen.

Thorwalsch; SPRACHE der *Thorwaler,* aus dem *Alt-Güldenländischen* entwickelt und entfernt mit dem *Garethi* verwandt.

Throndwig von Bregelsaum; (*42 v.H.); regierender Markgraf aus dem Geschlecht derer von Bregelsaum zu WARUNK; wegen seiner staatsmännischen Fähigkeiten, vor allem aber wegen seiner außerordentlichen Botanik-Kenntnisse bekannt.

Thuan-Horas; (668 v.BF. -619 v.BF.); achter und letzter der so genannten FRIEDENSKAISER auf dem Thron des *Alten Reiches.* Der Sohn von SVELINYA-HORAS regiert von 631 v.BF.-619 v.BF. und hinterlasst seinem Sohn HALDUR das bis dahin größte Reichsgebiet der Geschichte.

Thul; auf den *Zyklopeninseln* übliche Bezeichnung für den FEUERKOPF; eine Speisefischart.

Thunfisch; mit oft drei Schritt Länge größte Art von Salzwasser-Speisefischen; werden vor allem im *Meer der Sieben Winde* südlich von *Havena* gefangen.

Thuran-See; annähernd 1.000 Rechtmeilen messender See in den Wäldern *Andergasts.* Sein Fischreichtum hat den Bewohnern des Dorfes *Thurana* am Nordufer einen bescheidenen Wohlstand ermöglicht, und stets befinden sich zahlreiche Fischerboote auf dem, in silbrigem Grün glänzenden, Gewässer. Im nördlichen Teil des Sees befindet sich auch eine größere Insel mit einer in langjähriger, mühevoller Arbeit mit Perlmutt ausgeschmückten Grotte, die als *Efferdtempel* dient.

Thurana; 840-Seelen-Dorf am *Thuransee.* Der langjährige Handel mit Städten des Mittelreichs hat die Dörfler in den *andergastschen* Wäldern für dortige Verhältnisse sehr aufgeschlossen werden lassen. So tauscht man beispielsweise Holz und Fisch gegen Metall und Waffen aus *Angbar.* Größe und Fischreichtum des Sees haben gar den Bau eines Hafens und einer kleinen Werft erforderlich gemacht.

Thuranien; Grafschaft, die das Gebiet um den *Thuransee* umfasst. Je nach Ausgang der, alle Jahre wieder aufs neue zwischen den verfeindeten Königreichen auflebenden, Grenzstreitigkeiten gehört die Region wechselweise zu *Andergast* oder *Nostria.*

Thuranische Legion; zu Greifenfurt aufgestellte, mittelreichische ad-hoc-Einheit aus Greifenfurter und Koscher Truppenteilen. Unter der Bezeichnung "Rübenernte" sollte sie dem Zug gegen die thorwalsche Usurpation zu Nostria des Jahres 17 Hal dienen. Die in Qualität und Bewaffnung recht gemischte Einheit wurde während des *Orkensturms* vollständig aufgerieben.

Thuranx; ein kleiner Ort am *Thuransee.*

Thurgold; im *thorwalschen* Recht eine Entschädigungszahlung, die ein Missetäter an sein Opfer oder dessen Verwandten zahlen muss; wird für mindere Verbrechen verhängt.

Tiefhusen, -s; Tiefhusen Tiefhusener; Städtchen an der Mündung des *Ror* in den *Svellt;* wurde auf den Trümmern der Stadt *Roremund* errichtet, die im Jahre 398 v.H. von den *Orks* dem Erdboden gleichgemacht wurde.

Fast schien es, als ob T. im Peraine des Jahres 17 Hal das gleiche Schicksal wie ihre Vorgängerin ereilen würde: Die Orks schlugen eine Bresche in die Stadtmauer und strömten zu Hunderten in die Stadt. Die Bewohner versuchten, sich auf die Burg des Königs zu retten. Zwar fiel die Feste nicht, aber während die Orks die restliche Stadt plünderten, wurde auf der Burg das Leben durch Hunger und Krankheiten unerträglich, und so ließ König Arion III. schließlich die weiße Flagge hissen. Er verhandelte mit den siegreichen Orks, und man kam überein, dass die Schwarzpelze die Stadt gegen eine monatliche Tributzahlung verlassen würden. Seitdem wird das Stadtbild T.s von schwerbewaffneten Orks geprägt, während die Stadtgardisten alles versuchen, um das Leben in Tiefhusen wieder seinen gewohnten Gang gehen zu lassen (G: 50 Zholochai-Orks, 20 unterbewaffnete stadteigene Gardisten).

So regiert König *Arion III. von Westak-Tiefhusen* heute über eine verarmte Stadt, die mühsam versucht, wieder zu alter Bedeutung zu gelangen, aber es mag noch Jahrzehnte dauern, bis die Stadt neben den Tributzahlungen genug Geld für den völligen Wideraufbau gespart hat. Der Wohlstand des einstigen SVELLTSCHEN STÄDTEBUNDES ist in weite Ferne gerückt. Die Bevölkerung (EW: um 1.500) versucht, das Beste aus ihrer Situation zu machen, denn die Überlebenden haben wenigstens ihr Leben und ihre Freiheit retten können, was vielen Opfern des Orkkrieges nicht vergönnt war. Die Tempel sind mittlerweile gereinigt, und es sind auch wieder Geweihte hierhin zurückgekehrt, die ebenfalls ihr möglichstes tun, um die Bevölkerung zu ermutigen - allen voran der Tempel der *Travia,* der den Ärmsten Unterkunft und Verpflegung gewährt, aber auch die Diener der Liebesgöttin *Rahja* bemühen sich sehr die Tiefhusener von ihren Sorgen abzulenken (Weitere T: BOR, FIR, HES, RON).

Tie'Shianna; mythische Elfenstadt, grob im Gebiet der heutigen *Khomwüste* gelegen; siehe ELFEN.

Tierkadaver, belebter; eine besonders scheußliche Abart der mittels NEKROMANTIE erhobenen *Untoten.*

Tigerhai; auch *Riesenhai* genannt; mit sechs bis acht Schritt Länge eine der größten aventurischen Hai-Arten, die in allen Meeren, jedoch nur auf hoher See vorkommt; der Lange nach schwarz und weiß gestreift.

Tijakool; einer der Namen THARGUNITOTHS, der *Erzdämonin,* die als Herrin der Untoten und Meisterin der Alpträume gilt.

Timor Firdayon von Vinsalt; (*12 v.H.); jüngster Sohn Kaiserin AMENES; Erzherzog zu *Neetha* und hoher Geweihter des staatstragenden Horas-Kultes; gilt als ambitioniert und intrigant.

Tintlinge; kleine Tintenfische von etwa einem Spann Länge, die als "Abfälle" bei der Fischerei anfallen und oft von den *Efferdtempeln* zusammen mit anderen *Efferdsfrüchten* als Armenspeisung verteilt werden.

Tinzal; das destillierte Gift der *Nesselviper.* Die verletzte Stelle beginnt anzuschwellen, und Atemnot befällt das Opfer. Im Falle des Todes ist die Wirkung des Gifts an der blauen Hautfarbe und dem angeschwollenen Leib des Opfers erkennbar.

Tisal; kleine *tobrische* Insel im *Perlenmeer* östlich der *Beilunker Berge* und südlich der Festungs-Insel RULAT; bereit, dieser ihren vormaligen Status als Versorgungsvorposten der Seeschifffahrt endgültig streitig zu machen. Dies gestaltet sich einigermaßen schwierig, da die ohnehin geringe Grundfläche zu großen Teilen aus Sumpfland besteht. Einzig großzügige Kredite der NORDLANDBANK lassen das ehrgeizige Projekt Gestalt annehmen. Leidtragende dürften für lange Zeit die mittellosen Bauern sein, auf deren Rücken Baron *Lumin von Hasenhag* - ein illegitimer Sohn der ehemaligen Kaiserin *Cella* - seine Pläne austrägt.

Titanium; eines der fünf MAGISCHEN METALLE. Es hat eine silbrighelle Farbe, das Licht bricht sich darin jedoch in orangefarbenen Strahlen. Es gilt als Urform aller Metalle, da es (nach den Behauptungen der Alchimisten) jede Eigenschaft eines beliebigen Metalls annehmen kann. Es kann nur an drei Stellen in ganz Aventurien gefördert werden und muss anschließend in einem komplizierten Verhüttungsprozess von seinen "Verunreinigungen" ZWERGENSILBER und ZWERGENGOLD getrennt werden. Die Fundstätten befinden sich im Besitz alter Zwergensippen, die eifersüchtig über ihr Geheimnis wachen. Der bekannte Alchimist und Zwergenforscher *Tyros Prahe* soll vor geraumer Zeit für eine Unze T. den stolzen Preis von 5.000 Dukaten bezahlt haben. Aus T. sollen sich - vielleicht nur zwergischer Aberglaube - Waffen ungeahnter Macht schmieden lassen.

Tizam; Fluss in *Tobrien;* nördlichster der Quellflüsse der TOBIMORA: entspringt in den *Drachensteinen.*

Tjeika von Notmark; Adelsmarschallin des Bornlandes.

Tjolmar, -s; Tjolmarer; Tjolmarer; Stadt am *Svellt,* am Ende der *Svelltstraße* gelegen und einer der "Vorposten" der Zivilisation. Jedes Frühjahr tritt der Svellt über die Ufer, und daher besteht ein großer Teil der Stadt aus Pfahlbauten. Die Ursprünge dieser Siedlung sind nicht festzustellen; es ist jedoch anzunehmen, dass es sich einst um eine orkische oder zwergische Ansiedlung handelte, aber auch thorwalsche Gründer erscheinen möglich. Fest steht lediglich, dass die Stadt im Jahre 150 v.H. bereits die Stadtrechte innehalte und dem SVELLTSCHEN STÄDTEBUND beitrat. Heute weist T. 1.210 Einwohner, vier Tempel (FIR, ING (alter und zwergischer Kult), RAH, Ifirn) und eine kleine Garnison (20 Stadtgardisten) auf.

T. wird - ebenso wie viele andere Svelltstädte - von einem Magistrat regiert. Die Haupteinnahmen bezieht die Stadt aus dem Verkehr auf der Svelltstraße und den Zöllen auf die hier verschifften Waren. Viele betrachten T. lediglich als Zwischenstation für die Wagenzüge von *Lowangen* nach *Riva.* Die Tjolmarer Kaufleute importieren regelmäßig Erze und Schmiedewaren von den *Orks,* die von den Handwerkern der Stadt - größtenteils *Zwerge* - weiterverarbeitet werden. Seit dem *Orken-sturm* im Svelltland sind die Einnahmen aus dem übrigen Handel deutlich zurückgegangen.

Im Gegensatz zu den übrigen Städten des Svelltschen Städtebundes erfreut sich aber T. immer noch eines bescheidenen Wohlstandes, denn als die Orks im Peraine des Jahres 17 Hal auf dem Vormarsch waren, wurde ihnen von den Tjolmarer Zwergen die Passage über die Brücke gestattet, was den Orks den Zangenangriff auf *Tiefhusen* und *Lowangen* ermöglichte. Als "Belohnung" wurde die Stadt von den Schwarzpelzen verschont. Die übrigen Städte des Svelltlandes machen häufig die gesamte Tjolmarer Bevölkerung für den Verrat verantwortlich, so dass die schon immer wortkargen Bewohner T.s Fremden gegenüber noch mürrischer und verschlossener wurden.

Tjoste; die Königsdisziplin beim *Turnier,* der Waffengang zweier Ritter zu Pferde, ausgerüstet mit Lanze und Schild sowie einer Seitenwaf-fe. Die T. wird meist "auf Kampfunfähigkeit", seltener einmal "nach Punkten" gefochten.

Tlaluc; ein *Gehörnter Dämon,* der sich meist als Schleimpfütze manifestiert, als Herr der *Morfus* und Diener BELZHORASHS gilt.

Tobimora (I); zentraler Fluss des Hzm. *Tobrien.* Die T. entspringt auf der Ostseite der *Schwarzen Sichel* unweit der Feste *Tobelstein.* Im Oberlauf vollzieht sie einen nördlichen Bogen, linksseitig von *Kevûn* und *Tizam* gespeist. Dann, in südliche Richtung fließend, bildet sie die natürliche Grenze zwischen den Gft. *Ysilia* und *Tobimora.* Einst den westlich gelegenen *Yslisee* durchfließend, hat sie sich hier bereits vor Jahrhunderten ein neues Bett gegraben. Der Unterlauf führt hinter *Eslamsbrück* in östlicher Richtung durch Gft. und Stadt *Mendena,* wo die T., flach auslaufend, in die *Tobrische See* mündet.

Tobimora (II); tobrische Lgft. zwischen den Flüssen *T.* im Westen und Süden, *Misa* im Norden zum angrenzenden *Bornland* und *Dogul* im Osten. Fruchtbarste Region im Hzm. *Tobrien,* weniger wild als die Lande am Fuß von *Schwarzer Sichel* und *Drachensteinen,* doch auch hier herrscht der typische raue Menschenschlag vor, der dem Land mühsam seine Früchte abringt. Verbreitet ist die Viehzucht - Schafe sind hier sehr beliebt -, aber auch *Bausch* und Flachs werden angebaut und zu Tuchen gewirkt, die Abnehmer im ganzen Reich finden. Zu einiger Berühmtheit gelangt sind die hiesigen Kloppelwaren, jedoch wird die Definition einer 'Spitzenkammer des Reiches' von den Tobimorern gern voller Stolz missverstanden.

Bedeutendster Ort der Lgft. ist ESLAMSBRÜCK am T., zugleich an der Überlandroute nach *Vallusa* und weiter nach *Festum* gelegen. Dies gibt den Ausschlag dafür, dass die natürliche Sprödigkeit der Tobrier hier sogar eine außerordentliche Gastfreundschaft hervorbringt.

Tobimora-Falben; vornehmlich in der Lgft. *Tobimora* gezüchtete Rasse von *Kaltblutpferden;* stammen von den NORBURGER RIESEN ab.

Tobrien, -s; tobrisch; Tobrier; Herzogtum- und damit eine der 15 Provinzen - des Neuen Reiches. Im Nordosten des Reiches gelegen, ist T, im Süden von *Warunk* und *Beilunk,* im Westen von *Darpatien* und *Weiden,* im Norden vom *Bornland* und im Osten vom *Perlenmeer* umgeben. Zum Hzm. T. gehören auch die beiden im Perlenmeer gelegenen Inseln *Rulat* und *Tisal.*

Klima: Obgleich der mildernde Einfluss des Perlenmeeres die Sommer angenehm trocken und mild ausfallen lässt, ist der tobrische Winter, wie er urplötzlich vom Bornland her zwischen *Drachensteinen* und *Walbergen* einbricht, für seine Strenge, Dauer und Kälte bekannt und berüchtigt. Ohne Zweifel ist das späte Frühjahr die angenehmste Jahreszeit zum Verweilen im Tobrischen, denn wer schon einmal die gelben *Traviakelchlinge* blühend gesehen hat, der weiß um den Zauber des sonst so abweisenden Stückchens Land.

Landschaft: Das Landschaftsbild reicht von den schroff zerklüfteten Bergketten der *Schwarzen Sichel* und der *Drachensteine* über wildes Hügelland, hin zu sturmumtosten Heidekrautfeldern bis hinab zu den sumpfigen Ebenen der Perlenmeerküste, die sich als Flachwasser, durchsetzt von tückischen Sandbänken, bis 15 Meilen hinaus aufs Meer erstrecken. Düstere Nadelwälder mit hohen, flechtenverfilzten Bäumen wechseln nur selten mit hügeligen Auen. Das Wasser der sich an der Gebirgswand abregnenden Wolken wirft sich in bizarren Wasserfällen zu Tal, um dort den *Bendrom,* die *Tobimora* und den *Tizam* zu speisen, jene Flüsse, die die tobrische Landschaft markant durchziehen. Als sich vor Jahrhunderten die Tobimora ein neues Flussbett grub, ließ sie den geographischen Mittelpunkt T.s zurück: den *Ysli-See.*

Tierwelt: Wegen seiner vielfältigen Landschaftsformen ist T. Lebensraum zahlreicher Tierarten. In den gebirgigen Regtonen trifft man auf *Steinböcke, Murmeltiere, Königsadler,* diverse Falkenarten, seltener auf *Berglöwen,* in den Wäldern und Feldern auf Getier wie den *Rotfuchs,* den *Iltis, Wildkatzen, Schwarzbären. Kronenhirsche, Elche,* allerlei *Rotwild, Wildsauen* und besonders häufig den *Wolf* in fast all seinen Arten (vom Grauwolf bis zum Waldwolf) und wenn man mit Phex im Bunde steht dann vermag man sogar einen Blick auf einen der legendären *Weißfüchse* zu erhaschen. Nicht an irgendwelche Landschaftsformen gebunden jedoch ist grauenerregendes Geschmeiß wie *Harpyien* oder gar *Drachen,* gegen die man sich in fast ganz T. *zu* erwehren hat.

Die Tobrier: Das raue und harte tobrische Land hat seinen mutigen und tüchtigen Besiedlern bis in die jüngsten Praiosläufe hinein immer neue Prüfungen entgegengestellt. Ein verwegener, kühner und aufrichtiger Menschenschlag hat es vollbracht, dies widrige Land für sich zu erschließen. Treu und unkompliziert sind sie, die Tobrier, baumgroß und durch ein tüchtiges Fettpölsterlein geschützt gegen Firuns bittren Frost.

Nun mögen sie bisweilen verschlossen sein, abwartend und konservativ, so ist es dennoch ein schädlich und erlogen Reden im Reiche,

die Tobrier wären dumpf, tumb und langsam. Ihre Hartnäckigkeiten haben ihnen wohl die Zwerge gelehrt und die den Tobriern nachgesagte Portion Aberglaube wollen und können sie kaum leugnen.

Landwirtschaft: Die Landwirtschaft ist ein hartes Gewerbe in T.: Lange Winter, marodierende Ork- und Goblinhorden und gebirgige Böden fordern ihren Tribut. Dem hügeligen Land hat man steinige Äcker abgerungen, wo vornehmlich Roggen und Kartoffeln angebaut werden. Mag das Pflügen auch schwer fallen, saftiges Weideland hat es allenthalben. Die eigentliche Grundlage der tobrischen Bauern ist daher die Viehwirtschaft, und fast überall sieht man Kühe oder Schafe grasen. In T. muss die Pflaume für das herhalten, was im Süden die Traube tut. Zu Wein wird sie vergoren und so mancher Pflaumengeist wird gebrannt. Eine wichtige Rolle bei der Versorgung - vor allem der Adligen - spielt der Wald mit seinem reichhaltigen Wildbestand.

Handwerk und Bergbau: Das Handwerk beschränkt sich in den Dörfern und Weilern auf die Herstellung der notwendigen Gerätschaften, Stabil, einfach und wirkungsvoll. In den Tobrischen 'Metropolen' wie YSILIA, MENDENA, ILSUR oder ESLAMSBRÜCK werden Wolle und Flachs verwoben und Filze gepresst.

In den Bergen wird Schiefer gebrochen, in verschiedenen Minen der Schwarzen Sichel fördert man Eisenerz. Kohle, Kupfer und besonders Tobrisches Silber. Mindestens zwei Dutzend der tobrischen Gruben fördern allein im Namen des Kaisers Silber für die Kaiserlichen Münzprägereien. Die abgelegenen tobrischen Minendörfer in der Schwarzen Sichel und in den Drachensteinen sind bei allen mittelreichischen Schwerverbrechern eine der gefürchtetsten Endstationen.

Siedlungen: Im allgemeinen unterscheiden sich die Siedlungen im Tobrischen von Aufbau und Gestalt nicht von anderen Siedlungen im Mittelreich, ein wenig kleiner, einfacher und ärmlicher mögen sie jedoch sein. Im abgelegenen tobrischen Hinterland jedoch konnten sich Dorfchen und Weiler nur um schutzversprechende Plätze wie Festen, Klöster oder Burgen bilden. Gelegentlich kann man noch die, aus den ersten Siedlungszeiten erhaltenen, tobrischen Mehrlinge finden. Das sind zur besseren Verteidigung derart zusammengebaute Waldbauernhäuser, dass sie in der Mitte einen Hof bilden. Der typische tobrische Baustil ist schlichtes, lehmgefülltes Fachwerk auf einem hohen, schützenden Grobsteinfundament.

Verkehr und Wege: Sieht man einmal von den beiden gut ausgebauten und liebevoll umhegten *Reichslandstraßen*, wie sie *Warunk* über *Ysilia* mit *Trallop* (der sog. SICHELSTIEG) und *Warunk* über *Eslamsbrück* mit *Mendena* und *Vallusa* verbinden ab, so reicht die Qualität des dürftigen Wegenetzes nicht auch nur halbwegs an die des übrigen Reiches heran. Mancher Weg, der in tobrischen Karten noch stolze Erwähnung findet, mag sich als verwachsener Trampelpfad oder lächerlicher Wildwechsel entpuppen. Wegen der häufigen Überfalle durch Orks, Goblins oder Räuberpack reisen nur die Verwegensten ohne kampferprobte Bedeckung, wie mancher tobrische Adelsmann sie gegen eine geringe Entlohnung abbestellt.

Handel: Birken, Lärchen, Tannen, Fichten, vor allem aber die tobrische Firuns-Föhre und auch Eichen noch werden geschlagen und die tobrischen Flüsse hinunter nach *Mendena, Warunk* und *Beilunk* geflößt. Großbauern verkaufen hauptsächlich Hornvieh in die übrigen Provinzen. Im Reich begehrt sind auch die *Tobimora-Falben*, eine Abart der als Norburger Riesen bekannten Kaltblutpferde, die nur in Mitteltobrien gezogen werden. Ins Reich ausgerührt werden neben den berühmten 'Tobrischen Tabaksschmauchen' - langstieligen Tabakspfeifen mit schmucken Tonköpfen - noch allerlei Pelze und Felle sowie Pflaumenbräu und -brand.

Künste; Die tobrische Kunst beschränkt sich fast ausschließlich auf die Verzierung der Kleidung. So tragen die Männer virtuos bestickte Lederwesten, und ein bestickter Schulterschal ist der Stolz jeder Tobrierin. Aus dem urtobrischen Brauch, aus Hörnern zu trinken, hat sich mit den Jahren eine eigenwillige Kunstrichtung entwickelt. Das Beschnitzen und Bemalen der Trinkhörner ist eine angesehene tobrische Leidenschaft. In und um Eslamsbrück wird eine hervorragende Spitze geklöppelt.

Wissenschaft und Bildung: Abgesehen von den großen Städten beschränkt sich 'Bildung' nur auf die Weitergabe der für den jeweiligen Berufsstand notwendigen Kenntnisse und Fertigkeiten, irgendeine Form von nandusgefälliger 'Volksbildung' existiert nicht.

Sitten und Brauchtum unterscheiden sich kaum von denen im übrigen Reiche, sind vielleicht noch ein wenig 'urwüchsiger'. Als Besonderheil hat sich das *Horn*, ähnlich wie in *Thorwal*, als Symbol für Stärke, Manneskraft und Ausdauer erhalten, was in einem Land mit einem hohen Anteil an Weide- und Viehwirtschaft auch nur zu verständlich scheint. So trinkt man in tobrischen Breiten nicht etwa aus Bechern oder Krügen, sondern schon seit jeher aus Trinkhörnern.

Magie: Der von Natur aus abergläubische Tobrier sieht jeder Art von Magie zunächst argwöhnisch und misstrauisch gegenüber. Würde man jedoch selbstgebastelte, bizarr geweihte Talismane und Medaillons zur allgemeinen Magie rechnen, so wäre wohl jeder Tobrier magiebegabt. Wenngleich in Ysilia die BANNAKADEMIE angesiedelt ist, haben es Magier doch schwer im Tobrischen. Die Allgegenwart der unbeugbaren Natur eröffnet jedoch den Naturzauberern wie Druiden und Hexen, die Siedlungen ohnehin lieber meiden, vielgestalte Möglichkeiten.

Regierung und Verwaltung: T. ist unterteilt in die sechs Regionen: Lgfl. *Ysilia*, Mark *Osterfelde*, Mark *Drachenslein*, Lgft. *Tobimora*, Gft. *Misamund* und Gft, *Mendena*, die sich wiederum in insgesamt 81 Baronien untergliedern lassen. Herr und Herrscher über T. ist der jeweilige *Herzog*, der dem Kaiser untersteht. Momentaner Hz. von T. ist *Kunibald van Ehrenstein.* Dem Herzog zur Seite stehen Beamte und Berater, deren Befugnisse teilweise noch über denen der Grafen liegen.

Armee und Flotte: In T. stationiert sind das I.-III. Kaiserlich Tobrische Garderegiment (Misamunder Grenzgardergt., Mendenisches Gardergt.. Aufbaurgt. Ysilia), die allesamt dem Marschall von T. unterstehen. Ein jeder Graf und vielleicht sogar Baron unterhält eine Handvoll Büttel zum Schutze seiner Ländereien. Generell zählt das tobrische Volk zu den wehrhaftesten im Reich. Die meisten Adelsmänner können mindestens eine schwere Panzerung ihr eigen nennen, sind erfahren im Reiten und Stechen, und jeder Bauer weiß wohl mit seinem Bogen umzugehen. Zusammen mit den im Kriegsfall ausgehobenen Landwehrhaufen erreicht die tobrische Wehrschar eine Gesamtstärke von neun Regimentern. In *Mendena* und *Ilsur* stationiert liegt

Tobrische Hügellandschaft mit Blick auf den Yslisee

die Tobrische Heimatflotte, Teil der Kaiserlichen Perlenmeerflotte, zusammengesetzt aus sieben Biremen, einer Trireme vom Perricum-Typ, drei Karavellen und neun Unterstützungsfahrzeugen. Sie ist zuständig für die Sicherheit der Küste zwischen Vallusa und Beilunk und untersteht einem Admiral der Kaiserlichen Marine.

Zeittafel Tobrien:

985 v.H.	Kaiserlich protektoriertes Siedlerland "Tobimorien"
984-403 v.H.	allmähliche Besiedlung T.s:
983 v.H.	Gründung *Vallusas,*
843 v.H.	Gründung *Mendenas,*
774 v.H.	Gründung Ils*urs,*
703 v.H.	Gründung *Ysilias,*
703-403 v.H.	praktisch fortlaufende Besiedlung
402-398 v.H.	T, als Sammelbecken für Flüchtlinge vor den *Magierkriegen.*
397-392 v.H.	T. gewinnt an Bedeutung
391 v.H.	mit der Krönung Kaiser *Eslams wird* T. als Herzogtum festgeschrieben und Yerodin von Ehrenstein wird zum ersten Herzog T.s ernannt.
390 v.H.	Gründung Eslamsbrücks zu des Kaisers Ehren
10 Hal	Zweiter ZUG DER OGER, Zerstörung der Stadt Ysilia und weiter Teile der Landgrafschaft, Mendena wird provisorische Hauptstadt,

Tobrische Brise; ablandiger *Wind aus Nordwest;* tritt vor allem im nördlichen Perlenmeer auf.

Tobrische See; nördlicher Teil des PERLENMEERS entlang der tobrischen Küstenlinie bis hin zur *Festumer Buch:*. Sandbänke, die bis zu 15 Meilen ins Meer hinausreichen, bedeuten eine nicht zu unterschätzende Gefahr für die Schifffahrt und erfordern die Beachtung der schiffbaren Rinnen. Uneingeschränkt hochseetauglich sind neben den Inselhäfen von *Tisal* und Festungs-Insel *Rulat* nur die Häfen von *Mendena* und *Vallusa.* Vorherrschende Winde sind die ablandige *Tobrische Brise* aus NW, der nördliche *Drachenodem* aus dem Ehernen Schwert und der unberechenbare *Gebelaus* aus NO.

Tobritzen; auch *Gnitzen* genannt; ein sehr kleiner Speisefisch, der wegen seines, zarten Fleisches geschätzt wird.

Tocamuyac; der eigentliche Name für das Volk der FLOSSLEUTE.

Töchter Satuarias; die Eigenbezeichnung der aventurischen HEXEN-; bezieht sich auf die SUMU-Tochter SATUARIA.

Töchter der Erde; mit etwa eintausend Schwestern die größte SCHWESTERNSCHAFT der HEXEN, die auch stark die allgemeinen Annahmen über Hexen begründet hat: Die T.d.E. sehen sich als Heilerinnen der verletzten Erde und ihrer Geschöpfe und sind oft hervorragende Kräuter- und Heilkundige und Geburtshelferinnen; ihr ganzes Auftreten ist für Zauberkundige sehr ländlich-bäuerlich. Sie sind in sehr vielen ZIRKELN verbreitet, am stärksten jedoch im Koschzirkel.

Bei weitem am häufigsten sind *Koschkröten* als Vertraute, deren hohe natürliche Magie den Hexen bemerkenswerte Fähigkeiten verleihen kann; oftmals aber dient sie nur als Ergänzung der nicht allzu hervorragenden eigenen Zauberkräfte - denn gerade die T.d.E. scheinen weit wichtigeres zu kennen als das Erlernen von Sprüchen.

So manche T.d.E. spielt aber auch nur mit dem Trugbild des unbedarften Kräutermütterchens und treibt ansonsten die wahre Vision ihrer Schwesternschaft voran: Eine freie, geheilte Welt, in der alle Kinder Tsas, Peraines und Satuarias im Gleichgewicht leben.

Tolak; (383 v.H.-330 v.H.); zweiter Kaiser der *Almadaner Dynastie* (ESLAMIDEN). Von 348 v.H. - 330 v.H. Herrscher auf dem Thron des Neuen Reiches.

Tollwut; eine schwere Krankheit, die meist durch den Biss tollwütiger Tiere übertragen wird und mit Krämpfen, Atemnot, Fieber und schließlich Anfällen von Raserei einhergeht; endet meist mit dem Tod des Opfers.

Tommel; Fluss im westlichen *Mittelreich.* Der T. entspringt einige Meilen von *Gratenfels* entfernt an den nordmärkischen Westhängen der Koschberge. Am linken Ufer führt zunächst die *Reichsstraße III* entlang, bis diese im Albernischen nach Süden abknickt. Bald darauf, beim Örtchen *Aran,* wechselt der T. - nun schiffbar - seine Richtung nach Norden. In einem lang gezogenen Bogen umfließt der T, nun die Markgrafschaft *Winhall.* Bei *Ambelmund* kommt von rechts der *Ambla* hinzu, kurz vor der Stadt Winhall das Flüsschen *Nabla.* Nun, auf dem Weg nach Westen bildet der Fluss die Grenze zum nördlich angrenzenden *Nostria.* Bevor der T. das mittelreichische Territorium verlässt, gibt der *Gemhar* seine Wasser hinzu, später beim Ort *Elger,* aus den nostrischen Wäldern kommend, der U*rfan.* Nach gut 400 Meilen Gesamtlänge schließlich, mündet der T. bei der Hauptstadt *Nostria* ins *Meer der Sieben Winde.*

Tommelsfurt; um das Jahr 1860 v.H. an einer Furt im Oberlauf der *Tommel* von Teilnehmern an einer Expedition des altreichischen Admirals Sanin gegründet. Der Ort wird beim großen Aufstand der Orks des Jahres 1699 v.H. vollständig zerstört. Einige Jahre später entsteht auf den Ruinen die Stadt WINHALL.

Tordochai; ein vor dem *Orkensturm* etwa 1.800 Köpfe zählender ORKstamm, der die stärksten und fähigsten Krieger stellte. Dies beruhte auf der Ansicht, dass der Verlust der Schlachten im Jahre 393 v.H. (damals starben 9 von 10 T,, die mit den TSCHAKSCHAI gegen das Mittelreich ausgezogen waren) eine göttliche Strafe gewesen sei, die nur durch noch härtere Anstrengungen und noch rigidere Auswahl der Besten zu sühnen sei. Während des Orkensturms kämpften die T. stets in vorderster Front und waren für ihre Blutgier und Brutalität berüchtigt. Durch die ständigen Schlachten ausgezehrt, waren es nur noch 300 Krieger, die als Ablenkungsmanöver die *Mauern Gareths* erstürmten, während die Hauptmacht der Orks *auf den Silkwiesen* focht. Alle 300 kämpften bis zu ihrem Tode und markierten damit das Ende für diesen Stamm der Orks.

Totenfest; 1. Boron; Gedenktag in fast ganz Aventurien; siehe **FEIERTAGE.**

Totenmoor; ein tückisches Torfmoorgebiet im *Bornland,* südlich der *Nordwalser Höhen* gelegen. Hier findet sich auch die *Stadt der Toten,* eine alte, bornische Nekropole.

Tote und Wiedergeborene Mada; Phase des MADAMALS, des av. Mondes; Neumond.

Trahelien; kleines, aber altes Königreich an der Südwestspitze Aventuriens, das an die Reiche von *Brabak* und *Al'Anfa* sowie die Territorien von *Hôt-Alem* und *Charypso* grenzt. Ehemals ein mittelreichisches Protektorat, sagte sich das Land unter Königin *Peri III.* vor einigen Jahren von *Gareth* los und unternahm in der Folgezeit einige Vorstoße ins Umland, die zu einer erheblichen Vergrößerung des Staatsgebiets führten.

Trallop, -s; Tralloper; Tralloper; Ort zu beiden Seiten der Mündung des PANDLARIL in den NEUNAUGENSEE. Hauptstadt des Herzogtums *Weiden* und mit 3.490 Einwohnern die größte Stadt und wichtigster mittelreichischer Vorposten im Norden. Die Stadt nährt ihre Einwohner durch Viehzucht und den Flusshandel pandlarilaufwärts mit *Baliho.* Der Seehandel mit dem nördlicher *Donnerbach* ist wegen der Gefahren des Neunaugensees gänzlich zum Erliegen gekommen. Die westliche Überlandroute dorthin via *Olat* ist durch die nachfolgende Durchquerung des *Nebelmoores* jedoch auch nur mit einer gewissen Risikobereitschaft und versiertem Führer anzuraten.

T. ist sicherlich kein Gareth des Nordens, doch bei der jährlich vom 12. bis 15. Phex stattfindenden Nordlandmesse ist auch hier das Getümmel groß. Während auf dem Marktplatze vor der Burg die Händler feilschen, wird vor der *Nebelhalle des Phex* mit prachtvollem Spektakel ein neuer Gauklerkönig erkoren. Bedeutendster Geschäftsmann vor Ort ist der erfolgreiche Fuhrunternehmer Gorge KOLENBRANDER, weit über die Grenzen Weidens hinaus als 'Trallop Gorge' ein Begriff. Mächtigstes Gebäude im Ort ist die prächtige Bärenburg, Residenz des Herzogs und Fluchtburg in Krisenzeiten.

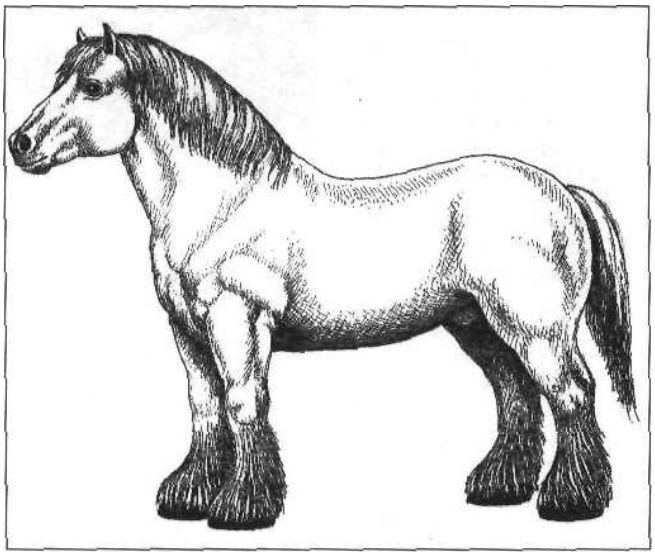
Ein Kuriosum unter den herzöglichen Kammern darf nicht unerwähnt bleiben, hat doch Herzog Waldemar aus Platzgründen (oder verschrobenem Humor), und um den ein oder anderen Taler zu sparen, die örtliche Inquisition und den Hofmagus in einem gemeinsamen

Turm untergebracht. So ist es, ob der mangelnden gegenseitigen Akzeptanz, durchaus nicht ungefährlich, einen der beiden zu konsultieren.

Die Stadt weist Tempel des *Phex,* des *Praios,* der *Rondra,* der *Travia.* der *Peraine,* des *Firun,* des *Boron* und der *Rahja* auf; fest stationiert sind hier 2 Schwadronen Hzgl. Weidensche Reiterei, 1 Banner Hzgt. Leibgarde, I Banner Ksl. Weidensche Hellebardiere und 80 Ritter des *Donnerordens,* deren Ordensburg nicht weit von der Stadt entfernt ist.

Trallop Gorge; eigentlich Gorge KOLENBRANDER; Handelsherr und Fuhrunternehmer aus *Trallop,* genannt "Herr der 1.000 Wagen".

Tralloper Riesen; größte aventurische Pferderasse mit einem Stockmaß um gut 2 Schritt; meist als Schimmel oder Falben gezüchtet; besitzen riesige Hufe mit zotteligen Fesseln. T.R. sind in der Lage, riesige Lasten zu schleppen und nicht geringere zu ziehen; sie gelten als die besten Schlachtrösser für schwer gepanzerte Ritter. Die bekannteste Zucht der T.R. (in die angeblich auch eines der legendären *Elfenrösser* eingekreuzt wurde) gehört den Herzögen von *Weiden.*



Tralloper Riese

Tralloper Vertrag; Vereinbarung aus dem Jahr 31 v.BF. (1024 v.H.) zwischen Elfen und Menschen über die Unantastbarkeit des Elfenreiches; Grundlage der Elfengesetzgebung des Neuen Reiches.

Transaranica; Straße von *Zorgan* nach *Anchopal,* die durch die *aranische* Steppe führt; recht gut ausgebaut und in regelmäßigen Abständen mit Gasthäusern ausgestattet.

Trappe; eine schwerer, gänseähnlicher Vogel, der gerne gejagt wird.

Traschbart; eine in nordaventurischen Gebirgswäldern häufige Flechte, die in langen "Bärten" von Bäumen hängt. Getrocknetes T.-Pulver ist das bekannteste Mittel gegen fiebrige Krankheiten.

Träumende Madaya; nach der elfischen Mythologie die erste und letzte der Elfen; siehe ELFEN, MADA.

Traumpulver; ein anderer Name für REGENBOGENSTAUB, ein potentes Rauschmittel,

Traumwelt; eine der vielen Bezeichnungen für die FEENWELT.

Treppe der Götter; echsisch: *Chrs H'Ranga;* ein verfallenes Monumentalbauwerk in den *Echsensümpfen* in der Nähe des Ortes *Ssd'l.*

Trireme; ein *Schiffstyp;* eine der häufigen Formen der GALEERE; ausgestaltet mit drei übereinanderliegenden Riemenreihen, meist mit einem Hilfssegel ausgestattet; fast ausschließlich als Kriegsschiff genutzt.

Troll, -s; trollisch; menschenähnliche, kulturschaffende Rasse. Die T. sollen von den *Giganten* selbst geschaffen worden sein und stellen nach der geheimen hesindianischen Mythologie das älteste Kulturvolk Aventuriens dar. Über ihren Ursprung und ihre Vorgeschichte ist nichts bekannt, jedoch findet man hin und wieder alte Ruinen, die nur von trollgroßen Wesen geschaffen wurden sein können.

T. erreichen eine Größe von vier (selten einmal viereinhalb) Schritt und verfügen über enorme Körperkräfte. Bereits in frühester Jugend tragen sie einen Bart, der im hohen Alter gut drei Schritt Länge erreichen kann. Ihre Haut ist ledrig und zäh und von bleicher bis hellbrauner, bisweilen ins oliv spielender Farbe, ihre Augen und ihre Haare scheinen jedoch beliebige Farben annehmen zu können. Interessanterweise hat man noch nie T.-Junge erblickt, ebenso wie Frauen wohl eine Seltenheit darstellen. Über das Alter von T. ist nichts bekannt, jedoch ist zu vermuten, dass sie weit über 400 Jahre alt werden können.

Menschen und T. begegneten sich zum ersten Mal wohl in der Expansionszeit des *Diamantenen Sultanats,* jedoch ist über diese Begegnungen nichts weiter bekannt, als dass sie wohl friedlich verliefen. Nicht so jedoch das nächste Zusammentreffen, das als TROLL KRIEGE in die Geschichte einging und zur fast vollständigen Vernichtung dieses Volkes führte.

Heute leben die meisten T. in den *Trollzacken,* einige wenige auch verstreut über ganz Aventurien (vom äußersten Süden einmal abgesehen). T. wohnen in kleinen Sippengemeinschaften und leben vom Jagen und Sammeln; ihre Sprache kennt keine Schrift, sie wissen nicht um die Geheimnisse der Metallverhüttung, und ihre kompliziertesten "Werkzeuge" sind einfache Hebel.

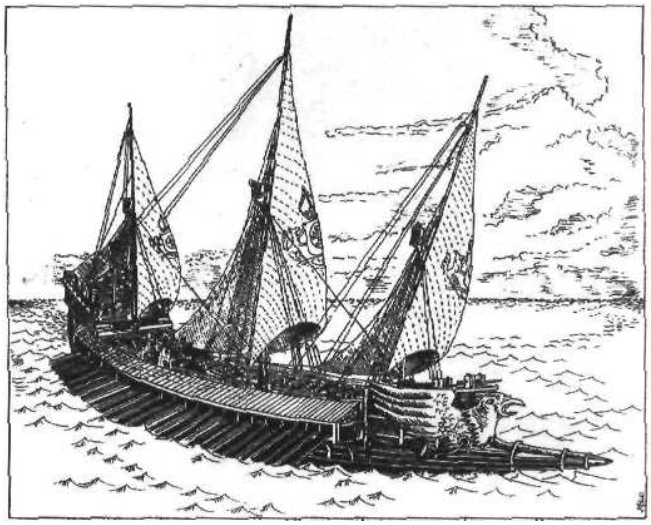
Welche Götter oder Kräfte die T. verehren ist nicht bekannt, jedoch lässt ihr Wesen auf eine Anhängerschaft *Ingerimms* schließen: Sie sind meist gutmütig und gelehrig, wenn sie jedoch einmal Wut überkommt, tut man am besten daran, sich schleunigst aus ihrer Nähe zu entfernen.

T. sind versessen auf Naschwerk, kleine Schmuckgegenstände und gut erzählte Geschichten, die sie alle gerne als "Zoll" einfordern: der bekannteste T. der Neuzeit ist sicherlich *Struzz,* ein veritabler Baron in der *Landgrafschaft Trollzacken.*

Trollfaust; mit ca. 2,400 Schritt einer der höchsten Berge der TROLLZACKEN.

Trollisch; die Sprache der *Trolle;* siehe SPRACHEN.

Trollkopp; mit etwa 3.800 Schritt einer der höchsten Berge des AMBOSSGEBIRGES.



Die „Seeadler von Beilunk", eine Trireme modernster Bauart

Trollkriege; von 873 v.BF. - 856 v.BF. währende kriegerische Auseinandersetzung zwischen den *Trollen* der *Trottzacken* und dem Heer des *Alten Reiches.* Auslöser war der Überfall einer 40-köpfigen Trollhorde auf ein tausend Mann starkes kaiserliches Heer, das dabei fast gänzlich niedergemetzelt wurde. Die erbitterten Kämpfe der Folgezeit hätten beinahe zur vollständigen Ausrottung des damals noch mächtigen Geschlechts der Trolle geführt, doch auch die Truppen des

Ein Troll mit wuchtiger Holzfälleraxt

vorwiegend glücklosen Kaisers *Belen-Horas* mussten einen hohen Blutzoll für ihren Sieg entrichten.

Trollpforte; Gebirgspforte zwischen den Hzm. *Darpatien* und Tobrien; breites Passland zwischen *Schwarzer Sichel* im Norden und *Trollzacken* im Süden; Durchlass für die *Reichsstraße I* von *Wehrheim* nach Warunk. Im Jahr 10 Hal ist dieser Engpass zum Kernland des *Neuen Reiches* Schauplatz der OGERSCHLACHT.

Trollzacken (II); Gebirgszug im Osten des *Mittelreichs.* Im Westen stoßen seine Ausläufer bis an den Binnensee *Ochsenwasser* vor, und im Süden folgt der *Darpat* seiner Flanke. Im Osten grenzen die T. an den *Golf von Perricum.* Die höchsten Gipfel des unwirtlichen und zerklüfteten Gebirges sind der *Wolkenkopf,* die *Trollfaust* und *Die Brüder.* Abrupt und kahl erhebt sich das Gebirge aus der Ebene, nur im Südwesten und Nordosten finden sich einige mit Fichten und Föhren bewaldete Vorberge. In den tiefen Tälern des Gebirges leben viele *Trolle* und das wilde Volk der *Trollzacker,* weshalb die Berge von den Menschen der Umgegend gemieden werden, auch wenn das Land nominell in mittelreichische *Baronien* aufgeteilt ist.

Trollzacken (II); Lgft. im Fsm. *Darpatien;* wird z.Zt. von dem kleinen Städtchen *Allzoll* durch Lgf. *Golambes von Gareth-Streitzig* regiert. Im Südwesten bildet der *Darpat* die Grenze zum Kgr. *Garetien,* im Osten sind es der *Bedrom* und der *Radrom,* die eine natürliche Grenze formen. Im Süden erheben sich die Trollzacken, die der Landgrafschaft ihren Namen gaben. Durch das Land verläuft die *Reichsstraße I,* die von *Wehrheim* kommt und nach *Warunk* führt. Fruchtbare Felder und dichte, wildreiche Wälder an den Hängen der Trollzacken sind die Lebensgrundlage der wenigen Bewohner der Grafschaft. Außer Altzoll weist der dünn besiedelte Landstrich nur einige kleine Dörfer auf.

Trollzacker; ein wildes und barbarisches, in den *Trollzacken* beheimatetes Volk. Sie haben den gleichen Ursprung wie die *Ferkinas;* jener alte Menschenstamm, der z.Zt. *Pyrdacors* und der Herrschaft der *Echsenmenschen* in den Gebirgen Zuflucht suchte. Die T. bezeichnen die *Trolle* als ihre Brüder und glauben, von den *Riesen* abzustammen, was man ihnen fast glauben könnte, denn die meisten von ihnen messen 2 Schritt und mehr. Ihre Lebensweise ist stark durch ihre Jenseitsvorstel-lung geprägt: Sie glauben, ihr Leben im Jenseits werde umso leichter, je schwerer und härter das Leben vor dem Tod ausfällt. Sie ziehen einen schmerzhaften Tod vor, um sich im Diesseits von allen Fehlern zu reinigen, denn im Jenseits wären die Qualen noch größer.

In den Trollzacken gibt es etwa ein Dutzend Stämme, die wiederum jeweils aus einem Dutzend Sippen bestehen, zusammen etwa 3000 Menschen. Meist sind die Sippen untereinander verfeindet und tragen lange Blutfehden aus. Ihre Sprache basiert wie das *Tulamidya* auf dem *Ur-Tulamidya,* ist jedoch auch für einen gebildeten Tulamiden nur schwer zu verstehen. Im Kampf verwenden die Trollzacker meist stein-gespickte Keulen und einfache Steinäxte, aber auch plumpe Schwerter, die jedoch, wie alles Metall, sehr kostbar sind.

Ihre Götter spiegeln die einfache primitive Lebensweise wieder: Sie kennen einen Gott *Raschtulla,* der für Gewalt, Tod und Kampf steht. Seine Frau ist *Rascha,* die Göttin der wilden Lust und Raserei.

Tronde Torbensson

Tronde Torbensson; (*26 v.H,); HETMANN DER HETLEUTE und damit Oberhaupt aller THORWALER: Sohn der vormaligen Hetfrau Garhelt. T.T. gilt nach außen als draufgängerisch, versucht jedoch (bislang vergeblich), den lockeren Bund der Thorwaler zu einem echten Staat zu vereinen.

Trontir von Alfz; Gräfin der mittelreichischen Gft. JILASKAN im *Perlenmeer.*

Truanzhai; etwa 12.000 Köpfe zählender Stamm der ORKS. Sie leben an den Osthängen der *Haldorkette* und auch im relativ fruchtbaren Phexcaerer Becken, wo sie ihre domestizierten Schafe und Ziegen weiden lassen. Sie sind bemerkenswert gute Kürschner und Gerber, lassen sich diese Arbeit aber gerne von ihren Goblinsklaven abnehmen. Sie tauschen ihre Gürtel, Taschen, Zeltbahnen oder Rüstungen in *Phex-caer* oder *Thorwal* gegen Schnaps, Waffen und Metallgerät ein. Auch die Orks in ihrem eigenen Stadtviertel zu Thorwal sind vom Stamm der T. Fertigkeiten im Klettern und Spurenlesen sichern das Überleben und eröffnen die Möglichkeit, sich als Karawanenführer anheuern zu lassen, wobei sie sich stets als zuverlässig erwiesen haben. Gesichert ist auch die Erkenntnis, dass ihre Schamanen große Meisterschaft im Herbeirufen von Windgeistern besitzen. Zu den Menschen haben die T. ein traditionell gutes Verhältnis und so verlegen sie sich bei großen Feldzügen eher aufs gezielte Ausbeuten denn aufs Mordbrennen,

Trutzburg zu Prem; die *Kriegerakademie* der Stadt PREM; über die Grenzen hinaus bekannt durch das T.-Lied. welches das *Premer Feuer* preist.

Tsa (I); Göttin der {Wieder-)Geburt und der Erneuerung; gilt als die Jüngste der *Zwölfgötter* - und ist dennoch (als die ZSAHH der *Echsenmenschen)* eine der am längsten verehrten Gottheiten Aventuriens. Als ihr Symbol gilt der immer neuentstehende, vielfältige Regenbogen, in dessen Farben auch die Geweihten der Göttin gekleidet sind; Symboltier der Göttin ist die sich immer wieder verjüngende Eidechse; als ihr Gefolge gelten sowohl der Halbgott SIMIA als auch solche Wesen wie die *Kobolde.*

Der Kult T.s ist sehr wenig strukturiert - denn eine feste Hierarchie widerspricht völlig dem Glaubensinhalt. Selbst in den einzelnen Tempeln wechseln alle Funktionen in unbestimmten Abständen, was nicht gerade zur prachtvollen Aufrechterhaltung der Gebäude beiträgt - doch auch hier gilt, dass ein aus einer zusammengebrochenen Mauer sprie-

ßender Keim den Priestern besser gefallt als ein jahrzehntealtes Gemäuer. Die Geweihten der Göttin nehmen kein beseeltes Leben, sondern ernähren sich nach Möglichkeit vegetarisch.

Neben dieser Hauptlinie des Kultes gibt es allerdings noch sehr viele Varianten, die teilweise stark abweichende Überzeugungen vertreten - von geradezu revolutionären Umsturzbewegungen bis zur organisierten Gruppe, die über lenkende Geburtshilfe den perfekten Menschen erschaffen will. Denn da der Kult keinerlei zentrale Leitung oder Autorität außer dem jährlichen Konvent besitzt, ist es unmöglich, eine einheitliche Meinung festzulegen oder gar durchzusetzen. Selbst unter den aventurischen *Hexen* gibt es einige, die ihre Göttin *Satuaria* und T. als Einheit, wenn nicht gar identisch ansehen.

Tsa (II); der achte Monat im aventurischen Jahreslauf und damit etwa dem irdischen Februar entsprechend.

Tsas Kreide; *heiliger Talisman* des Tsa-Kultes. Das regenbogenfar-bene Kreidestück dient der Geschlechtsbestimmung eines noch ungeborenen Kindes. Auf den Bauch der Mutter wird mit ihm ein Kreis gemalt - wird ein Mädchen gewünscht, so zeichnet man ihn im Uhrzeigersinn, bei einem Jungen in die entgegengesetzte Richtung, für Mehrlinge eine entsprechende Anzahl an Kreisen. Die Kinder, deren Geschlecht so bestimmt wurde, widmen ihr Leben später Tsa und werden meist auch Geweihte der Göttin. Die Kreide, die - um nur eine von unzähligen Legenden zu nennen - vor 7 Jahrhunderten von dem Priester *Djugej ab Djugan'Kaij* aus *H'Rabaal* mitgebracht worden sein soll, wird im Tsa-Tempel in *Punin* aufbewahrt.

Tscharschai; ein ursprünglich im Gebiet zwischen *Thasch* und *Hilvalskopf* beheimateter Stamm der ORKS, der 393 v.H. zusammen mit den TORDOCHAI das *Mittelreich* überfiel und vernichtend geschlagen wurde; leben heute als fahrende Händler im *Orkland.* Sie ziehen (meist in Begleitung einiger *Oger)* mit ihren großrädrigen Wagen über die Steppe, um zu tauschen, zu erhandeln, zu stehlen und zu erbeuten.

Am *Orkensturm* waren die T. nur wenig beteiligt, so dass ihre Kopfzahl wohl immer noch um 1.200 beträgt.

Tsh'Awah; ein kleiner Ort im Herzen der westlichen *Echsensümpfe.*

Tsiina; ein *echsisches* Zeitmaß, bestehend aus 33 *Ehhn* und einem Zeitraum von 16.500 Jahren entsprechend (siehe **ZEITRECHNUNGEN**).

Tugruk Pascha; (? - 226 v.H.); Heerführer jener *Novadis,* die 226 v.H. das *Liebliche Feld* überfielen und erst durch den Opfergang der Hl. THALIONMEL am *Chabab* aufgehalten werden konnten; war lange Zeit als Untoter der Hüter des *Schwerts der Thalionmel* und wurde erst letztens erlöst.

Tula (von Skerdu); (Geburtsdatum unbekannt); eine Hexe, die auf SKERDU, einer Insel der *Olportsteine,* lebt und mindestens *ein Drachenschiff* ihr eigen nennt, mit dem sie bisweilen auf Kaperfahrt in den tiefen Süden fährt.

Tula von Skerdu

Tulamide (I),-n; tulamidisch; Volk der Menschen, das nach dem Fall *Pyrdacors* und dem Untergang der Reiche der *Echsenwesen* (um 3.000 v.H.) die Länder an *Gadang, Mhanadi, Szinto, Thalusim* und *Barun-Ulah* besiedelte, was auch heute noch ihre Hauptverbreitungsgebiete sind. Die T. nennen RASHTUL AL-SCHEIK und dessen Sohn BASTRABUN als ihre Gründerväter und höchsten Heroen; ihre frühen Reiche sind das der MAGIERMOGULE VOM GADANG und das DIAMANTENE SULTANAT.

T. sind von mittelgroßem Wuchs, meist mit scharf gezeichneten, hell- bis dunkelbraunen Gesichtern und von vorwiegend schwarzer Haar- und Augenfarbe. Damit enden aber bereits die Gemeinsamkeiten, denn die T. haben sich über die Jahrhunderte dem Lebensstil ihrer Eroberer angepasst oder stark unterschiedliche Kulturen geschaffen - mehr hierzu finden Sie u.a. unter den Einträgen AL'ANFA. ARANIEN, FASAR, KALIFAT, KHUNCHOM, MHERWED, NOVADI, RASHDUL SOWIE THALUSA/THALUSIEN.

Bereits früh (um 2.700 v.H.) von den T. getrennt hat sich ein anderer Volksstamm Aventuriens, der aus der alten Heimat in den hohen Norden gezogen ist; die NORBARDEN.

Tulamiden (II); eine eng mit den SHADIF verwandte Pferderasse aus dem *Amhallssih* und *Mhanadistan;* häufig als Falben. Apfel- oder Nebelschimmel. Einige T. lassen sich von Magiebegabten besonders leicht reiten und zähmen; diese "Magierpferde" werden teilweise für mehr als 800 Dukaten gehandelt.

Tulamidya; (seltener: *Tulamidisch);* Sprache der *Tulamiden;* verwendet als Schriftlichen die 19 *Geheiligten Glyphen von Unau;* siehe SPRACHEN.

Tundra; sowohl im *Elfischen* als auch im *Nivesischen* vorkommendes Wort für die großen Steppen des Nordens, die Heimat der NIVESEN und ihrer Herden. Der Boden der T. ist im Winter meist knochenhart gefroren und verwandelt sich im Sommer häufig in unwegsamen Matsch. Neben einigen kleineren Birken- und Nadelwald-Flecken wachsen in der T. vor allem Gräser, soweit das Auge schaut.

Turim, Sohn des Xolgorim; jüngerer Sohn des *Bewahrers der Kraft* zu *Xorlosch* ist seinem Vater ins Amt des Angroschpriesters gefolgt; doch nicht der Gottesdienst in der *Heiligen Halle,* sondern der aufrechte Kampf mit Schmiedehammer und Felsspalter gegen die Ränke des *Namenlosen* haben ihn zum bewunderten Helden der Jungzwerge Aventuriens werden lassen.

Turnier; rondrianisches Kräftemessen freiwilliger Kampfer; siehe SPIEL UND SPORT. Die bekanntesten T. sind sicherlich die jährlichen Treffen zu Arivor (Ardaritenturnier) und zu Gareth (Kaiserturnier).

Tuur-Amash; die *Schwärze Kröte;* einer der mächtigsten Diener AGRIMOTHS; berüchtigt als Erschaffer von verfluchten Pflanzen und Tieren und bei schwarzen *Hexenzirkeln* zu zweifelhafter Beliebtheit gelangt.

Tuzak, -s; Tuzaker; Tuzaker; Stadt im Südwesten *Maraskans;* Hauptstadt des mittelreichischen Fsm, Maraskan. Während der große Hafen direkt an der Roabmündung liegt, befindet sich die eigentliche Stadt auf einem Plateau 150 Schritt höher, zu dem steile, in den weißgelben Fels gehauene Treppen führen. Die 6.000-Einwohner-Stadt ist wahrscheinlich die schönste der maraskanischen Städte - bisweilen die Lilienhafte genannt - und sicher diejenige, die den Niedergang der Insel in ihrer Zeit als abgelegene Provinz des Mittelreiches noch am besten überstanden hat, auch wenn der Handel mit dem tulamidischen Festland in seinem Umfang kaum vergleichbar ist mit dem früherer Jahrzehnte.

Jedoch hat die Stadt immer noch einen guten Namen wegen des hochwertigen Stahls, der in der Region hergestellt wird, seiner Hunde - den *Tuzakern* - und nicht zuletzt wegen der bedruckten Stoffe. Aus dieser Stoffdruckkunst, die unter *Dajin VII. dem Frommen* entstand, entwickelte sich 33 v, H. die Kunst des Buchdrucks.

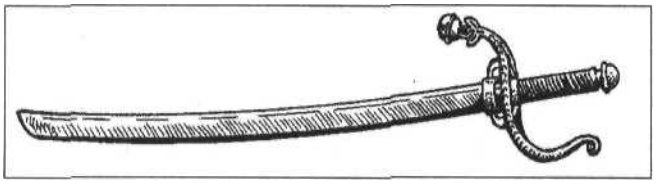
Die einstige Königsstadt ist heute die Residenz des Fürsten *Herdin.* der den alten Königspalast mit dem *Lilienthron* der maraskanischen Könige - die Weiße Residenz - bewohnt und von dort die Insel mit harter Hand regiert. T. beherbergt einen der beiden großen Tempel des *Rur-und-Gror-Glaubens,* von dem aus jährlich am maraskanischen Neujahrstag, dem 19. Rondra, die Diskusstafette nach *Boran* ihren Anfang nimmt (Weitere T: EFF, ING, PRA, RON). Der Tempel ist weitgehend ein Spiegelbild des Boraner Tempels, und seine Priesterschaft hat in den letzten Jahren viel an Bedeutung für den Zwillingsgötterglauben gewonnen, was dem einen der beiden Hochgeschwister, der kindlichen *Milhibethjida* zuzuschreiben ist.

Die Magierakademie, die SCHULE DES WANDELBAREN, befindet sich seit der Eroberung nicht mehr innerhalb der Stadt, sondern zehn Meilen auswärts in einer alten Festung. In den alten Gebäuden der ehemaligen Akademie, deren Böden mit wunderbaren Mosaiken und Parkettböden ausgelegt sind und wo noch vor 30 Jahren die Adepten ihren Studien nachgingen, befinden sich jetzt die Pferdeställe des

Fürsten und das Arsenal des Kaiserlichen Heeres, denn wie in jeder maraskanischen Stadt gibt es auch hier eine starke Garnison (G: III. Ksl. Elitegarderegiment, I. Ksl. Beilunker Regiment (Seegarderegiment), II. Regiment Darpati-sche Landwehr, 3 Banner Fsl. Maraskanische Elitegarde. 1 Kompanie Stadtgardisten, 500 Matrosen und Seekrieger der Ksl. Perlenmeerflotte).

Tuzaker; eine temperamentvolle Hunderasse von der Insel *Maraskan;* Fell an Brust, Unterschenkeln und Wangen hellockerfarben bis weißgelb, am Rücken schwarz; erreicht eine Schulterhöhe von 3 Spann, kann zu unerschrockenen Kämpfern abgerichtet werden. T. sind immun gegen das Gift der *Maraskantarantel.*

Tuzaker Aufstand; Erhebung der *maraskanischen* Einwohner der Stadt TUZAK gegen die Besatzung durch das *Neue Reich;* 19. Rondra bis 24. Hesinde 2 Hal; die Stadt wurde schließlich von der ADLERGARDE unter der persönlichen Führung von Kaiser HAL erstürmt.



Ein Tuzakmesser mittelreichischer Machart

Tuzakmesser; Zweihandschwert, das vor allem auf *Maraskan* in Gebrauch ist: Diese Waffe ist an Größe in etwa einem BASTARDSCHWERT vergleichbar, aber mit einer leicht gekrümmten, anderthalbschneidigen Klinge versehen. Die Scheide eines T. ist meist aus Holz und wird entweder frei in der Hand getragen oder, weil üblicher, mit einem Riemen auf dem Rücken befestigt.

Tuzakwurm; ein Drache, der in der Zeit der Besiedlung die Einwohner *Maraskans* terrorisierte; maß 50 Schritt Lange und konnte angeblich sein Maul 20 Schritt weit aufsperren (was auch der Gesamthöhe seines Rückenkamms entsprach); besaß zwei starke Greifarme und zwei Flügel (Spannweite um 40 Schritt); wurde schließlich auf Geheiß von Kaiser *Gerbald I.* von 1.000 Kämpfern gehetzt und im Jahre 809 v.H. erschlagen. An der Jagd war auch der Kaiser selbst beteiligt.

Tyakraman; einer der Namen des *Erzdämonen,* der als *Herr der Rache* gilt und meist BLAKHARAZ genannt wird.

Tykates (von Rethis); (? - 441 v.H.); ein *Hesindepriester,* der bei *Rethis* eine Bibliothek besonderer Art anlegte, indem er viele Überlieferungen und Sagen der ZYKLOPENINSELN auf Tontafeln gravierte.

U

Überwals; von den Bewohnern des *Bornlandes* so genannte Landschaft jenseits des *Walsach*, vor allem die Vorgebirge der *Walberge* und der *Widderhörner*. Außer einigen Festungen am linken Walsachufer und den Behausungen verschiedener Flusspiraten von Menschen unbesiedeltes, dicht bewaldetes Terrain, das angeblich zahlreichen Fabelwesen (wie *Levschije* und *Vilay)* Heimat bietet. Für die Erkundung und Kartierung der U. wurde vom *Adelsmarschall* des Bornlandes der *Widderorden* gestiftet.

Uchakhar, Khorim (ben Dscherid Ha Qawas ibn Hairan Badawi); (*12 *v .H.); rastullahgläubiger Kämpfer* aus der nördlichen *Khom* und verdienter Streiter für Kaiser und Neues Reich; *Graf von Yaquirtal* und *Reichs-Leutenant von Almada* (d.i. Oberkommandierender aller Truppen, die die Südgrenze Almadas verteidigen); zeitweise sogar *Reichsvogt von Almada,*

Ucuri(I); der "Goldene Falke und Himmlische Herold"; ein machtvoller *Halbgott,* der nach Willen seines Vaters und Schöpfers PRAIOS in den Nachtstunden über den Himmel zieht, um so auch bei Abwesenheit der Sonne ein immerwaches Auge zu haben auf die Geschehnisse in der Welt der Sterblichen. U. gilt auch als Bote und Späher der Götter, der so schnell wie der Gedanke zu reisen vermag und die Ratschlüsse und Wünsche der Götter in sämtlichen Sphären verkünden kann - und damit ist er auch in der Lage, in die Siebte Sphäre der Dämonen und darüber hinaus zu reisen, wohin selbst die Götter nur ungern gehen.

In der Kosmogonie Aventuriens ist U. der erste Halbgott, denn Praios erschuf ihn aus sich selbst heraus als Boten des Sieges, um mit den Giganten Frieden zu schließen. Er wird häufig als etwa ellengroß in der rechten Hand des Praios stehend dargestellt. Seine Tempel stehen in Gareth und Neu-Gareth. Das heilige Tier des U. ist der Falke.

Ucuri (II); ein großer, gelblich weißer *Wandelstern* (Planet). Dieser zweithellste aller Planeten steht als Schutzzeichen der Herrscher und Sieger. Sein astrologischer Einfluss verheißt eine Neigung zu Glanz, Erfolg und kraftvollem Auftreten.

Ucuria; anderer Name für den sagenhaften, angeblich von Greifen und Löwenmenschen bewohnten Südkontinent *Deres;* siehe UTHURIA.

Ucurian Jago; eigentlich *Jago Rallersfurter;* (*32 v.H.); der *Erwählte,* der Ordensmeister des BANNSTRAHL-ORDENS, residiert auf Burg *Auraleth* bei *Wehrheim.*

Ucuriaten; ein vor allem dem *Praiossohn Ucuri* gewidmeter Orden, der zu seinen Pflichten die getreuliche Überbringung und Verbreitung von Nachrichten zwischen den Tempeln der Zwölfgötter zählt. Er besteht überwiegend aus Laienschwestern und -brüdern, doch können auch Geweihte aller Zwölfgötter für eine bestimmte Zeit oder auf Dauer dem Orden beitreten - etwa wenn sie ihrer Gottheit für den rechtzeitigen Erhalt einer wichtigen Information danken wollen.

Alle U. schwören bei *Praios* und *Boron,* nur die Wahrheit zu sagen und sie nur dem ausersehenen Empfänger kundzutun. Das Haupthaus der U. steht in Gareth, als ihr Begründer und Mentor gilt der Herold *Greif.*

Udora von Bethana; (*62 v.H.); *Gräfin von Yaquiria;* geschickte Politikerin, die ihre Grafschaft schon mehrmals erfolgreich gegen interne Ränke des Reiches verteidigen konnte. Ob ihrer kaufmännischen Ausbildung und ihres Geschicks in Geschäftsdingen auch erfolgreich beteiligt an *Grangorer und Neethaner* Handelshäusern sowie mehreren Güldenlandfahrten. Ihre designierte Nachfolgerin ist ihre Tochter *Hesindiane von Bethana-Aralzin,* Landherrin von *Bethana.*

Ugdalf (von Gareth); (702 v.H. - 660 v.H.); neunter und letzter amtierender der KLUGEN KAISER, denn sein einziger Sohn Rude (der Zweite) wird vor Erreichen des regierungsfähigen Alters ermordet und die Erbreihe des Urahnen *Raul von Gareth* erlischt. Zurück bleibt ein Staatsgebiet, das in seiner Ausdehnung bis heute unerreicht bleibt. Die Zwingfeste der Stadt Thorwal - heute Alter U. genannt - ist stummer Zeuge für die damalige Größe des Neuen Reiches. Die Regierungszeit von U. währte von 684 v.H. - 660 v.H..

Ugdalfskronir; Zwingfeste aus der Zeit Kaiser *Ugdalfs* über der Stadt *Thorwal,* volkstümlich auch "Alter Ugdalf" genannt; beherbergt die Kriegerakademie Thorwals,

Uh'Juhn; Zeiteinteilung *der Norbarden;* 1 U. entspricht 100 Mondmonaten; siehe **ZEITRECHNUNG**.

U**hdenberg, -s; Uhdenberger; Uhdenberger;** Stadt in der *Roten Sichel.* Bereits im Jahr 31 v.BF. anlässlich des *Tralloper Vertrages* von Elfen und Menschen gemeinsam gegründet, beherbergt die ehemalige Handelsstation heute 1.750 Einwohner. Die Bergbaustadt am Rathil im westlichen Vorgebirge der Roten Sichel gilt als höchstgelegene Menschenstadt Aventuriens und vereint darüber hinaus ein Völkergemisch aus Zwergen, Auelfen, Orks und Goblins. Die beiden letztgenannten sehen sich allerdings stets dann schweren Zeiten gegenüber, wenn ihre weniger menschenfreundlichen Verwandten raubend und plündernd durch die Lande ziehen. Die Bedeutung der seit über 250 Jahren unabhängigen Stadt resultiert aus den reichen Vorkommen an Bodenschätzen in der benachbarten Sichel, allen voran an Eisenerz, hier sogar im Tagebau gebrochen, das zum im ganzen Norden verbreiteten 'Goblinstahl' verarbeitet wird. Demzufolge ist der bestbesuchte Tempel der Stadt auch *Ingerimm* geweiht, während die Häuser *Peraines* und *Firuns* eher von den wenigen Jägern und Bauern des Umlands besucht werden.

Rau ist nicht nur der viermonatige Winter in der Stadt der roten Bruch Steinhäuser, rau sind auch die Sitten; Raufhändel sind an der Tagesordnung, hier gilt es als verboten *nicht* mit deutlich sichtbarer Waffe die lehmbedeckten Straßen zu betreten. Hier herrscht das Faustrecht, und die Obrigkeit schert sich weniger um viele 'Kleinigkeiten' als hinterher das *Therbûnitenspital,* jedoch gelten Felddiebstahl und Fundraub als schwerwiegende Verbrechen. Lage und Klima zwingen zu strenger Vorratshaltung, und viele andernorts alltägliche Dinge kosten hier leicht das Doppelte,

Die Macht in der Stadt liegt in den Händen eines untereinander verfeindeten Minenkonsortiums, das Minen, Verhüttung und den Handel mit *Trallop Gorge* kontrolliert (G: ca. 200 Söldner der Uhdenberger Breitäxte und der Uhdenberger Legion, 30 Stadtbüttel). Die Anbindung an den Norden und das *Bornland* erfolgt über den *Roten Pass* zwischen Roter Sichel und *Salamandersteinen.*

Uhdenberger Legion; gemischte Söldnertruppe aus Mittelländern, Tulamiden, Elfen, Goblins und - vor dem *Orkensturm* - auch Orks; etwa regimentsstark und in 25 so genannte Rudel mit jeweils 15 Kämpfern organisiert; voll beritten und erfahren auch in schwierigem Gelände; ausgezeichnet in der *Ogerschlacht* und im *Orkensturm;* einzelne Rudel zur Zeit meist im Sold der Uhdenberger Minenbesitzer oder des Handelshauses *Kolenbrander.*

Ulchuchu; genannt der *Algendämon:* ein *Gehörnter Dämon*, der ausschließlich im Wasser existieren kann (dort jedoch auch für längere Zeit) und CHARYPTOROTH zugeordnet ist; erscheint meist als graugrüner Algenteppich.

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

Ulikkani; eine der WALDINSELN, Haupteiland der *Zimtinsel-Gruppe;* Sitz des *Sonnensohnes*, des nominellen Herrschers über alle UTUS; bekannt für den ULIKKANEEL.

Ulikkaneel; aus der Rinde des *Zinamo* oder Zimmetbaumes gewonnenes Gewürz; *Zimt;* fast ausschließlich auf den *Waldinseln* zu finden und eng mit dem ähnlichen BENBUKKEL verwandt.

Ulmenwürger; ein *Heilkraut*, das als efeuähnliche Pflanze an Ulmen schmarotzt. Aus den Blüten lässt sich ein Absud herstellen, der die nächtliche Regeneration fördert und zudem einen gewissen Schutz gegen *Wundfieber* bietet.

Umbracor; ALTER DRACHE, trägt den Titel "Zerstörer", da es seine Aufgabe ist, jegliches kosmische Ungleichgewicht im Keim zu zerstören - eine Mission, die er ohne übermäßige Rücksicht auf Einzelschicksale erledigt, was dem halbgöttlichen Geschöpf einen recht schlechten Ruf eingetragen hat — nicht, dass es ihn zu interessieren scheint, was die Sterblichen über ihn denken. U. gilt als Herr der *Westwinddrachen* und soll auf einer Insel im *Südmeer* hausen.

Umdoreel und Usuzoreel; ausschließlich als *Tagesherrscher* angerufene *Dämonen*, die als Jagdmeister (Umdoreel, gehörnt) und Treiber (Usuzoreel) zu BELSHIRASH gerechnet werden.

Umrazim; eine legendäre Zwergenbinge im *Orkland*, einige Jahre nach dem *Tag des Zorns* von den Söhnen des *Aboralm* gegründet und über die Jahrzehnte zu großem Reichtum gekommen; bei einer Revolte der von den Zwergen versklavten *Orks* werden fast alle Bewohner niedergemacht und die Mine fallt in Orkhand. Die genaue Lage von U. ist bis heute unbekannt.

Unaiekk; eine mittelgroße WALDINSEL, die zu keiner der größeren Inselgruppen gerechnet wird; zwischen *Sorak* und *Numesi* gelegen.

Unau, -s; Unauer; Unauer; bis heute eigentlich die einzige echte *novadische* Stadt und damit - neben *Keft* — ein Zentrum ihrer Geschichte. Gelegen am *Cichanebi*-Salzsee und umrahmt von den schroffen U.Bergen, blickt die Stadt mit ihren heute 7.800 Einwohnern auf eine lange und zum Teil blutige Geschichte zurück. 801 v.H. wurde die Stadt von den *Klugen Kaisern* als Garnison gegründet, um die Khom zu erschließen. Bis 223 v.H. wuchs die Stadt unter der Herrschaft des Mittelreiches heran, nach wie vor in erster Linie als Garnisonsstadt. Schließlich wurde sie von *Malkillah I.* erobert und zur Hauptstadt des neu gegründeten Kalifats erklärt, was sie auch bis 25 v.H. blieb. In ihrer Geschichte war die Stadt oftmals Schauplatz blutiger Auseinandersetzungen, zunächst zwischen Mittelreichern und Novadis, später in Folge von internen Stammesfehden und Erbfolgekriegen der novadischen Herrscher und zuletzt während des Krieges mit *Al'Anfa*, bei dem die Stadt nach heftiger Gegenwehr von den Al'Anfanern überrannt wurde. In der Zeit der Besetzung durch Al'Anfa wurde die Stadt heftig geplündert und gebrandschatzt. Die Spuren von Zerstörung und Willkür sind auch heute noch nicht gänzlich beseitigt, vor allem aber sitzt der Hass auf die schwarze Stadt im Süden tief in den Herzen.

Ob dieser bewegten Geschichte verblasst das reale Bild U.s beinah. Auf einem halbverwitterten Felsplateau der Khom, einem Ausläufer der nahen U.-Berge, liegt die Oberstadt, die die Paläste der reichen Familien beherbergt. Im Osten ist die Oberstadt von einer 15 Schritt hohen Steilwand geschützt, während die übrige Stadt zum Ufer des Chichanebi-Salzsees hin leicht abfällt. Auch die Unterstadt wird durch hohe Mauern geschützt, hinter denen sich die Baracken der Ärmsten erstrecken. In beiden Stadtteilen finden sich zwar Bethäuser für *Rastullah* (insgesamt 3), jedoch kein Tempel der *Zwölfgötter*. Als größte Oase der Khom ist U. eine durchaus reiche und wichtige Stadt. Die einzige Landverbindung zwischen den beiden tulamidischen Kornkammern, dem *Balash* und dem Szinto-Tal, verläuft durch Unau, und die Karawanen Straßen nach *Keft* und *Terekh* zählen zu den bedeutendsten des Kalifats. Hinzu kommen der Handel mit Salz aus dem Chichanebi, seltenen Gewürzen, Mandeln und den berühmten *Shadif*-Pferden.

Berühmt wurde U. auch durch die Erfindung des Porzellans, das an Fürstenhäusern, aber auch bei Alchimisten besonders geschätzt wird. Ebenfalls bekannt, wenngleich eher berühmt-berüchtigt sind die so genannten *Gelbherzen*, die Elitegarde des Sultans, die ihren Namen vom traditionellen Symbol Unaus haben, dem gespaltenen Schädel eines Echsenmenschen. War die Bezeichnung früher ein Schimpfwort, wird sie seit dem heldenhaften Kampf der Gelbherzen bei der Verteidigung U.s (G: 50 Gelbherzen, zudem sind annähernd alle erwachsenen Männer kriegsfähig) gegen Al'Anfa sehr respektvoll benutzt.

Unauer Krieg; die Konsolidierungsphase des frühen KALIFATS in den Jahren 222 v.H. bis 218 v.H., in der der spätere Kalif MALKILLAH I. die *Wüstenlegion* des *Neuen Reiches* schlägt und damit die Unabhängigkeit der Khom-Gebiete sichert; der U.K. kulminiert am 21. Phe. 218 v.H, in der *Zweiten Schlacht am Cichanebisee.*

Unheiligturn, Unheiligtümer; auf *Bosparano* auch *Insanctum* genannt, bezeichnet U. die Kultstätte eines *Erzdämonen.* Fast alle der wenigen aventurischen U. werden von einem eigenen, sehr auf Heimlichkeit bedachten Dämonenkult unterhalten. Von Zeit zu Zeit taucht auch der eher politisch motivierte Vorwurf auf, in bestimmten Tempeln der Zwölfgötter lägen U. des erzdämonischen Widersachers verborgen.

Universalschule; im Gegensatz zu den verbreiteten, nur auf ihr Spezialgebiet konzentrierten Seminaren und Instituten das Konzept einer höheren Bildungsanstalt, an der sowohl Rechtskunde und Theologie als auch Sprachen und Wissenschaften gelehrt werden. Dieses ursprünglich von der Nandus-Priesterschaft formulierte Konzept ist momentan nur in *Al'Anfa* und in *Methumis* verwirklicht worden.

Unze; aventurisches Gewichtsmaß; eines der *Rohalschen Maße;* entspricht 25 Skrupeln (25 Gramm); siehe MASZE UND GEWICHTE.

Untote; durch NEKROMANTIE zu Pseudoleben erweckte Leichname; siehe LEICHNAM, MUMIE, SKELETT, TIERKADAVER, ZOMBIE.

Unwiderruflicher Pfeil; Zeichen der Macht BORONS, der von seinem *Alveraniar* UTHAR abgeschossen wird und die Ursache plötzlicher und unerklärlicher Todesfälle sein soll.

Upval; kleiner Fluss in den BRINASKER MARSCHEN; mündet in den BRACK und bildet die Ostgrenze eines besonders tückischen Sumpflandes, das im Westen am *Joraani* endet.

Uridabash; eine dämonische Präsenz, die meist als Hand AMAZEROTHS identifiziert wird.

Uriel von Notmark; (*42 v.H.); Graf von *Notmark;* als Despot berüchtigt und wegen seines Aussehens oft "die alte Warzensau" genannt; gilt als fähiger Kämpfer aber als miserabler Diplomat; versuchte, die Wahl seiner Tochter TJEIKA zur *Adelsmarschallin* durch ihre Verhaftung zu verhindern und löste damit fast einen Bürgerkrieg aus. U. lebt mittlerweile zurückgezogen auf Burg *Grauzahn.*

Uriel von Notmark

Urn; aventurisches Hohlmaß, auch Hohlspann genannt, eines der *Rohalschen Maße;* entspricht 10 Maß oder 8 Litern; siehe MASZE UND GEWICHTE.

Urnislaw von Uspiaunen; (443 v.H. - 361 v.H.); ein mächtiger, unabhängiger *Magier* aus dem *Bornland*, dem es gelang, die bornischen Gildenmitglieder größtenteils aus den *Magierkriegen* heraus- und so das Bornland von Verwüstungen freizuhalten. Seine größte Tat ist wahrscheinlich die Bannung des Riesen *Milzenis* an eine Quelle im *Bornwald.*

Ur-Tulamidya; eine seit mehr als 1.000 Jahren nicht mehr verwendete Sprache mit ca. 300 Zeichen; Vorgänger des heutigen TULAMIDYA. Siehe SPRACHEN.

Urdas; ein *Strategiespiel* tulamidischer Tradition; wird mit identischen Steinen schwarzer und roter Farbe gespielt; siehe SPORT UND SPIEL.

Urras von Malur und Hohensteyn-Korden; (*17 v.H.); vormals *Landherr* von *Malur*, einer Domäne im Lieblichen Feld; jetzt aufgestiegen zum "Verweser und Hofmeister der Zyklopeninseln", also zu einem der mächtigsten Männer der vier Teilkönigreiche des neuen Bosparanischen Reiches.

Urrosh; orkischer Name für den *eisten Mondmonat* eines GROSSEN JAHRES.

Usim-Horas I.; (341 v.BF. -258 v.BF.); von 300 v.BF. - 258 v.BF. *Kaiser des Alten Reiches.* Einer der Herrscher während der DUNKLEN ZEITEN. Nachfolger wird sein Sohn USIM II.

Usim-Horas II.; (399 v.BF.- 191 v.BF.); einer der *Kaiser des Alten Reiches* während der DUNKLEN ZEITEN. Während seiner Herrschaft von 258 v.BF. - 191 v.BF. kommt es zum überraschenden *Angriff der Orks auf die nördlichen Provinzen.* 253 v.BF. fällt Baliho in die Hände der Schwarzpelze, und Häuptling *Nargazz* ruft sich zum 'Könik des Nortreisches' aus. Ein weiteres Vordringen ins Reichsgebiet kann nur unter großen Mühen verhindert werden. Nachfolger U.s ist DALEK III.

Usna; linker Nebenfluss der MISA, die hier im *Bornland Goblika* heißt; entspringt im östlichen Hügelvorland der *Drachensteine* und mündet bei *Usnadamm.*

Uspuschanna die Blutige; (37(?) v.BF. - 5 BF.); Anführerin der *Goblinhorden*, die das *Liebliche Feld* nach dem Untergang *Bosparans* plünderten; vom *Theaterorden* in mehreren Schlachten besiegt und schließlich von PAKHIZAL AL-MARFUN niedergestreckt.

Usuzoreel; dämonische Treiber in BELSHIRASHS Gefolge und Jagdmeute; siehe UMDOREEL.

Utasch; vorwiegend von seinen Viehherden lebender Orkstamm der ZHOLOCHAI.

Uthar (I); auch genannt *U. mit dem Unwiderruflichen Pfeil; Alvera-niar Borons:* gilt als Wächter des Eingangs zu den Hallen der Toten; in der Mythologie einer der ersten Menschen; ein großer Krieger, der den Südkontinent *Uthuria* eroberte. Um seine übermächtigen Feinde zu fällen, verschrieb er sich BORON und erhielt den *Unwiderruflichen Pfeil.* Nach seinem Tode gab Boron ihm einen Platz am Himmel.

Uthar (II); Sternbild aus drei kleineren Sternen am *Nordhimmel-*, stellt die Pforte zu den Hallen Borons jenseits des Nirgendmeeres dar. In der Sterndeutung wird es mit Ziel, Antwort, Erlösung oder Problemlösung gleichgesetzt. Dieses Sternbild benötigt nur zwei Monate für eine Rotation nahe dem Nordstern und ist sechs Wochen davon sichtbar. Die zwei Wochen im Verborgenen gelten als letzte Chance für die Toten, noch einmal ins Leben zurückberufen zu werden.

Uthuria; der Mythologie nach ein großer Kontinent im Süden des Südmeeres; angeblich derische Wirkungsstätte von *Uthar (I)* vor seiner Berufung zu Boron.

Utu, -s; eigentlich: *Utulu;* Ureinwohner der WALDINSELN. Eine ebenholzschwarze Haut und stark gekräuselte Haare sind das Kennzeichen der U., ebenso heben ihr sehr hoher Wuchs - zwei Schritt und mehr sind keine Seltenheit - und ihre sehr muskulöse Gestalt sie deutlich von den kleinen und elegant-schlanken MOHAS ab.

Die Herkunft des U.-Volkes ist gänzlich unbekannt, doch steht fest, dass sie zuerst auf den äußersten Inseln siedelten und sich später in Richtung Westen ausdehnten. Wie sie aber zuvor auf die fernen Eilande gelangten, ist angesichts ihrer Abscheu vor jeglicher Hochseefahrt ein völliges Rätsel.

Die U. leben auf fast allen Waldinseln von *Token* bis *Sctokan* und auch vereinzelt auf *Altoum* und dem südlichen Festland. Ihre wichtigsten Nahrungsquellen sind die Jagd und der Feldbau, während Viehzucht eher selten ist. Manche Stämme üben auch Fischfang aus, doch nur in küstennahen Gewässern.

Zumindest für die U. der Inseln von *Benbukkula* bis *Numesi* spielt auch ein Baum eine sehr bedeutende Rolle: der *Zinamo* oder Zimmetbaum, dessen junge Zweige den begehrten *Ulikkaneel* oder Zimt liefern. Die fingerfertigen U. wissen stets soviel von dem kostbaren Gewürz zu erzeugen, dass sie die bestmöglichen Waren im Tausch erhalten. Als Geld benutzen sie kleine Meeresmuscheln, aber auch Perlmuttscheibchen und Korallenstücke, denen sie feste Werte zugeordnet haben.

Die Krieger der U. kämpfen betont ehrenhaft mit Speer und Lederschild. Ihre Kämpfe sind blutig, aber nur selten tödlich, da sich ein recht kompliziertes "Punktsystem" entwickelt hat, das den verschiedenen Treffern speziellen Wert und klangvolle Namen zuweist - für spezielle Treffer erhält der erfolgreiche Kämpfer eine Siegesprämie.

Die Sprache der U. verwendet sehr viele Selbstlaute und bildet recht lange Begriffe, besonders wichtig aber ist die Sprachmelodie, die fast noch stärker über den Sinn eines Satzes entscheidet als die eigentlichen Laute. Eine Besonderheit der U.-Musik erklärt sich aus ihrer Sprache: Da Tonfall und Melodie eines Satzes ebenso wichtig sind wie die eigentlichen Laute, kann man ihre Sprache auch recht gut mit der Trommel "sprechen" - zumindest einfache Sätze können so über viele Meilen, ja angeblich sogar von Insel zu Insel weitergegeben werden.

Eines der wichtigsten Merkmale ihrer Bräuche ist auch eine extreme Scheu, ja sogar Angst vor den Toten: Selbst die Leichen zuvor geliebter Angehöriger werden mit Argwohn beäugt, und so bald wie möglich entledigt man sich ihrer auf eine ehrenvolle Weise. Bei den U. gibt es daher eigene Toteninseln, auf denen Grabdörfer errichtet wurden, die völlig den Dörfern der Lebenden entsprechen. Hier finden die Verstorbenen ihre Ruhestätte, die in Rang und Größe ihrer Bedeutung zu Lebzeiten entspricht.

V

Vae; in der *nivesischen* Mythologie eine Jägerin und Sippenführerin in "der Zeit, als die Welt flach war wie ein Pfannkuchen auf dem Herd"; die Mutter des Frevlers MADA, der die Welpen der *Himmelswölfin Liska* erschlug.

Vajhar; eine *Vampirin*, die zusammen mit dem Vampir *Bronn* das ORAKEL VOM PURPURBERG bildet.

Vallusa, -s; vallusanisch; Vallusaner; Freie Stadt (EW: 2.710) auf einer Insel in der Mündung der MISA. Sie gehört weder zum *Mittelreich* noch zum *Bornland*, zwischen deren gemeinsamer Grenze sie liegt. Nach der Neuordnung der Provinzen im Jahre 296 v.H., legte ein kaiserlicher Erlass die Grenze zwischen den Provinzen *Bornland* und *Tobrien* dort fest, "wo die Misa am tiefsten ist".

Als Insel war V. damit keiner der beiden Provinzen zugeteilt. Die Stadt war zwar Teil des Reiches, doch als ""Stadtfreyheit" hat sie seit damals ihre Unabhängigkeit bewahrt, was sich auch in einer eigenen Währung *(Wirten, Stüber, Flindrich*, siehe WÄHRUNGEN) zeigt - es werden allerdings sowohl bornische als auch mittelreichische Münzen anerkannt. Geschützt wird die Stadt - außer von der Wehrhaftigkeit ihrer Bewohner - von 20 Stadtgardisten, die im allen, unbenutzten Rondratempel Einzug gehalten haben. Regiert wird V. von einem 24-köpfigen Stadtrat, der den jeweiligen Bürgermeister berät.

Durch die exponierte Lage in der Flussmitte entstehen V. auch einige Nachteile; Trinkwasser ist kostbar und wird durch eine lange tönerne Leitung aus der Misa gewonnen, dort, wo ihr Wasser noch klar ist. Die begrenzte Baufläche hat dazu geführt, dass die Vallusaner immer höher bauen mussten; die höchsten Gebäude sind bis zu 6 Etagen hoch. V. ist von einer 15 m hohen Stadtmauer aus schwarzem Basalt umgeben, die von Zwergen errichtet wurde, um die Stadt vor Sturmfluten zu schützen (noch heute leben in der Stadt schätzungsweise 80 *Angroschim).* Auf der dem Meer zugewandten Seite ist ein Ingerimm-Tempel mit einem 20 m hohen Feuerturm und einer ewig brennenden Flamme in die Mauer hineingebaut (weitere T: RAH, PER, ein PRA-Schrein im Gerichtshaus). Eine alte Sage berichtet, dass die Mauer solange steht, bis ein anderes Gebäude den Feuerturm überragt, dann jedoch werde sie fallen und die Stadt ungeschützt dem Meer preisgeben.

Zeittafel Vallusa:

983 v.H.	Auf Anordnung Kaiser *Rauls* wird die Stadt als Vorposten zur Besiedelung der nördlichen Regionen Aventuriens, des späteren *Bornlandes,* gegründet. Benannt wird die Neugründung nach der Gemahlin des Kaiser.
975 v.H.	Bau der großen Mauer.
893-719 v.H.	V. als Hauptstadt *der Markgrafschaft Drachenstein.*
719-238 v.H	V. als freie Reichsstadt.
296 v.H.	Neuordnung der Provinzen durch Kaiser Eslam II.V. wird wiederum keiner Provinz zugeteilt, da der Kaiser nicht wusste, dass die Stadt auf einer Insel in der Mitte der Flusses liegt (s.o.).
238 v.H.	Das *Bornland* erhält seine Unabhängigkeit, V. stellt die Steuerzahlungen ein. Der seit damals andauernde Grenzstreit ist bis heute nicht entschieden, und es ist auch keine Veränderung der Lage in Sicht

Die "Tobrische" und die "Markische" Brücke verbinden V. mit dem Festland; sie zählen mit jeweils 154 m zu den längsten Brücken Aventuriens. Auf der anderen Seite der Misa liegt eine Festung der *Ardariten;* sie gehört jedoch im Empfinden der Stadtbewohner nicht zu V., da sie auf tobrischem Gebiet liegt. Dort befindet sich aber auch ein Schrein der Rondra, zu dem die Vallusanischen Anhänger der Kriegsgöttin pilgern.

Vallusa von Gareth; (7 - 969 v.H.); Gemahlin Kaiser *Rauls;* Namensgeberin für die Stadt VALLUSA.

Valpo; (137 v.H. -91 v.H.); genannt "der Trinker", dritter Sohn von *Eslam V.;* zehnter und letzter Kaiser *der Almadaner Dynastie* (ESLAMI-DEN). Galt schon in seiner Jugend als haltloser Mensch und "verdankte" seine Kaiserschaft einzig dem Umstand, dass seine älteren Brüder bei der Großen Havarie der kaiserlichen Flotte vor den *Zyklopeninseln* ums Leben kamen. Er bestieg den Thron zu *Gareth* im Jahr 113 v.H. und beschäftigt fortan zahlreiche Alchimisten, die der Aufgabe nachgingen, aus allem erdenklichen Obst oder Gemüse Alkohol zu destillieren bzw. den Alkoholgehalt bekannter Getränke zu steigern, ohne dass dies dem Geschmack Abbruch tut. Der zitternde, rotnasige V. bot nicht nur bei offiziellen Anlässen ein jämmerliches Bild. Bei seinem Tod glich der Palast einer riesigen Alchimisten Werkstatt. Da seine einzige Tochter als Idiotin zur Welt kam, erlischt nach seinem Tod im Jahr 91 v.H. die Hauptlinie der almadanischen Kaiser. In der Folgezeit versinkt das Reich in eine Reihe von Erbfolgekriegen., der sog. KAISERLOSEN ZEIT. Nach 74 "Kaisern" in nur 31 Jahren geht schließlich *Perval von Gareth* als Sieger hervor.

Valposella; höchstprozentiger Quittenschnaps, durch häufige Destillationsvorgänge hergestellt. Gehl zurück auf *Valpo den Trinker*, den letzten Kaiser der Almadaner Dynastie. Sollte nur im Sitzen und fern jeder offenen Flamme konsumiert werden.

Valquir; der erste relevante Nebenfluss des YAQUIR; entspringt im *Amboßgebirge* und mündet einige Meilen vor *Punin* in den größeren Strom.

Vampir, -s; vampirisch; bluttrinkendes, untotes Wesen. Schon seit Hunderten von Jahren gibt es diese Wesen der Nacht, die, getrieben vom Blutdurst, den Sterblichen Angst und Schrecken einjagen. Viele Legenden und Sagen berichten von ihrer Herkunft und ihrem grausigen Umgang mit den Lebenden. Im *Bornland* heißt es, ein V. entsteht, wenn ein Mensch Selbstmord begeht. Bei den *Nivesen und Norbarden* gilt es als sicheres Anzeichen für Vampirismus, wenn ein Kind bereits bei der Geburt Zähne hat. Andernorts herrscht der Glaube, ein V. entspringe dem Inzest. Vom Moment seines Todes an verändert sich das Aussehen eines V. nicht mehr, so wird ein kleiner Junge immer ein kleiner Junge bleiben, wenn er in diesem Körper zum V. gemacht wird. Trotzdem entwickelt er, ungeachtet der körperlichen Erscheinung, beachtliche körperliche Fähigkeiten. Allen V. gemeinsam ist eine gewaltige Körperkraft und eine hohe Gewandtheit, mit der sie sich lautlos durch die Nacht bewegen. Ansonsten unterscheiden sich hier zwei recht unterschiedliche Gruppen:

Die Kinder der Nacht: Die stärksten und mächtigsten Vampire besitzen ein eigenes Bewusstsein und haben das Leben vor ihrem Tod noch nicht vergessen. Sie entstehen angeblich, wenn ein anderer V. ihnen sein Blut zu trinken gibt. Je bewusster der neue V. den Übergang vom lebendigen zum untoten Dasein erlebt, desto mehr behält er von seinen alten Talenten und Fähigkeiten. In ganz Aventurien gibt es höchstens zwei Dutzend jener mächtigen Bluttrinker, wovon sich wiederum die Hälfte zusammengeschlossen haben. Sie sehen sich als Auserwählte, denen die Bürde der Unsterblichkeit auferlegt wurde, um ewig den Glauben an den wahren Gott BORON ZU predigen. Ihrem Glauben nach ist MARBO, Borons bleiche Tochter, der erste V. Deres gewesen. Die Kinder der Nacht sind den Menschen nicht feindlich gesonnen und sehen sich eher als ihre Lehrer. Dies hindert sie jedoch nicht daran, das Blut ihrer "Schüler" zu trinken.

Die Kinder der Finsternis: Neben den Kindern der Nacht gibt es noch andere V., wahre Gestalten der Finsternis: Wesen, die den Verstand verloren haben und nur noch ihrem Blutdurst frönen. Einige von ihnen besitzen gar die Fähigkeit, sich in *Mischwesen*, halb Mensch, halb Ratte, zu verwandeln. Diese Fähigkeit sagt man auch dem vampirischen Magier *Morghai* nach, der vor mehr als 340 Jahren einige Sippen der *Orks* knechtete. Anderen, alten Überlieferungen nach soll *Prinz Rohafan von Pailos* der erste V. gewesen sein. Von *Praios* wegen seiner Untaten verflucht, nie wieder das Sonnenlicht schauen zu dürfen, wurde er später von Dienern des *Namenlosen* in dessen Reich geholt; Viele dieser finsteren Bluttrinker haben ihr untotes Leben wohl in der Tat dem Namenlosen zu verdanken. Er hat nach dem Vorbild des Prinzen Rohafan einige seiner Diener zu Geschöpfen der Nacht gemacht, denen jedoch meist jeglicher Verstand fehlt,

Aberglaube und Wirklichkeit: Allen Gestalten und Schöpfungen des Namenlosen ist gemeinsam, dass sie in ihren Fähigkeiten und Schwächen von denen anderer abweichen. Deshalb unterscheiden sich auch "seine" Vampire stark untereinander und von den Kindern der Nacht. Im folgenden finden Sie eine Übersicht über die verschiedensten Arten des Aberglaubens, die sich um die V. ranken - und eine Bewertung nach dem neuesten Stand der hesindianischen Wissenschaften.

Silberne Waffen verursachen keinen besonderen Schaden bei den verschiedenen V,. Der weit verbreitete Aberglaube, dass Gold als heiliges Metall des Praios eine Schutzfunktion ausüben soll, entbehrt jeder Grundlage.

Eichenpflöcke, in ihr Herz gestoßen, sollen V. Erlösung verschaffen, doch auch dies ist nicht immer richtig. Es lähmt sie nur, und Eiche muss es auch nicht sein; so wird von einem V. aus *Greifenfurt* berichtet, auf den Eschenholz sogar eine tödliche Wirkung hatte. Dieser V. war jedoch eine Schöpfung des Namenlosen, entstanden durch eine verfluchte Waffe.

Das Licht der Sonne kann V. *zu* Staub verbrennen, und so meiden sowohl die Kinder der Nacht als auch die Kinder der Finsternis ihr Antlitz. Nur einige Kinder der Nacht können ihm trotzen, doch selbst diese bleiben für gewöhnlich den Sonnenstrahlen fern.

Kaum ein Geschöpf des Namenlosen kann einen Tempel der *Zwölfgötter* betreten, auch keiner seiner V. Selbst die Kinder der Nacht setzen keinen Fuß in einen Tempel des *Praios*, doch das Betreten eines *Borontempels* macht ihnen meist nichts aus.

Es gibt kein Kraut, dessen Geruch Vampire wirksam abschreckt, einzig Knoblauch oder Kräuter, die einen starken Gestank absondern, können die Nasen der tierhaften V.-wesen treffen und sie so auf Distanz halten.

Ein geweihtes Amulett des *Praios* können die meisten V. in der Tat nicht vertragen; die Geschöpfe des Namenlosen kann man damit sogar zu Staub verbrennen. Bei den Kindern der Nacht vermag dies nicht immer zu helfen, hier ist der Glaube wichtig. Ein Elf, der einem V. ein Symbol des Praios ans Antlitz hält, kann diesen damit nicht vertreiben, sofern dieses nicht geweiht ist. Wenn er jedoch das entsprechende Gottvertrauen aufbringt, so kann er den V. verbannen.

Die einzige Methode, einen V. endgültig zu töten, besteht darin, seinen Körper zu verbrennen. Meist wird vorher noch der Kopf vom Rumpf getrennt.

Bei einigen wenigen V. kommt erst nach ihrem "Tod" eine latente magische Begabung zum Vorschein. Ähnlich den *Magiedilettanten* verfügen sie nur über wenige Ausdrucksformen ihrer arkanen Kräfte. Meist äußern sie sich darin, dass die V. für kurze Zeit eine Tiergestalt annehmen können. Häufig sind dies Wolf, Ratte und Fledermaus. Es gibt jedoch Berichte von der tulamidischen V. Nasha saba Khahira, die die Gestalt einer schwarzen Witwe annehmen konnte.

Es heißt, dass V. keine fließenden Gewässer überschreiten können. Dies trifft nur bei den wenigen V. zu, die eine Tiergestalt annehmen können. Der Fluss des Wassers stört ihre arkanen Kräfte, und sie müssen ihre menschliche Gestalt annehmen, um das feuchte Element zu überwinden.

Die seelen- und bewusstseinslosen Gestalten des Namenlosen haben im Gegensatz zu den Kindern der Nacht kein Spiegelbild und keinen Schatten und sind somit leicht zu erkennen.

Das Opfer eines V.s wird normalerweise erst zum V., wenn dieser ihm sein Blut zu trinken gegeben hat. Nur von einigen V, des Namenlosen weiß man, dass ihre blutleer getrunkenen und somit getöteten Opfer wiederauferstehen, um selber auf Jagd zu gehen.

Sonstiger Aberglaube: V. müssen Praiosblumenkerne, die man auf ihr Grab streut, erst zählen, bevor sie sich zur Ruhe betten können. Dabei überrascht sie dann die aufgehende Sonne, so dass sie sterben. In *Andergast* und *Nostria* reichen auch alte, getragene Socken, um einen V. zu Tode zu bringen; diese müssen die V. nämlich erst aufribbeln, bevor sie ihre Ruhe finden. Bei den *Tulamiden* gilt es als ein sicheres Mittel, das Grab eines V.s zu finden, eine erwachsene Jungfrau auf einen Hengst zu setzen. Dort, wo das Pferd nicht hinreiten will, hat der V. seine Ruhestätte. Sehr weit verbreitet und wahr ist auch der Glaube, dass sich Raben nicht auf dem Grab eines Untoten niederlassen.

Vampirfledermaus; auch: *Riesenfledermaus;* eine deutlich größere Abart (spannt bis zu einem Schritt) der gemeinen FLEDERMAUS, die sich in der Tat vom Blut von Säugetieren ernährt; tritt in Schwärmen von einigen Dutzend Tieren vornehmlich in Höhlen und Kavernen auf und gilt als recht angriffslustig.

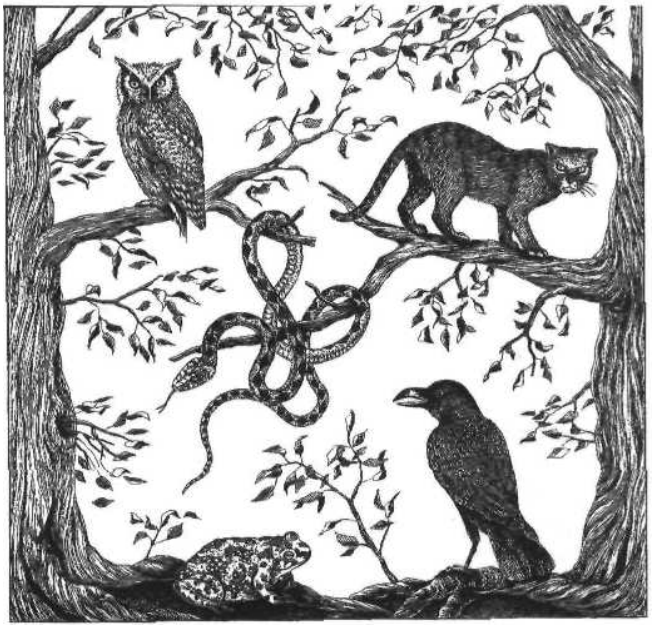
Varsinor; ein anderer Name für NACLADOR, einen HOHEN DRACHEN.

Venga; kleiner, aber wehrhafter Ort am Phecadi; Sitz des Landherrn der gleichnamigen Domäne des Lieblichen Feldes.

Verschwiegene Schwesternschaft; satuarische SCHWESTERNSCHAFT. Diese HEXEN - etwa siebenhundert an der Zahl - sind vor allem durch den Wunsch verbunden, die Schwestern zu schützen und dabei die übrige Welt über ihre Taten und Hintergründe im Unklaren zu lassen: Vor allem die *Hexenverfolgungen* der letzten Jahrhunderte haben für die Bildung dieses sehr auf Unaufälligkeit bedachten Bundes den Ausschlag gegeben. Trotz oder gerade wegen ihrer Heimlichkeit gilt die V.S. als sehr effektiv, wie manche Anschläge auf selbsternannte Hexenjäger beweisen. Die ländlich und oft einsam lebenden Mitglieder haben überwiegend die gleichermaßen lautlosen Käuzchen als Vertraute.

Versenkungsfest; *30. Phex;* erster der vier FEIERTAGE im Jahreslauf des *Hesindekults.*

Vertraute; spezielle Tierarten, die sich in besonderem Maße dazu eignen, von HEXEN als Begleiter und Gefährten erwählt werden - in der Volkssage werden am häufigsten Katzen und Kröten, aber auch Raben erwähnt. Die so auserkorenen Tiere müssen von der Hexe in einem Ritual an sich gebunden werden und haben oftmals eigene magische Kräfte. Wenig bekannt ist die Tatsache, dass die Wahl des



V. die Mentalität einer Hexe gut wiedergibt (oder sogar prägt), da sich Herrin und V. im Laufe der Zeit gegenseitig beeinflussen.

Verwandlung von Lebewesen; *Magica Mutanda;* nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines des *Spezialgebiete* der (akademischen) Magie; beschäftigt sich mit allerlei Zaubern, die die Gestalt und die Eigenschaften eines Lebewesens verändern können.

Verwandlung von Unbelebtem; *Magica Transformatorica;* nach der Einteilung der ENZYCLOPAEDIA MAGICA eines des *Spezialgebiete* der (akademischen) Magie; grob unterteilt in solche Zauber, die Objekte und deren Konsistenz verändern, und solche, die sich mit der Verwandlung der Umgebung (Licht und Dunkelheit, Temperatur etc.) befassen.

Veteranenhand; *Trickwaffe;* sieht aus wie ein normaler lederner Handschuh oder eine sehr einfache Handprothese. Wenn der Träger die Hand nur kurz zur Faust ballt, schießen vier kleine Klingen aus dem Handrücken, die jeden Fausthieb weit gefährlicher als üblich machen. Eine ähnliche, aber feststehende Trickwaffe ist die ORCHIDEE.

Vhatacheor; ein in neuester Zeit beschworener, achtfach *Gehörnter Dämon*, der CHARYPTOROTH untenan sein soll und die Fähigkeit besitzt, Wasser zu entflammen.

Viburn von Hengisfort; langjähriges SCHWERT DER SCHWERTER; 21 Hal einem Mordanschlag zum Opfer gefallen.

Vielfraß; größte aventurische Marderart, die vor allem in Nordaventurien heimisch ist. Das im Winter äußerst gefährliche Tier wird wegen seines geschmeidigen Pelzes ebenso gejagt wie wegen seiner Unart, selbst in Ställe einzudringen und Kleintiere zu reißen. V. hängen den Teil der Beute, den sie nicht sofort fressen, zur Aufbewahrung in Bäume.

Vierblättrige Einbeere

Vierblatt; auch: Vierblättrige Einbeere*;* in ganz Aventurien nördlich des *Yaquir* vorkommende und bekannte Heilpflanze, deren Saft blutstillend und stark heilkräftig wirkt; kann mit der giftigen Glanzbeere verwechselt werden.

Vierertempel; nach der *Zweiten Dämonenschlacht* auf dem *Hügel der Vier* bei BRIG-LO den Göttern *Praios, Rondra, Efferd* und *Ingerimm* errichteter Monumentaltempel; 618 v.H. auf Geheiß der Statthalterin von Almada geschleift; nur die Statue des Praios ist noch erhalten und befindet sich wieder auf ihrem angestammten Platz.

Vierok; Reichsbaronie; 20 Meilen südlich von *Gareth* gelegen; im Jahre 663 v.H. von Kaiser *Ugdalf* der Familie von V. als Erblehen zugeteilt; seither im Besitz o.g. Hauses; derzeitiger Baron ist *Irian von V.* Bemerkenswert ist das Herrenhaus derer von V., das sich durch seine turmlose Bauweise harmonisch in die Landschaft einfügt.

Vierzig Kamele; eine Abart des tulamidischen *Kamelspiels*, die vor allem für Kinder gedacht ist und sehr starke Glückskomponenten beinhaltet; siehe **SPORT UND SPIEL**.

Vila, Mz.: Vilay; die verkörperten Geister der *Walberg-Nußbäume*, in denen sie leben. Diese kommen vor allem in den WALBERGEN im Nordosten des *Bornlandes* vor. Stirbt der Baum, so ist dies auch das Ende der V. Die grünhaarigen Frauen geben sich einzig den LEVSCHIYE, hin und zeugen mit ihnen junge widderköpfige Levschiye. Die V, selbst können ihre Rasse nicht auf diese Art fortpflanzen, sie sind nur die Seelen der Bäume.

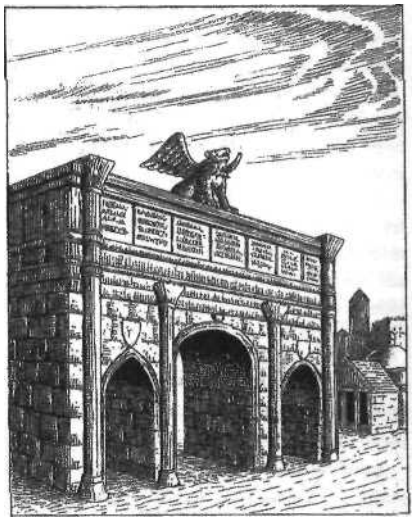
Gelingt es, die Seele eines Walberg-Nußbaumes auf ein Schiff zu übertragen, so ist dieses gleichsam belebt von einer V. Dies ist nur unter erbittertem Widerstand der Baumgeister und der ihnen verbundenen Levschiye möglich und somit fast immer zum Scheitern verurteilt. Ein solcherart belebtes Schiff ist vor allen Stürmen sicher, aber doch den Launen der darin gefangenen V. ausgesetzt.

Vinay; Dorf an der aventurischen Südküste; im Kgr. Brabak gelegen; vornehmlich von Bauern und Fischern bewohnt; Hauslehen der *Hammerfaust von V.*

Vinsalt. -s; Vinsalter; Vinsalter; Hauptstadt des Vinsalter Königreichs. Tausend Jahre zurück - nach dem Fall *Bosparans* - hatte niemand gedacht, dass sich an der Stelle, wo der Yaquir in einem weiten Bogen aus dem hügeligen Vorland der *Goldfelsen* in die üppige Ebene der heutigen Grafschaft *Yaquirien* schwenkt, je wieder die Mauern einer Stadt erheben werden. Indessen, das alte *Bosparan* ist wiedererstanden im hunderttürmigen V., sogar eine Kaiserin herrscht von hier wieder im alten Glanze über ein machtvolles Reich, und an die alte Schmach erinnert nur noch das riesige, überwucherte Trümmerfeld in den Sümpfen des südlichen Yaquirufers, das im Osten und Süden an den Stadtteil *Alt-Bosparan* anschließt.

Das Leben der besseren Gesellschaft spielt sich jedoch weitgehend in der so genannten Nordstadt ab. Hier finden sich die große Oper der Stadt, die Freilichtbühne, die Kriegerakademie und die Magierschule von V., die ANATOMISCHE-AKADEMIE. ES gibt sogar eine Kanalisation und über Wassertürme werden die Häuser der Wohlhabenden mit fließendem Wasser versorgt. Auch der Kaiserpalast steht hier, auf dem östlichen der zwei Hügel, um die die Nordstadt sich ausbreitet. Auf dem westlichen *Tempelberg* stehen die Häuser des *Praios*, der *Rondra* und des *Ingerimm.*

Nachdem die Ruinen über 500 Jahre unberührt gelegen hatten, gestattete *Rohal der Weise* im Jahr 569 BF. den Wiederaufbau der Stadt unter ihrem heutigen Namen, Mit der *Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes* im Jahre 752 BF. wurde sie später erneut Hauptstadt, und nicht erst seitdem wächst und gedeiht V., von der spitze Zungen vor dreihundert Jahren noch sagen konnten, sie sei nichts als die Chimäre versponnener Traditionalisten. Tatsächlich mag es sein, dass V. die Schwesterstadt *Kuslik* bald nicht nur an politischem, sondern auch an ökonomischem Einfluss übertreffen wird - Praioslauf für Praioslauf siedeln sich neue Manufakturen und Kontore um die Stadt an, und ihnen folgen Scharen arbeitssuchender Habenichtse aus dem ganzen Reich.



Der Triumphbogen zu Vinsalt

So verwundertes kaum, dass Vinsalts Einwohnerschaft (gemäß dem Kaiserlichen Census & Taxus von 1016 BF.) auf 19.822 angewachsen ist; an Tempeln zählte man Häuser aller Zwölfe, darunter jene des *Phex* und der *Travia* gar zweimal, dazu einen Tempel des *Horas* und einen des *Nandus.* Die Verwaltung der Stadt und ihres Umlandes obliegt einem kaiserlichen Vogt im Range eines *Barons*, ein Amt, das zur Zeit von *Tanglan von Farsid-Berlinghan* ausgeübt wird. Geschützt wird V. von 5 Bannern Ksl. Bosparanischen Pikenieren, einem Banner der Ksl. Horasgarde. 40 Gardisten der Palastwache, 30 Tempelgardisten und 40 Bütteln der Stadtpolizei.

Vinsalter Königreich; seit der Ausrufung des *Horasreiches (oder: Neuen Bosparanischen Reiches)* geläufige Bezeichnung für selbiges, meist aber (und korrekt) für das LIEBLICHE FELD, die Kernprovinz des Reiches. Kaiserin AMENE ist gleichzeitig Königin des V.K.

Vinsalter Stutzer; abwertende Bezeichnung für mit Übermäßigem Pomp oder stets nach neuester Mode gekleidete Adlige oder Handelsherrn; im *Mittelreich* gerne für alle Adligen des *Lieblichen Feldes.*

Virinlassih; eine der fruchtbarsten Oasen der *Khomwüste*. Sie liegt nordwestlich in Sichtweite von *Goldfelsen* und *Amhalassih-Kuppen*, Die zuweilen aus dem *Yaquirtal* herübergewehten Regenwolken sorgen dafür, dass Wasser nur äußerst selten zur Mangelware wird und lassen Melonen wie Hirse bestens gedeihen. Der Schrein des "Großen Wassergeistes Efferd" ist daher Zentrum zahlreicher Opfergänger. Zu den wichtigsten und gottgefälligsten Gütern der Oase gehören Töpferwaren aus dem geschmeidigen V.-Ton.

Visar, -s; der alte, südaventurische Name für den Totengott BORON. Der Name V. stammt von *V'Sar, "dem Herr der vollkommenen Seelen"*, einem alten Gott der *Echsenmenschen*, den die ersten Siedler aus dem *Güldenland* mit Boron gleichsetzten. Heute ist die Bezeichnung V. nur noch in wenigen Städten des Südens gebräuchlich.

Ende 17 Hal trat jedoch ein charismatischer Führer auf, der eine neue Form der V.-Verehrung verkündete: Magister *Vitus Werdegast* predigte nicht die stille Verehrung Borons, sondern pries seinen Herrn V., den er als Oberhaupt und Vater der anderen Götter sah, in fröhlichen Gesängen. Bis zu seinem Verschwinden am 28. Rahja 21 Hal gelang es ihm, eine große Schar Anhänger um sich zu sammeln. Es kam beinahe zum Tode Werdegasts, als in der Nacht seines Verschwindens einige Zwölfgötter-Gläubige gegen die "Stätte des Unglaubens", den V.-Haupttempel in *Ingfallspeugen/Nostria*, antraten,

Visaristen; von Vitus WERDEGAST im Jahre 17 Hal gegründete, kurzlebige, aber erfolgreiche Sekte, die sich der Boron-Verehrung (unter seinem alten Namen Visar) in hymnischen Gesängen verschrieben hatte. Nach dem Verschwinden Werdegasts im Jahre 21 Hal haben sich die meisten V. wieder zerstreut.

Vogelfrei; rechtlos; geflohene *Leibeigene* und *Sklaven* gelten als V. und dürfen straflos erschlagen werden. Meist ist dies auch der Rechtszustand vieler Banditen und Wegelagerer.

Vogelspinne; bis zu zwei Spann Durchmesser erreichende, schwarz behaarte Raubspinnenart, die fast überall südlich von *Punin* angetroffen werden kann; besitzt ein für Menschen schmerzhaftes, aber in den seltensten Fällen tödliches Gift; ernährt sich von Vögeln, deren Eiern und von großen Insekten,

Vogt, -s; Mz.: Vögte; von einem Landesherren in Abwesenheit (wegen des Besitzes eines höherwertigen Lehens, wichtigerer Reichsgeschäfte, oder weil er ob seines geistlichen Standes kein Lehen führen darf) eingesetzter Verwalter seiner Güter und Ländereien; je nach Stand des Herren und Größe des Landes mit Amt und Würden eines *Barons* oder (weitaus seltener) *Grafen* ausgestattet; nicht erblicher Titel, wenn auch häufig der Nachfolger eines V. aus dessen Familie erwählt wird.

Voltan von Rommilys; (48 v.H. - 14 Hal); Marschall der II. Maraskanischen Expeditionslegion bei der Eroberung der Insel durch Kaiser *Reto* (selbiger führte die 1. Legion); Sieger in der SCHLACHT VON JERGAN; Stifter und bis zu seinem Tode Ordensmarschall des ORDENS DER TEMPLER ZU JERGAN.

Vragieswurzel; eine möhrenähnliche, südaventurische Pflanze, deren milchiger, nach Lakritz riechender Saft Grundlage für das starke Rauschmittel *Boronwein* ist.

V'Sar; (*echsisch: Herr der vollkommenen Seelen);* echsische Gottheit; hieraus entwickelte sich der Name VISAR, der bisweilen für BORON gebräuchlich ist.

Vulkan; die gebräuchliche aventurische Bezeichnung für einen V. ist *Feuerberg*.

Vulkanglas; ein in der Nahe von Vulkanen zu findendes, schwarzes oder rotes Gestein, auch *Obsidian* genannt; sehr hart, bricht in scharfen Kanten.

Vulkanglasdolch; rituelle *Waffe* der *Druiden:* Ein aus schwarzem Vulkanglas geschliffener und durch magische Rituale unzerbrechlich gemachter Fokus der arkanen Kraft eines Druiden, mit der er die eigenen Fähigkeiten stärken kann.

W

Wächter Rohals; genaue Bezeichnung: *Orden der Wächter vom Magischen Recht in Rohals Namen;* ein fanatisch dem *Weg der Rechten Hand* verpflichteter Magierorden mit Hauptklöstern bei *Ysilia* und *Angbar*. Die etwa 300, in weiße Kutten und graue Skapulierkapuzen gekleideten Ordensbrüder (wenige Frauen) haben den größten Einfluss in den Ostgebieten des Mittelreichs. Die W.R. lehnen *Beschwörungszauberei* in jeglicher Form ab, verfolgen alle nicht durch die Gilden sanktionierte Zauberei als Schwarzmagie und Hexenwerk und unterstützen die PFEILE DES LICHTS, wo immer es möglich ist.

Wadi; *tulamidischer Begriff* für ein Trockental, eine Niederung, die nur während kurzer Regenperioden Wasser führt (dann bisweilen jedoch wahre Sturzbäche). Die bekanntesten W. der *Khomwüste* sind das *W. Schebanoh* im Westen, das W. *Dschenna* von den *Unauer Bergen* zum *Cichanebi-Salzsee* und das *W, Yiyla* im Herzen der Wüste.

Waffengift; allgemeine Bezeichnung für schnell wirkende, als zähe Paste auf Klingen aufgetragene Gifte verschiedenster Art, vom harmlosen ARACMNAE bis hin zu den Meuchlergiften KUKRIS und TULMADRON. Hierzu gehören nicht jene Mittel, die in größeren Mengen (vermittels eines *Mengbilar)* in die Blutbahn gelangen müssen.

Waffenpflicht; eine der Pflichten des *Adels:* Der Vasall muss seinem Oberherren ein bestimmtes Kontingent an Kämpfern stellen und ihm bisweilen sogar selbst in die Schlacht folgen. Die W. ist somit die Grundlage der *Landwehrregimenter* des Neuen Reiches.

Wahrer der Ordnung; regionale Hochgeweihte des *Praios*-Kultes, direkt dem BOTEN DES LICHTS unterstellt. Die einzelnen *'Ordnungen'* (Herrschaftsbereiche der W.d.O.) sind: Mittelreich und Vallusa (Sitz in Gareth), Bornland (Festum), Greifenlande- Albernia, Gashok, Neu-Lowangen, Andergast - (Havena), Regengebirge (Al'Anfa), Drôl und Hôt-Alem (Drol), Bosparan und Cyclopea (Vinsalt), Aranien und Maraskan (Zorgan), Tulamidien (Fasar).

Währungen; mehr über aventurische Münzen und deren Bewertung finden Sie auf den Seiten 288 und 289.

Wajahd; das aus mancherlei Sagen und Legenden bekannte unterseeische Reich der KRAKONIER; Lage und Ausdehnung unbekannt.

Wal; gehören zu den größten aventurischen Meeresbewohnern, zu den einzelnen W.-Arten siehe GRÜNWAL, QLPORTWAL, PLATTWAL, POTTWAL und ZWERGWAL.

Wal-el-Khomchra; schroffer Gebirgszug im Herzen der *Khomwüste.*

Walberg-Nußbäume; von den VILAY beseelte Baumart aus den WALBERGEN.

Walberge; Gebirgszug im äußersten Osten Aventuriens, wobei der Südzipfel etwa auf Höhe der Stadt *Festum* liegt. Im Norden grenzen sie an das EHERNE SCHWERT, in das sie nahezu nahtlos übergehen. Der *Walsach* verläuft auf ganzer Länge am Westhang entlang und bildet hier zugleich die natürliche Grenze zum *Bornland.* Das Vorgebirge, die *Überwals,* die direkt ans Ufer des Flusses vorstößt, ist von dichten Wäldern bedeckt, teils kahl und scheint stetig in Dunst gehüllt. Hier hausen Banden Gesetzloser, die aus ihren Schlupfwinkeln Reisende überfallen und diesen zuweilen mehr als Hab und Gut nehmen. Die Völker der WINZLINGE und OTTERLEUTE finden hier ebenso eine Heimat wie die geheimnisvollen und in einer Art Symbiose lebenden Rassen der LEVSCHIYE und VILAY.

Wie kaum ein anderes Gebirge, abgesehen vom *Ehernen Schwert* und den *Drachensteinen,* sind die W. Schauplatz unzähliger Schauermärchen, Mythen und Absonderlichkeiten. Hierher zog sich u.a. *Urnislaw von Uspiaunen* zurück, nachdem er den *Riesen Milzenis* in den *Bornwald* gebannt hatte. Keines Menschen Fuß hat bislang die Gipfel der W. betreten, und die, die es wagen wollten, sind auf ewig verschollen. Jenen, deren Fuß die *Überwals* betreten haben und im Streit mit den Unholden und Gesetzlosen überlebten, verleiht man den *Widderorden* des Adelsmarschalls, der zu Ehren der gewaltigen Tiere getauft wurde, deren majestätischer Anblick dem Mutigen vorbehalten bleibt.

Walbergwidder; halbwilde, wehrhafte Schafsart von fast einem Schritt Schulterhöhe, die ausschließlich in den *Walbergen* vorkommt und die ein mächtiges Gehörn aufweist. Fleisch, Milch und Wolle der W. bilden oft die einzige Lebensgrundlage der ins *Überwals* Verbannten und Geflüchteten: leben in Herden von zehn bis dreißig Tieren vor allem in unzugänglichen Hochtälern.

Wald-wo-Regen-auf-Biberdämme-fällt; ein Teil des großen Waldes, der sich nördlich der SALAMANDERSTEINE erstreckt.

Waldbaumwolle; ein anderer Name für BAUSCH.

Waldelfen; das zweitgrößte und - der Überlieferung nach - älteste Volk der ELFEN.

Waldelefant; siehe BRABAKER WALDELEFANT.

Waldemar von Weiden; genannt "der Bär"; (*39 v.H.); Sohn Herzog *Wallfrieds IV.;* seit 12 v.H. Hz. von Weiden; Vater *Walpurgas von Weiden;* gilt als überaus rondragefälliger Recke und gerechter Herrscher, jedoch nicht unbedingt als Meister der Etikette und der diplomatischen Künste. (Siehe Illustration auf Seite 294).

Walderia von Trallop zu Bärwalde; (* 28 v.H.); Gräfin von Bärwalde: Schwester Herzog Waldemars; allgemein als vorausschauende Planerin bekannt.

Waldgraf; neuerer *aranischer* Adelstitel in der Funktion eines fürstlichen Jagdaufsehers. Der Titel des W. wurde von Fürstin *Sybia* als Gegengewicht zur Macht des *Grafenkollegs* geschaffen.

Waldinseln; Inselkette im Süden Aventuriens. Bunt und vielfältig ist die Welt der Inseln, die sich im weiten Bogen ostwärts ins Perlenmeer erstrecken. Nach allgemeiner Praxis werden sie - oft nach ihren wichtigsten Handelswaren - in Gruppen eingeteilt.

Die Pfefferinseln: Unter diesem Namen kennen die weißen Aventurier die drei Inseln *Token, Sokkina* und *Iltoken,* die für ihren *Gewürzreichtum* bekannt sind und wo schon die meisten Seemächte oder Handelshäuser ein Kontor eröffnet haben.

Eine der größten Waldinseln ist *Iltoken,* sie beherbergt die älteste und bekannteste Kolonie der Nordländer im ganzen Schwert des Südens - PORT STOERREBRANDT, eine Niederlassung des berühmten bornländischen Handelshauses. Vor nunmehr 40 Jahren, im Sommer 27 v.H., wurde hier das Falkenbanner des *Vikko Stoerrebrandt* gehisst; Der Festumer Gewürzhändler hatte nach Übemahmne des Safrange-

schäftes derartige Gewinne erzielt, dass er den kühnen Sprung zum Südrand der bekannten Welt - in eine Region, in der nach allgemeiner Meinung nur blutrünstige Seeräuber und wilde Eingeborenenstämme hausten, nie bereute.

Tatsächlich gelang beim zweiten Anlauf die Gründung eines Kontors, das dem Handelshaus auch die Gewürzreichtürner der Waldinseln erschloss - vor allem durch die Übereinkunft mit den *Miniwatu,* die den Bornländern das Recht auf Ansiedlung einräumten.

Die Moskitoinseln: Seit eh und je bilden die drei Inseln *Javalasi, Aeltikan* und *Mikkan* eine Einheit, bei der die langjährige *Zugehörigkeit zum Kaiserreich* nur ein Element darstellt. Entscheidend ist vor allem gewesen, dass die Moskitoinseln durch eine besonders üppige Vegetation gekennzeichnet sind: Die allgemein sehr flachen Inseln sind durch ihr niedriges Profil reich an Wasserflächen - einige davon Seen und Teiche, die meisten aber stehende Tümpel, die wie natürliche Zisternen vom regelmäßig wiederkehrenden Regen gespeist werden.

Daher stammt auch der Name Moskitoinseln, denn die stillen warmen Gewässer bieten diesen lästigen Insekten ideale Lebensbedingungen. Die Moskitos wiederum dienen vor allem Eidechsen, Chamäleons und anderen Kriechtieren als Nahrung. Neben wenigen menschlichen Siedlern, die heutzutage dem Königreich TRAHELIEN Treue schulden, leben vor allem *Echsenmenschen* auf den Inseln.

Die Zimtinseln: So nennen die Nordaventurier die fünf Inseln von *Benbukkula* bis *Numesi,* deren für den Handel wichtigstes Produkt der Zimt, *Benbukkel* oder *Ulikkaneel* ist. Trotz des umfangreichen Gewürzhandels ist nur wenig über die Inselgruppe bekannt, da die einheimischen *Utas* sehr stark darüber wachen, dass Weißhäute auf die wenigen zugelassenen Handelsplätze beschränkt bleiben. Mehrere aventurische Seemächte beanspruchen alle oder einige Zimtinseln als ihre Kolonien, doch in der Realität besitzt keine Macht auch nur im weitesten Sinne Kontrolle über eine der Inseln.

Benbukkula gilt traditionell als die Größte der Waldinselkette, die namengebende Pflanze der ganzen Inselgruppe, der Zimmetbaum, gedeiht auf Benbukkula an vielen Orten. Die meisten Bewohner sind Menschen aus dem Volk der Utu, das sich in sieben einander recht feindlich gesonnene Stämme unterteilt. Oft herrschen Fehden zwischen ihnen, doch fünf der Stämme erkennen den Sonnensohn auf Ulikkani als Oberherrscher an und beugen sich seinen seltenen Urteilssprüchen. Daneben gibt es noch einige Siedlungen von *Ziliten.*

Die kleine Nachbarinsel *Ibekla* hat keine menschlichen Bewohner, sondern dient als Begräbnisstätte für die Verstorbenen der Utus, die so gründlich von der Welt der Lebenden abgesondert werden sollen.

Die Insel *Ulikkani* ist der Mittelpunkt der kleinen Zimtinselgruppe, hier lebt der *Sonnensohn,* der Oberherrscher der Inseln. Ansonsten ist über die Inseln nur wenig bekannt, da weißhäutige Besucher nicht gerne gesehen sind. In noch stärkerem Maße gilt das für die übrigen Inseln *Ilvat* und *Numesi* - letztere soll noch von sehr wilden Stämmen bewohnt sein.

Die Perleninseln: Jenseits der Zimtinseln liegen die zahlreichen, aber durchweg kleinen Perleninseln, die außerhalb des Südens kaum bekannt sind. Auch sie sind reich an Regenwald, vor allem aber an Naturschätzen, die auf dem Festland hohe Preise erzielen.

Die drei Inseln *Sorak, Kossike* und *Bilku* bildeten einst eine einzige Insel, in deren Mitte sich ein gigantischer Vulkan erhob, der bei einem gewaltigen Ausbruch sich selbst und die umgebende Insel praktisch in die Luft sprengte. Die drei Inseln sind Eckpunkt und Grundstein des *alanfanischen* Inselreiches — das legendäre *Adamandtenland.* Hier finden sich mehrere Gewürzplantagen sowie zahlreiche Stollen für den Bergbau nach Gold und vor allem Edelsteinen.

Das nahe *Pekladi* ist eine längliche Insel von geringer Größe, deren Landschaft von zwei Vulkanen dominiert wird. Etwa im Jahre 22 Hal wurde bei einem Ausbruch praktisch die gesamte Insel unter glühender Lava bedeckt und alles Leben vernichtet.

Sukkuvelani ist die größte der Perleninseln und zugleich eine der unheimlichsten - die Legenden sprechen von urtümlichen schwarzhäutigen Waldbewohnern, die oft untereinander Krieg führen und auch jeden Seefahrer angreifen. Auf der Nachbarinsel *Ibonka* sollen die Geisler der Toten hausen.

Die übrigen Inseln *Nuvak, Aeniko, Andikan* und *Setokan* sind ganz voller Geheimnisse. Beherrscht werden sie von einem gewaltigen *Mahlstrom* im Meer zwischen ihnen, der den Sagen zufolge in die Unterwelt führen soll.

Das Boronrad schlussendlich ist eine seltsame Formation von Riffen oberhalb des Bogens der W., deren Spitzen bei Ebbe über Wasser liegen. Seinen Namen hat es nicht nur wegen der hier verschollenen Schiffe, sondern wegen der Form seiner Gesamtheit, die jedoch nur auf Karten zu erkennen ist.

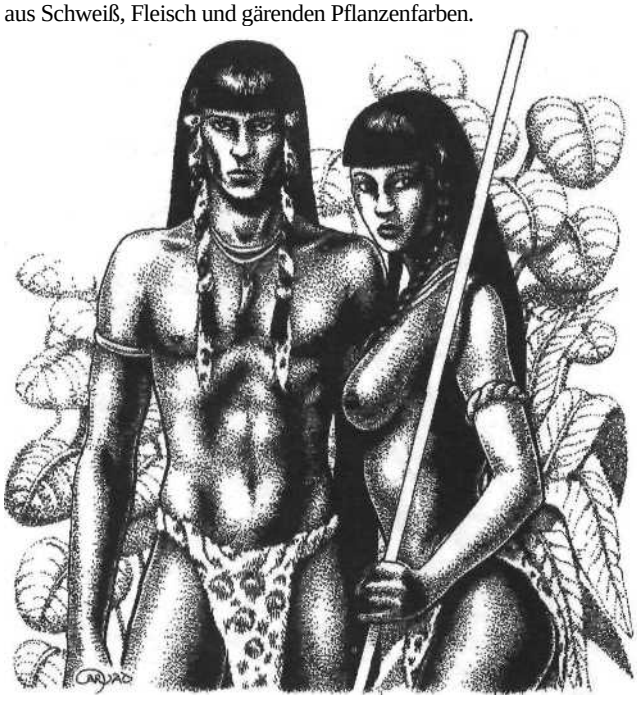
Waldmensch; verschiedene Bewohner der südlichen Regenwälder, sowohl am *Regengebirge* als auch auf den *Waldinseln;* oft werden sie auch nach ihrem größten Stamm als *Mohas* bezeichnet.

Lebensraum: W. findet man überall im Regenwald, dem *Regengebirge* und an den Stränden südlich der Linie *Mengbilla-Selem,* auf der gesamten südaventurischen Halbinsel, auf *Altoum,* auf den *Waldinseln* sowie auf den kleinen maraskanischen Inseln, insgesamt gibt es 30.000 W., die Bewohner der Waldinseln eingeschlossen.

Erscheinung: Die W. sind die kleinsten unter den Menschenvölkern; Ein typischer Vertreter reicht einem Durchschnittsaventurier gerade bis zur Achsel und wiegt selten mehr als 60 Stein. Sie sind von schönem, schlankem Wuchs, gepaart mit einer spielerischen Eleganz der Bewegungen. Ein wesentliches Unterscheidungsmerkmal ist die Hautfarbe, die, je nach Herkunft von bronzefarben über braun bis zu liefern ebenholzschwarz reichen kann. Schwarze Haut findet man bei einigen der unberührten Stämme der Waldinseln, auf der Syllanischen Halbinsel und bei *Selem.* W. haben schwarzes, glattes Haar, krauses Haar kann man nur bei Mischlingen, die meist in Sklaverei leben, finden. Für die W. ist die Haartracht das wichtigste Merkmal, die zahllosen Stämme zu unterscheiden. Am bekanntesten dürfte der bürstenähnliche "Mohak"-Haarschnitt der Yakosh-Dej sein. Die Männer sind üblicherweise bartlos, allenfalls ein dünner Strich über den Lippen, und ein leichter Stoppelbart auf den Wangen bildet sich über Jahre.

Die extrem lebensfeindliche Umwelt der Grünen Hölle hat die Körper der W. gestählt und ihre Sinne aufs Äußerste geschärft. Als Läufer sind sie recht ausdauernd, zudem unglaublich schnell, und im Geländelauf kann sie allenfalls ein Waldelf schlagen. W. sind gegen den *Brabaker Schweiß* (die Hauptkrankheit der Gegend) immun, ebenso wie gegen das Pfeilgift *Wurara* - beides wohl durch ständige Gewöhnung und Auslese. Aus dem gleichen Grund zeigen bei ihnen Insektenstiche kaum Wirkung, und selbst unter Parasiten leiden sie weniger als andere Rassen.

W. haben einen ausgeprägten Körpergeruch, der von den meisten Aventuriern als sehr angenehm empfunden wird und mit Moschus vergleichbar ist; hinzu kommt allerdings oft ein stechendes Gemisch aus Schweiß, Fleisch und gärenden Pflanzenfarben.



Waldmenschen vom Stamm der Anoiha

WÄHRUNGEN

Das Münzwesen Aventuriens ist recht komplex, da viele Länder eigene Münzen prägen. Ob diese jedoch allgemein anerkannt werden, ist nicht leicht zu sagen und hängt oftmals von der wirtschaftlichen und politischen Lage ab. Ein wichtiger Faktor ist das Vertrauen in das Herkunftsland der Geldstücke; zur Zeit werden die Münzen der *Zwerge*, des Mittelreiches, des Bornlandes und des *Lieblichen Feldes* am liebsten gesehen.

Die Goldwaage gehört zu den wichtigsten Ausrüstungsstücken eines Geldwechslers oder eines Händlers im Grenzland, denn eine Fremdwährung wird nach ihrem Gold- oder Silbergewicht berechnet. Dies ist auch bei der unten angegebenen Tabelle zu berücksichtigen. Die angeführten Werte geben *in etwa* den Wert der Münzen an. Kein Händler Aventuriens hat eine Tabelle dieser Art in seiner Wechselstube hängen. So ist z.B. zur Zeit (23 Hal) im *Mittelreich* der *Vinsalter Dukaten* nur 8 Silbertaler wert, da es zu Spannungen zwischen beiden Ländern gekommen ist. Reisende Abenteurer müssen also teilweise recht hohe Verluste in Kauf nehmen, wenn sie gezwungen sind, ihre Münzen wechseln zu lassen. Kein Aventurier kann außerdem nachprüfen, ob das Gold vollkommen rein ist; es könnten z. B. kleine Mengen an Blei zugesetzt sein, die allein mit einer Waage nicht nachzuweisen sind. Gold und Silbermünzen werden gerne akzeptiert, doch die Münzen, die aus Legierungen bestehen. z.B. die *alanfanische Krone*, werden nur in ihren Herkunftsländern gehandelt; zu schlecht sind die Möglichkeiten der Wertbestimmung.

Neben den politischen Gründen kann es auch religiöse Ursachen geben, den Wert einer Münze zu beurteilen. So wird z. B. auf der Insel Jilaskan der Wert eines Dukaten mit dem Antlitz der *Priesterkaiser* zum elffachen Wert gehandelt, ungeachtet des Goldgewichts. Neben diesen Sonderfällen gibt es auch Völker, die kein Münzgeld kennen. Die *Norbarden* und *Nivesen* kennen untereinander nur den Tauschhandel, wobei die Norbarden als weitreisende Händler zusätzlich auch Münzen akzeptieren. Ebenso getauscht wird bei den *Elfen*, den *Ferkinas* und den *Orks* und *Goblins*. Ebenfalls ohne Währung im eigentlichen Sinn kommen die *Waldmenschen* aus, hier werden Ketten mit aufgereihten Steinen, Kräutern und Wurzeln als Zahlungsmittel neben dem Tauschgeschäft benutzt. Bei einigen Stämmen wird Pfeifentabak, in Tabakblätter gerollt, wie Geld gebraucht. Sehr erstaunt sind die *Monas* dann, wenn sie sehen, wie andere Menschen diese *Tabakrollen* anzünden und rauchen. Einige Stämme der *Echsenmenschen*, besonders in der Selemer Gegend, benutzen auch heute noch, wie schon vor Jahrtausenden, auf Schnüre aufgezogene Perlen oder seltene Muscheln als Zahlungsmittel. Und noch heute werden in der Selemer Gegend die Umschreibungen "Mäuse" oder "Kröten" benutzt, wenn man von Geld spricht. Sie werden abgeleitet vom Naturalien-Tauschhandel der Echsenmenschen. Andere führen den Namen darauf zurück, dass die bekanntlich armen Selemer in ihren Lagerhäusern häufig Mäuse vorfanden anstelle von Korn.

Ein Beispiel für eine Münze ganz anderer Art ist der *Warunker Bullentaler*. Er muss im dortigen Rathaus erworben werden, wenn man den städtischen Zuchtbullen ausleihen möchte. Der Taler wird dann zum Zeichen, dass die Gebühr bezahlt wurde, sozusagen als Quittung, beim Stallmeister vorgezeigt.

Al'Anfa und der Süden: Eigentlich sollte man Al'Anfa "Stadt der vielen Währungen" nennen. In keiner Stadt Aventuriens werden mehr Münzen geprägt als hier. Die wohl bekannteste ist die *Dublone* oder *Doppelstück* aus Gold, die Wert und Gewicht von zwei kaiserlichen Dukaten hat. Daneben kennt man den *Oreat* oder Schilling, der entweder aus einem Kupfer-Gold-Gemisch oder aus Silber besteht, der nur halb so große *Kleine Oreal* wird kaum noch geprägt. Als "Kleingeld" kennt man in Al'Anfa den *Dirham* aus Mirhamer Kupfer, der auch Kreuzer genannt wird. Eine Spezialität der südlichen Siedlerstätte generell sind die so genannten *Kronen* - nachgemachte Dukaten, die eher aus Silber und Gold vermischt als aus reinem Gold bestehen und durch ihre verminderte Größe allenfalls zu fünf Silbertalern gerechnet werden.

Amazonen: Seit den *Priesterkaisern* prägen selbst die Amazonen eine eigene Münze, die sog. *Amazonenkrone*. Ermöglicht wurde ihnen dies durch Goldfunde in der Nähe einer ihrer Burgen. Das Geheimnis der Fund- und Prägestellen wird jedoch eifersüchtig gehütet.

Andergast 8t Nostria: Seit kurzem ist es üblich, die Dukaten anderer Länder umzuprägen und mit dem Kopf des jeweiligen Königs zu versehen. Die Frage, welches der beiden Länder zuerst mit dieser Praktik begonnen hat, droht bereits wieder zum Streitfall zwischen Andergast und Nostria zu werden.

Aranien: Aranien prägt keine eigenen Goldmünzen, da es offiziell noch dem Mittelreich angehört. Alle kleinen Münzen können auch hier von Provinzherren herausgegeben werden, doch von diesem Recht wird nur wenig Gebrauch gemacht. Bekannt sind nur die aranischen *Rosenkreuzer*, die von der Fürstin in ZORGAN geprägt werden. Sie haben ihren Namen vom aranischen Seerosenwappen, das auf ihnen prunkt.

Bornland: Bornländer akzeptieren die Münzen des Mittelreichs im Tauschverhältnis 1:1. Die Währungen anderer Länder werden nach ihrem Gewicht und Material gehandelt, abzüglich (oftmals horrender) "Umtauschgebühren" des Wechslers. Im bornländischen Norden kommt es häufig vor, dass Teile von *Batzen*, *Talern* oder *Deut* als *"Hacksilber*" gehandelt werden, dass heißt, sie werden geviertelt oder halbiert und dann einfach abgewogen. Ebenso wird mit beschädigten Münzen verfahren.

Verbreitete Münzen: 1 Kusliker Rad, 2 Dukaten, 3 Amazonenkrone, 4 Zwergentaler, 5 Silbertaler, 6 Heller, 7 Kreuzer

Kalifat: Fast jeder Kalif vor Malkillah III. versuchte das Münzwesen des Kalifats zu revolutionieren. Meist führte dies jedoch nicht über das Umbenennen der Münzen hinaus. So findet man denn auch noch alte Begriffe wie den Denar aus der Zeit Chamallahs oder den *Shekel*, der unter H*aschabnah* geprägt wurde.

Liebliches Feld St Zyklopeninseln: Das Liebliche Feld und die Zyklopeninseln verwenden die gleichen Münzen wie das Mittelreich. Selbstverständlich zieren sie andere Gesichter, so z. B. das Bild des Göttersohnes Horas. Die Fürsten und anderen Untertanen der Krone verzichten weitgehend darauf, eigene Geldstücke zu prägen.

Mittelreich: Die wichtigste Münze des Reiches, der *Dukaten*, wird in *Beilunk, Gareth, Havena, Punin* und *Wehrheim* geprägt. Alle anderen Geldstücke dürfen von den Baronen, Grafen, Herzögen und Fürsten geprägt werden. Aus diesem Grund gibt es eine gewaltige Fülle an Motiven, Wappen und Bildern auf den Münzen. Die Kontrolle des Münzwesens obliegt den *Zehntmännern* aus dem Gefolge der *Gaugrafen.* Die Prägeanstalten sind der *Kanzlei für Steuern, Tribut und Zollwesen* und dort besonders dem Leiter der kaiserlichen Münzen, Kanzleirat *Truzum, Sohn des Nugrod,* unterstellt. Nur den Dukaten seit der Zeit Kaiser Retos wird in anderen Ländern volles Vertrauen geschenkt. Unter den Kaisern vor Reto kam es vor, dass Münzen geprägt wurden, die nicht aus gediegenem Metall waren; heute werden diese Dukaten nur noch zu 8 Silbertalern gehandelt.

Paavi: Selbst die kleine Handelsstadt Paavi prägt eine eigene Münze, den *Gulden.* Gelegentliche, kleinere Goldfunde haben dies ermöglicht. Neben dem Gulden, der offensichtlich nur ein Prestigeobjekt ist, werden die Münzen fast aller Länder akzeptiert.

Thorwal & Der Svelltsche Bund: Hier werden keine eigenen Münzen geprägt. Geldstücke aus Gold und Silber werden ihrem Gewicht nach beurteilt, andere meist nur für kleine Geschäfte akzeptiert. So sind hier fast alle bekannten Münzen im Gebrauch.

Trahelien: Bis zur Loslösung vom Mittelreich wurde hier mit derselben Währung wie dort gehandelt. Seit dem Jahr 21 Hal gibt es jedoch in Trahelien offiziell eine eigene Währung, zumeist sind es allerdings nur "umgeprägte" Münzen des Mittelreiches.

***Vallusa*;** Die autonome Lage der Stadt wird auch durch die Herstellung eigener Münzen unterstrichen. Der Vallusaner *Wttten,* der *Stüber* und der *Flindrich* bestehen aus einem fast rechteckigen Stück Blech, worin das Stadtwappen eingeprägt ist.

Zwerge: Die Zwerge haben eine besondere Beziehung zu Gold und anderen Edelmetallen, und so wundert es nicht, dass das Münzwesen bei ihnen besondere Achtung findet. Auch bei den Menschen wird Zwergengold gern gesehen und eingetauscht. Jedes Bergkönigreich prägt Münzen mit eigenen Motiven, doch in Gewicht und Wert sind sie gleich

Land:	Währung:	Wert in ST	Gewicht In Skr.	Material
Al'Anfa	Dublone	20	50	Gold
Al'Anfa	Oreal/Schilling	1	5	Kupfer/Gold-
Al'Anfa	Kleiner Oreal	½	3	Legierung
Al'Anfa	Dirham	1/100	3	Kupfer
Amazonen	Amazonenkrone	12	30	Gold
Bornland	Batzen	10	25	Gold
Bornland	Groschen	1	5	Silber
Bornland	Deut	1/10	5	Messing
Kalifat	Marawedi	20	50	Gold
Kalifat	Zechine	2	10	Silber
Kalifat	Muwlat	1/20	2,5	Kupfer
Liebliches Feld	Kusliker Rad	200	500	Gold
Mittelreich/LF.	Dukaten	10	25	Gold
Mittelreich/LF.	Taler	1	5	Silber
Mittelreich/LF.	Heller	1/10	5	Bronze
Mittelreich/LF.	Kreuzer	1/100	5	Eisen
Paavi	Gulden	5	12,5	Gold
Trahelien	Suvar	10	25	Gold
Trahelien	Hedsch	1	5	Silber
Trahelien	Ch'ryskl	1/10	5	Bronze
Vallusa	Witten	10	25	Gold
Vallusa	Stüber	1	5	Silber
Vallusa	Flindrich	1/10	5	Kupfer

LF.= Liebliches Feld

Historische Währungen (werden nur nach ihrem Metall und Gewicht getauscht, hierbei entstehen oft große Verluste):

Land:	Währung:	Wert in ST	Gewicht In Skr.	Material
Al'Anfa	Kreuzer	1/50	3	Kupfer, unrein
Altes Reich	Krone	10	25	Gold
Altes Reich	Zehnt	1	5	Silber
Altes Reich	Schilling	1/10	50	Eisen
Kalifat	Denar	2	10	Silber
Kalifat	Shekel	2	10	Silber
Kalifat	Piaster	120	30	Goldlegierung
Mengbilla	Unze	10	25	Gold
Mittelreich/Baliho	Balihoer Rad	100	250	Gold
Altes Reich/Arivor	Dukaten	5	25	Silber
Neues Reich	Nickel	1/50	1	Bronze
Neues Reich/Punin	Dublone	8	20	Gold
Selem	Schilling	1/10	5	Kupfer

1.) *Krone, Zehnt* und *Schilling* wurden durch Kaiserin Hela Horas als allgemeine Währung des Alten Reiches eingeführt. Leider hilet diese Einteilung nur wenige Jahre, bis zum Untergang Bosparans im Jahre 993 v.H.

2.) Der *Nickel* war bis zur Erneuerung des Münzwesens durch ROHAL im Jahre 507 v.H. im NEUEN REICH in Gebrauch.

3.) Das *Balihoer Rad* wurde in bosparanischen Tagen, als noch in *Rommilys* eine kaiserliche Münze stand, auf Geheiß der darpatischen Könige in ihrem Lehnsland *Baliho* geprägt.

4.) Die *Puniner Dublone,* der *Arivorer Silberdukaten* und der *Nickel* sind nur drei Beispiele für den Währungswirrwar vor der Vereinheitlichung durch Kaiser Rohal im Jahre 454 v.H.

5.) Der *Selemer Schilling* wurde bis zum Jahr 10 v.H. durch den *Selemer Großkönig* prägen lassen.

Die meisten W. haben eine grobe angeborene Neugier und eine entwaffnende Naivität, besonders wenn sie mit der "Zivilisation" zusammentreffen. Durch ihren hohen Aberglauben und diese Naivität sind sie besonders leicht durch Magie zu beeinflussen. Die meisten W. tragen nur einen Lendenschurz aus Leder oder weich geklopfter Rinde. Kriegerinnen häufig auch ein Brusttuch. Ihre Füße schützen sie durch *Mokassins,* Schuhe aus weichem, dünnen Leder. Einige Stämme auf den Waldinseln tragen jedoch keine Kleidung und sind sogar völlig nackt. Viel wichtiger als die Kleidung sind für den W. aber sein persönlicher Schmuck sowie Haartracht und Hautbemalung - die wesentlichen Mittel zum Ausdruck seiner Stammes- und Sippenzugehörigkeit.

Völker: Ein Teil der Stämme rings um die nördlichen Ausläufer des Regengebirges hat schon seit Jahrtausenden Kontakt mit Weißen. Teils dezimiert und angepasst, haben sie viel von ihrer ursprünglichen Kultur verloren. Hauptsächlich sind dies die *Chirakah, Shokubunga* und die *Yakosh-Dej.* In den dichten Regenwäldern beiderseits der Gebirgskette leben die "Großen Stämme," namentlich die *Mohas* und die *Oijaniha,* die *Anoiha* und die *Napewanha;* diese Stämme entsprechen im wesentlichen den Vorstellungen des Mittelländers von den W.

Jenseits des Regengebirges liegen die Jagdgründe der "Schwarzen Stämme", die sich durch besondere Ursprünglichkeit auszeichnen, seien es die Kopfjäger der Syllanischen Halbinsel, die scheuen Bewohner *Altoums* oder die teilweise barbarischen Insulaner der *Waldinseln.*

Geschichte: Die W. kennen keine Geschichtsschreibung im eigentlichen Sinn. Wichtige und bedeutende Ereignisse leben in den Legenden und Mythen, den "Tatas", weiter. Die Tata sind das Äquivalent zum tulamidischen Märchen und der thorwalschen Saga. Auch die *Schamanen* bewahren das Wissen ausschließlich in Erzählform, da es dem *Mohisch* an einer Schrift mangelt.

Zeittafel Waldmenschen:

ca. 3100 v.H.	Der zweite *Drachenkrieg*
ca. 340 v.H.	Der berühmteste Geograph der Neuzeit, *Bastan Munter,* schreibt den dritten Teil seines Standardwerkes: "Die dampfenden Waelder - Von den mittaeglichen Eilanden"
ca 333 v.H.	W.-aufstand unter Manak; richtet sich hauptsächlich gegen alanfanische und tulamidische Sklavenhändler.
191 v.H.	Ein Vergeltungsschlag der W. vom Stamm der Darna zerstört die Sklavenhändlerstadt CHARYPSO. ALTAIA wird verschont, da die Stadt keinen Sklavenhandel betreibt.
45 v.H.	In Mendena werden die Briefe des Traviageweihten *Tschimorn Guidinger* unter dem Titel "Die Regengebirge und das Schwert des Südens, Heimat der W." zusammengefasst.

Siedlungen: Das klassische Bild des Runddorfes, bestehend aus wenigen Dutzend Laubhütten um einen großen Platz, kann man bei den W. vor allem in den Bergtälern der *Oijanihas* finden. Die Hütten und Häuser sind nur schlicht eingerichtet. Einfache Matten aus Pflanzenfasern bedecken den Boden und dienen als Bettstatt, Bei einigen Häusern gibt es auch aus Palmbast geknüpfte Hängematten, in denen die W. vor nächtlichen Störenfrieden wie Schlangen, Skorpionen etc. geschützt sind. In der Mitte der Hütten findet man bisweilen eine Feuergrube. Möbel gibt es natürlich nicht, die wichtigsten Besitztümer hängen an der Wand oder von der Decke.

Einige W. sind nicht vollständig sesshaft. Einige Stämme der syllanischen Halbinsel, manche Insulaner und sogar einige Sippen der *Napewanha* leben halbnomadisch. Wenn ein Jagd- und Sammelgebiet erschöpft ist, ziehen sie einige Tagesmärsche weiter. Dort errichten sie binnen weniger Stunden einfache Hütten. Wenn diese wieder verlassen werden, holt sich der Dschungel Schilf und Äste binnen weniger Monate zurück und überwuchert den Rest.

Die Waldmenschen und ihre Nachbarn: Jahrhunderte des Sklavenhandels haben nicht gerade zu einer guten Nachbarschaft mit den weißen Bewohnern des Südens geführt. Besonders die Stämme im Süden des W.-gebietes kennen kaum ein friedliches Auskommen mit ihren Mitmenschen. Hierzu haben auch die Hetzreden alanfanischer und Mengbillaner Sklavenhändler von "Menschenfresserei und blutigen Menschenopfern" und die davon ausgehende Feindseligkeit der Weißen einiges beigetragen. Im Gegensatz dazu leben die Stämme im Norden des Regengebirges eher friedlich mit *Achaz* und Weißen zusammen. Auch auf den Waldinseln leben Achaz und W. meist in friedlicher Nachbarschaft. Erst die kommenden Jahre werden zeigen, ob das Koloniebestreben der großen Länder dort zu Konflikten führen wird.

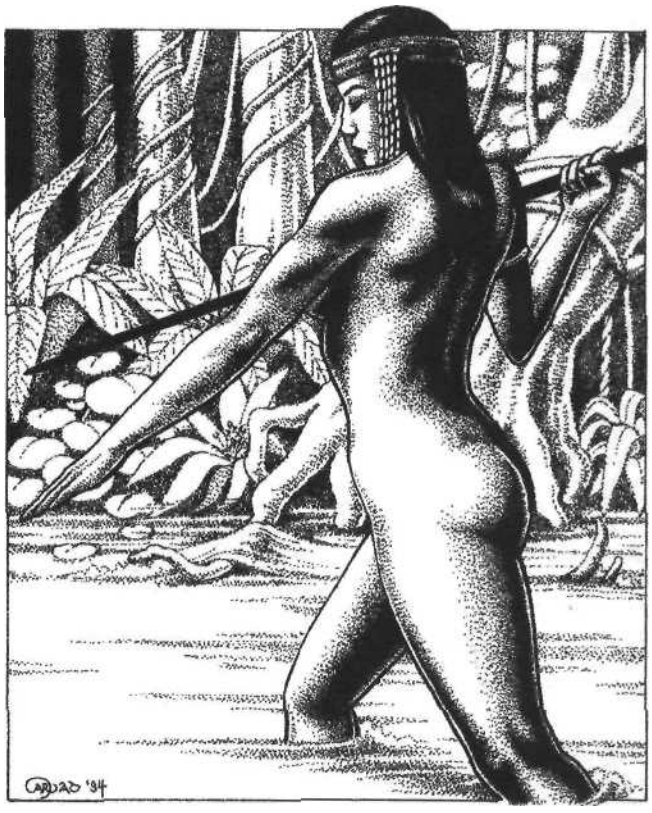
Viele W. haben keine gute Vorstellung von den Weißen. So heißt es z.B.: "Die weißen Sklavenjäger fangen die Kinder des Kamaluq, um ihren Tapam auszusaugen." oder "Die Weißen bauen aus Stein, weil ihnen Holz unter den Händen stirbt." Von den großen Städten wissen sie: "Dort musst du für alles bezahlen, sogar fürs Essen, für Bananen und Tomaten."

Sitten, Brauchtum und Lebensweise: Die W. leben nicht "mit der Natur im Einklang"', wie es so gerne von Aventuriern gesagt wird, sie liegen im ewigen Kampf mit ihr. Härter und erbitterter als jedes andere Volk, jeden Tag aufs Neue, denn in der Grünen Hölle geht es um das nackte Überleben. Sie töten jedes Tier und schneiden jede Pflanze, wenn ihnen das nützt oder sie schützt. Durch lange Erfahrungen, über Generationen gewonnen wissen die W. viel über ihre Umwelt. Sie brennen keine Lichtungen in den Regenwald, denn Lichtungen ziehen Elefanten an, und Elefanten sind unbesiegbar. Der W. schießt nach dem ersten keinen zweiten Affen, denn den zweiten könnte er weder tragen noch essen, und zudem müsste er morgen doppelt so weit gehen, um einen dritten Affen zu finden.

Wie bei allen wildlebenden Völkern und Rassen kennen auch die W. die Zugehörigkeit zu Familie, Sippe und Stamm - in dieser Reihenfolge! Zwischen Sippe und Familie gibt es keine Unterschiede. Durch die hohe Sterblichkeit sind häufig kaum direkte Verwandte vorhanden. Jedenfalls sollte man die Stammeszugehörigkeit nicht überbewerten. Der Stamm ist jene Gruppe, in deren Bereich man sich im Großen und Ganzen frei bewegen darf, innerhalb derer man sich Frau oder Mann erwählt, und mit dem man sich jährlich beim Stammestreffen an gemeinsamen Feierlichkeiten erfreut. Kinder werden auch eher von der Sippe als von einem einzelnen Paar erzogen. Schon von klein an werden den Kindern jene Tugenden und Fähigkeiten beigebracht, die später aus ihnen gute Jäger machen: Geduld, Wahrnehmung und Sinnesschärfe.

Bei den W. herrscht Gleichberechtigung, alle gehen auf die Jagd, nur während der Stillzeit bleiben die Jägerinnen im Dorf. W. leben für gewöhnlich in einer lebenslangen Einehe. Die Ehe ist eher ein Treue- und Beistandsversprechen, das in beiderseitigem Einvernehmen gelöst werden kann.

Von großer Wichtigkeit ist für den W. sein Name, hier gibt es jedoch neben dem Kriegernamen, den man anlässlich der Reife erhält noch den geheimen Tapamnamen, der einen als Angehörigen einer zweiten



Eine Waldmenschen-Frau beim Fischfang

Welt bezeichnet. Typische Namen sind z.B.: An-He (Kommt bei Morgendämmerung), Anpa-Hah (Giftpfeil), Haya-Tepe (Drei Speere). Huka (Fürchtet sich nicht), Huka-Hey (Kriegsruf), oder Panha-He (Alligatorzahn). Wenn man sich seines Kriegernamens nicht als würdig erweist, wird der W, von seinen Stammesgenossen oft bei einem weniger rühmlichen Spitznamen gerufen, durch eine mutige Tat kann er sich jedoch jederzeit wieder einen ehrenvolleren Namen "verdienen". Der Tapamname, den man direkt nach der Geburt erhält, ist der Name des Schutzgeistes und beinhaltet gleichzeitig all das, was sich die Eltern für ihren Sprössling wünschen.

Recht und Gesetz: Die W. Kennen (wie die meisten Naturvölker) im wesentlichen nur eine Strafe: aus dem Stamm ausgestoßen zu werden. Der Verlust der Gemeinschaft, die ständige Feindschaft zu jedem anderen W. und damit die Zerstörung der bisherigen Welt des Verbrechers - das ist das Schlimmste, was sie sich vorstellen können. Elemente wie schriftliche Gesetzestexte, Bürgerrecht unterschiedlicher Stufen (vom Adel bis zu Leibeigenen), Trennung von Gesetzgeber, Richter und Kläger und die Bestrafung durch Verstümmelung und Freiheitsentzug sind ihnen unbekannt. Viele Tabus regeln das Leben miteinander und der Umwelt, sie sind eigentlich die einzigen "Gesetze", die die Waldmenschen kennen.

Künste und Wissenschaften: Von einer Technik im eigentlichen Sinne kann man bei den W. kaum sprechen, sie kennen keine Mühlsteine, keine Sägen, kein Glas und keine Töpferscheibe. Sie verstehen sich nicht auf die Lehren der Mechanik und vermögen es auch kaum, Metalle zu verarbeiten. Dafür sind sie jedoch Meister im Umgang mit den Gaben der Natur. Durch die Umwelt, in der sie leben, haben sie gelernt, die Pflanzen und Tiere dort auf vielfältige Weise zu nutzen. Von weißen Händlern sind mohische Waren, besonders Kräuter, Gifte und Tinkturen aus den Regenwäldern, hochbegehrt. Aber auch Felle, Elfenbein und andere Güter werden gegen metallene Gegenstände, Glasperlen oder Splitter von Spiegelglas eingetauscht. Eine Kunst, die sie in allen Varianten aufs beste beherrschen, ist die Jagd. Sei es mit Keule, Blasrohr, Bogen, Speer, Falle oder Gift, alle Register werden gezogen. Hauptsache, es kommt eine gute Beute in die Hütte. Bei den verschiedensten Arbeiten ist das Hauptwerkzeug ein kurzes Hackmesser aus Feuerstein oder feuergehärtetem Mohagoni: ein Universalwerkzeug, das zum Holzhacken, Bananenschneiden, Kokosnussspalten, Fleischzerlegen und Kämpfen gleichermaßen taugt. Ein weiteres wichtiges Utensil ist der Feuerbohrer, ein aufrechter Stab in einem Brettchen, beide üblicherweise aus dem harten Holz des Mohagoni-Baumes, der mit den Händen oder mittels einer darum gewickelten Liane so lange gedreht wird, bis Glut entsteht. Nur die Bergstämme *(Anoiha, Oijaniha,* einige *Moha*-Sippen) verwenden den glitzernden Feuerstein des Regengebirges zum Feuermachen.

Religion: Die meisten W. haben eigentlich ihren angestammten Eingottglauben weitgehend bewahren können: Unter den *Zwölfgöttern* fand sich einfach keine Gottheit, die attraktiv genug war, um *Kamaluq* ganz verdrängen zu können. Kamaluq, der göttliche Jaguar, ist der Herr über alles Leben in den endlosen Wäldern des Südens. Ihm zur Seite stehen zahlreiche Geister, die *Nipakau,* die in allen Dingen, seien sie nun belebt oder nicht, enthalten sind. Nur der Schamane, zugleich auch der Priester des Stammes, versteht es, die Mächtigkeit der Nipakau zu deuten. Wichtig im Leben der W. ist auch der *Tapam,* er unterscheidet ihn von Tieren, Sklavenjägern und Pflanzen. Er ist eine Art Schutzgeist und vergeht auch nach dem Tode nicht, sondern lebt weiter. Aus diesem Grund nimmt der Waldmensch auch die Köpfe mächtiger Gegner und macht Schrumpfköpfe aus ihnen, auf diese Weise bleibt in ihnen der Tapam gefangen und kann sich nicht rächen. Gefährlich sind die *Satuul,* die "verrotteten Seelen". Sie sind die Seelen Verstorbener, die sich von ihrem Körper nicht trennen konnten und so langsam mit diesem verrotten. Sie suchen die Lebenden heim und versuchen von ihnen Besitz zu ergreifen.

Ein den *Mohas* heiliger Ort ist der *Tempel der roten Jaguare von Gulaghal* im Südwesten des Regengebirges. Hierhin ziehen zweimal im Jahr die Mohas, die im Kampf verwundet wurden oder an schweren Krankheiten leiden. Die meisten W. kehren vollkommen geheilt zurück, andere jedoch sterben. Ebenso werden die mächtigsten Feinde der Mohas zweimal jährlich im Tempel geopfert. Tonko-Tapam, der Hüter des Tempels, ist so etwas wie der anerkannte Hochschamane der Waldmenschen. Ebenfalls allen Waldmenschen heilig ist das Tal von *Kun-Kau-Peh* an der Nordwestseite des Regengebirges. An seinem Ende liegt die verlassene Stadt *Kokanu,* in der die Geisterspinne *Take-he* haust, die nach dem Glauben der Waldmenschen eine Dienerin Kamaluqs ist. Hier ist auch eine weitere wichtige Schamanin finden, die *Take-Ca,* was man mit "Takehes Schwester" übersetzen kann. Die Take-Ca (die immer eine Oijaniha ist) wird von vielen aufgesucht und um Rat befragt.

Magie: Die einzige Art der Magie, die die W. kennen, ist die Zauberei der Schamanen. Anders als die schnell gewirkten Zaubersprüche der Magier bedürfen ihre Rituale oft großer Vorbereitung. Vieles muss beachtet werden; der Schamane muss sich durch Tänze oder Gesänge auf den Zauber einstimmen, die Geister müssen befragt werden, Bannkreise müssen vorbereitet werden und Amulette oder Fetische, die das Ritual beeinflussen und vor der Störung durch böse Geister schützen, müssen gefertigt werden. Die Geister spielen eine große Rolle in der schamanistischen Magie. Schamanen vermögen es, sie zu befragen, sie zu vertreiben. Dies macht sie auch zu mächtigen Männern und Frauen, denn ständig müssen die Geister befragt oder besänftigt werden, z.B. vor der Jagd oder der Ernte. Ihre Aufgaben im Stamm sind vielfältig. Die Schamanen, zugleich auch Priester, befragen die Ahnen, heilen Kranke, opfern den Geistern, exorzieren Besessene, errichten Tabuzonen und ähnliches mehr. Als Zeichen ihres Standes tragen die meisten Schamanen eine Knochenkeule.

Waldschrat; mehr als drei Schritt Höhe erreichende, sehr kräftige Art der Schrate, die vor allem in nord- und mittelaventurischen Wäldern heimisch ist. In Lauerstellung ähneln sie sehr stark einem Baum, da sie eine grünbraune, borkige Haut und lange, astartige Gliedmaßen besitzen. W. halten sich für die Hüter der Wälder und sind bekannt für ihre Übergriffe auf Köhler und Holzfäller.

Waldspinne; bis einen Schritt Höhe messende Riesenspinnenart, die in kleinen Gruppen in den Wäldern Nordaventuriens lebt und dort oftmals verwirrende Netzkonstruktionen anlegt. W. ernähren sich in erster Linie von Rehkitzen, Hasen und ähnlichem, scheuen sich aber auch nicht, in ihrem Netz gefangene Menschen anzugreifen; besitzen kein Gift.

Waldstein; Grafschaft im NO des mittelreichischen Kgr. Garetien, westlich eingebettet zwischen den Flüssen Breite, dem Großen Fluss und Raller. Sitz der Gräfin *Naheniel von Quellentanz* ist Burg Silz in den ebensolchen gräflichen Landen.

Waldwacht; Bergkönigreich im Fsm. Kosch, in der Gf't. Ferdok gelegen; regiert von einem der (auch unter Menschen) angesehensten Zwerge: *Arombolosch, Sohn des Agam.*

Waldwolf; bis 6 Spann Schulterhöhe erreichende Wolfsart, die vor allem in mittelaventurischen Wäldern anzutreffen ist. Die schwarzbepelzten Tiere gelten als ausgesprochen furchtlos und recht intelligent.

Waller; albernischer, mit Brackwasser gefüllter *Binnensee* in der Region SEENLAND; mit etwa 30 *x* 12 Rechtmeilen Ausdehnung zweitgrößtes der seenländischen Binnengewässer.

Walpurga von Trallop; (*3 v.H.); Prinzessin zu *Weiden* und Markgräfin zu *Heldentrutz;* Schildmeisterin des *Ordens vom Donner* und Marschallin zu Weiden und Greifenfurt.

Walsach; Fluss in Nordostaventurien; entspringt am Ostrand der *Nordwalser Höhen* und wendet sich dann ostwärts, wo er sich kurz vor Notmark mit zwei kleineren, aus den Vorgebirgen des *Ehernen Schwertes* herabfließenden Flüssen vereinigt und seinen Lauf nach Süden ändert. Bei *Walserwacht* trifft er auf den aus dem *Ehernen Schwert* stammenden *Nagrach* und fließt nun in einem Bogen zuerst gen Südwesten und schließlich wieder gen Süden, wobei ihm zuerst der *Hursach* von Osten und die *Brinna* von Westen - bei *Brinbaum* - weitere Wasser zuführen. Schließlich mündet er bei *Neersand* in die *Festumer Bucht,* wobei zahlreiche Strudel, Sandbänke und Klippen den Neersander Hafen ohne Lotsen unpassierbar machen.

Auf der gesamten Strecke zwischen *Walserwacht* und *Neersand* bildet der W. nicht nur die Ostgrenze des *Bornlandes,* sondern auch

die östlichste Linie, bis zu der die Zivilisation vorgedrungen ist - denn im Osten beginnt die gefürchtete ÜBERWALS.

Zwischen *Neersand* und *Notmark* ist der W. für flachgehende Schiffe befahrbar und bildet auch den wichtigsten Verkehrsweg.

Walsäsche; in *Born, Walsach, Dogul* und *Misa* heimischer kleiner Speisefisch.

Walwut; Übersetzung des thorwalschen Begriffs SWAFSKARI; unkontrollierte Raserei.

Wanassikühe; ursprünglicher Name der WARUNKER BRAUNEN, einer aventurischen Rinderart.

Wandelsterne; die Planeten am av. Sternhimmel. Die acht W. - nach den Halbgöttern HORAS, UCURI, SIMIA, KOR, NANDUS, AVES, MARBO und LEVTHAN benannt - fallen einerseits durch ihre Helligkeit, worin die drei erstgenannten sogar den *Nordstern* übertreffen, vor allem jedoch durch ihre verwirrend anmutenden Bewegungen ins Auge. Zumeist ziehen sie auf geraden oder leicht gekrümmten Bahnen, wechseln jedoch ihre Geschwindigkeit und verfallen tage- oder stundenweise gar in kringelartige Kreis- oder Gegenbewegungen, die so genannten *Epizyklen.* Dieses als eigener Wille interpretierte Verhalten macht die Planeten für die Astrologen besonders interessant, die sich ihrerseits wohl rühmen, die Wege der W. vorausberechnen zu können.

Wanderer zwischen den Sphären; ein überaus mächtiger *Dämon* unbekannter Natur; gilt als eine der ältesten dämonischen Manifestationen und soll selbst *Boron* einen Teil des Totenreichs abgetrotzt haben; wird bisweilen als *Herr der sechsten Sphäre* angesehen. Der W. ist selbst bei den Elfen als "ältester Besucher" bekannt.

Waqqif; auch als *Khomer Hiebdolch* bekannt, zählt meist zum persönlichen, unveräußerlichen Besitz eines Novadis. Wenn er auch vielleicht nicht anderen Waffen gleichkommt, sein Besitzer wird dies niemals zugeben und lieber eine Freundschaft zu Hass werden lassen - denn viele Riten und Weihen verbinden ihn mit seinem W., den er vorzugsweise sogar selbst geschmiedet hat.

Waran; auf nur den *Zyklopeninseln* lebende, große Abart der KLIPPECHSE.

Warrlinger; einst aus *Perricum* stammendes, jetzt gänzlich in *Khunchom* angesiedeltes Handelshaus, das große Anteile am MARASKANKONTOR innehat.

Warunk (I), -s; Warunker; Warunker; Siedlung auf einem Hügel am Mittellauf des *Radrom,* Hauptstadt der gleichnamigen mittelreichischen Provinz. Die friedliche Stadt (EW: 4.500: T: PRA, RON, PER) braucht keine Feinde zu fürchten und hat aus diesem Grunde kaum feste Truppen: *50 Stadtgardisten* sorgen für Ordnung in der Stadt und werden hierbei von 50 *Soldaten* des I. *Ksl. Warunker Garderegiments* unterstützt. Der Rest des Regiments liegt außerhalb der Stadt auf einer befestigten Anhöhe. Sollten doch einmal zusätzliche Truppen benötigt werden, so bezahlen die Bürger lieber ein Söldnerheer, als dass sie selber zu den Waffen greifen, obwohl fast jeder Warunker sein Schwert zu Hause im Schrank stehen hat.

W. ist bekannt für seine Sauberkeit und den Fleiß seiner Einwohner. Elendsviertel, wie es sie in vielen großen Städten gibt, sucht man hier vergebens. So weit gellt die Ordnungsliebe der Bürger, dass die Anordnung des Vaters des jetzigen Grafen, die Häuser mit Nummern zu versehen, begeistert aufgenommen wurde. Allenthalben sieht man die buntbemalten Schilder mit den Hausnummern, die zumeist auch Auskunft über den Stand und den Beruf des Besitzers geben.

Die Markgrafen und Grafen von W. waren schon immer verliebt in die Wissenschaft und widmeten sich lieber ihr als dem Kampf; selbst die Verwaltung der Stadt wird z.Zt. einer Bürgermeisterin überlassen.

W. verfügt über eine eigene Bank, das *"Bankhaus Plötzbogen",* das in der Stadt einen dermaßen guten Ruf hat, dass eine neueröffnete Filiale der *Nordlandbank* innerhalb weniger Wochen aus Mangel an Kunden schließen musste.

Berühmt und begehrt ist der Warunker *Sembelquast,* ein köstlicher Hartkäse mit leicht nussigem Geschmack (wenn auch einer penetranten Duftnote). Er wird aus der Milch der *Wanassikühe,* auch bekannt als *Warunker Braune,* gewonnen, die auf den Weiden unterhalb der Stadt grasen. Bekannt ist die Stadt auch wegen der Katakomben, die tief in den Berg hineingetrieben wurden. In den langen, meist hell gestrichenen Gängen liegen die Körper der Toten hinter steinernen Platten.

Im Jahre 14 Hal wurde durch *Markgraf Throndwig* die Warunker-Unglaubliche-Gewächs-Ausstellung eröffnet. Diese Parkanlage steht jedem Neugierigen offen, der sich für die hier reichlich vorhandenen exotischen Pflanzen und Gewächse interessiert; sie wird von sechs Gärtnern aus allen Regionen Aventuriens betreut.

Von Bedeutung ist auch die Warunker *Philosophenschule.* Hier werden oftmals Themen diskutiert, die von praioskirchlicher Seite nicht gerne gesehen werden. Zuletzt waren dies die Hath-M'har-Apokryphen, von denen es heißt, in ihnen wäre die einzig wahre Geschichte der Götter verzeichnet. Einer der bekanntesten Söhne der Stadt, auch wenn seine Schriften zumeist in *Wehrheim* aufgelegt wurden, ist der reisende Märchenerzähler *Errik Dannike,* bekannt geworden durch sein Buch "Was glaubt das Volk", einer Sammlung von Legenden und Sagen.

Warunk (II). -s; Warunker; Warunker; Markgrafschaft; die flächenmäßig kleinste Provinz des *Mittelreiches.* Sie entstand im Jahre 12 v.H. durch die *Reichsgrundreform* unter Kaiser *Reto;* vorher gehörte W. zu *Tobrien.* Die Mgft. liegt östlich des *Radrom,* im Norden grenzt sie an Tobrien, die Ostgrenze wird durch *Mendena* gebildet, an das sich im Süden *Beilunk* anschließt, die westliche Begrenzung ist die Lgft. *Trollzacken.*

Zur Zeit (24 Hal) regiert *Markgraf Throndwig von Bregelsaum* die Markgrafschaft. Er lenkt die Geschicke des Landes umsichtig und ist ein zäher Verhandlungspartner. Die Liebe zur Natur hat Markgraf Throndwig auch an seine Tochter *Perainiane* weitergegeben, die wohl nach ihm die Geschicke der Markgrafschaft führen wird.

Karloff v. *Bregelsaum,* der Vater Throndwigs, wurde für seine Verdienste in den Stand eines Markgrafen erhoben, das Geschlecht derer von Bregelsaum stellte jedoch schon früher die Grafen der Gft. W. Unter ihrer friedlichen Herrschaft ist die Provinz aufgeblüht; es gibt keine Konflikte mit Nachbarn, und selbst interne Probleme wie die Horn- und Nasenfäule, der im Jahre 12 Hal viele der Kühe zum Opfer fielen, konnten bisher immer schnell überwunden werden. Das Geschlecht derer von *Bregelsaum* hat seine Zeit schon immer mit höchst "unmännlichen" Beschäftigungen verbracht. So ist der große Wandteppich im Vorraum zur markgräflichen Schatzkammer, der die Herstellung des Sembelquasts zeigt, von *Wildgrimm II.* persönlich in zwölf langen Wintern geknüpft worden. Und *Karloff mit der silbernen Hand,* der die Warunker Philosophenschule begründete, trug zu seinen Lebzeiten eine Bibliothek zusammen, die unter Kennern als eine der bedeutendsten ganz Aventuriens gilt. In ihr sind zahlreiche philosophische Schriften gesammelt. In jüngster Zeit wurde sie noch beträchtlich um einige Werke der Botanik erweitert.

Zeittafel Warunk:

ca. 2500 v.H.	Gründung der Siedlung War'Hunk durch den tulamidischen Stamm der *Al'Hani.*
1300 v.H.	Erste urkundliche Erwähnung einer Feste *Waarhunck.*
999 v.H.	Der Magier *Pher Drodont* baut einige Höhlen unter W. zu einem Laboratorium aus.
137 v.H.	Grenzstreitigkeiten mit der Gft. Beilunk führen zur Schlacht bei W. Das Beilunker Heer wird vollständig aufgerieben.
12 v.H.	Die Grafschaft W. wird aus Tobrien herausgelöst und eigenständige Mgft.
3 Hal	Ein Dämon verwüstet den Garten Mgf. Throndwigs, der letzte Eingang zu den Katakomben wird daraufhin verschüttet.

Das Geschlecht derer von Bregelsaum;

138-103v.H.	Gräfin Oleana 'mit dem eisernen Stuhl' (158-103 v.H.)
103-82 v.H.	Graf Wildgrimm I. (138-82 v.H.)
82-73 v.H.	Graf Ludelbert (113-73 v.H.)
73-31 v.H.	Graf Wildgrimm II. (86-31 v.H.)
31 v.H. - 1 Hal	Markgraf Karloff 'mit der silbernen Hand' (64 v.H.- 5 Hal)
seit 1 Hal	Markgraf Throndwig (* 39 v.H.)

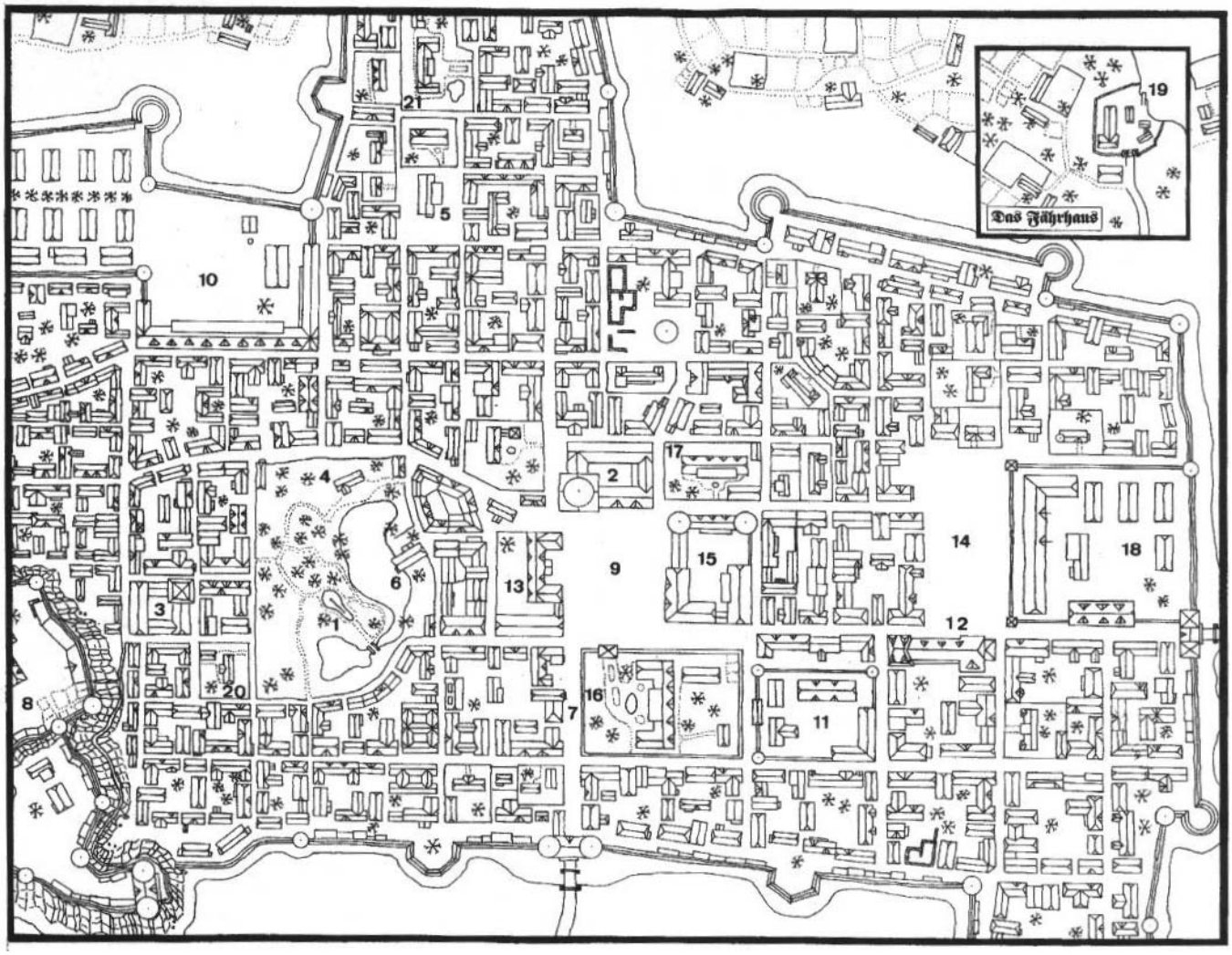
Warunker; auch; *Radromtaler*, die weitaus häufigste aventurische Pferderasse (oder besser: eine Mischung aus vielen); besitzen ein durchschnittliches Stockmaß von 1,6 Schritt und treten in alten möglichen Fellfarben auf. Auch Pferde, die nicht aus dem Radromtal stammen, werden häufig W. genannt, wenn sie keine besondere Zuchtlinie aufweisen.

Warunker Braune; Rinderart mit vornehmlich braunem Fell, die als *Milch- und Fleischvieh* gehalten wird; verbreitet im RADROM- und YAQUIRTAL. Aus der Milch der Warunker Braunen wird der bekannte SEMBELQUAST gewonnen.

Warunker Bullentaler; symbolische Münze, die beim Ausleihen eines städtischen Zuchtbullen vergeben wird, eine Praxis, die sich auch an vielen anderen Orten findet.

Warzennashorn; vornehmlich in mittelländischen und südaventurischen Steppen heimische Nashornart mit grauer, warziger Haut, die als überaus reizbar gilt.

Waskir (I), -s; Waskirer; Waskirer; mit 2.180 Einwohnern eine der vier größten Städte der Region Thorwal, was bei seiner exponierten Lage mitten im Hochland zwischen *Hjaidinggolf* im Westen und der *Großen Olachtai* ostwärts durchaus erstaunen mag. Lange Winter und wenige Sommertage sind für das Klima auf nahezu 500 Schritt über Meereshöhe charakteristisch. Nur selten führt der Weg von Thorwal nach Olport Ortsfremde durch diese unwirtliche Gegend, deren thorwalsche und norbardische Bewohner zudem als Inbegriff von Aberglauben und Streitsucht gelten. Zu Bekanntheit gelangt der Ort jedoch schließlich durch die Herstellung der gleichnamigen Bier- und Schnapssorte.



Die Stadt Wehrheim – Wichtige Gebäude und Plätze

1. Rahjatempel (*7 Geweihte, 1 Tempeldiener);* 2. Praiostempel *(22 Geweihte, 6 Tempeldiener, 4 Ritter des Bannstrahlordens, 17 Schüler der Praiosschule);* 3. Rondratempel (*19 Geweihte, 3 Tempeldiener, 22 Schüler der Rondrianischen Tugenden, 3 Laien als Lehrer);* 4. Tsatempel *(2 Geweihte);* 5. Ingerimmtempel (*3 Geweihte)*; 6. Efferdtempel *(2 Geweihte);* 7. Fahrstraße *(führt vom Markplatz durch das Tor zur Fähre über den Dergel; am Tor bieten Damen und Knaben des Rahjagewerbes ihre Dienste den ankommenden Reisenden an),* 8. Burg Wehrheim *(Residenz des Grafen Helme Haffax, Garnison der Gräflich Wehrheimer Elitegarde (1 Banner));* 9. Marktplatz *(Markt findet täglich außer Praiostags vom Sonnenaufgang bis zur Mittagszeit statt);* 10. Kaserne des 1. und 2. Kaiserlich Darpatischen Garderegiments; 11. Kaserne der Angbarer Sappeure *(1 Kompanie);* 12. Stadtwache und Kerker; 13. Stadtrat, Schulzenamt und Gericht; 14. Vieh- und Pferdemarkt *(jeden Winds- und Feuertag von Sonnenaufgang bis -untergang);* 15. Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik; 16. Residenz des Stadtvogts Roderich von Quintian-Quintian; 17. Residenz des Landvogts Stordan von Burenwald; 18. Kaserne der Fürstlich Darpatischen Leichten Reiterei *(2 Schwadronen);* 19. Fährhaus *(Die Überfahrt über den Dergel kostet fünfzehn Kreuzer pro Bein. Die Fähre verkehrt von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang- Im Fährhaus gibt es eine Herberge, die etwa 20 Reisenden ein* Nachtlager bietet); 20. Haus Rondras Gnade *(Geweihte der Kriegsgöttin kümmern sich in dieser Einrichtung um Kämpen, die bei der Ausübung des Rondrianischen Handwerks so schwer verletzt wurden, dass sie lebenslanger Pflege bedürfen. Besonderer Wert wird darauf gelegt, die Invaliden ehrenvoll zu behandeln. Es wird von einem Priester berichtet, dem die Weihen entzogen wurden und der mit Schimpf und Schande aus dem Tempel gejagt wurde, weil er einen Bewohner des Hauses als Schmierigen Krüppel bezeichnete.);* 21. Fechtschule *Yaslieba Gunnbrecht (Waffenschule, die selbst den gehobensten Ansprüchen genügt. Gelehrt wird das klassische Langschwert. Für 15 D pro Mond (zzgl. Kost und Logis) kann man Einzelunterricht (!) bei hervorragenden Lehrern genießen. Der Mindestaufenthalt beträgt ein halbes Jahr. Normalerweise wohnen neben Yasliaba, ihrem Gemahl und ihrem Kind etwa zehn Schüler auf dem Anwesen.)*

Der seit 900 v.H. zunächst als *Gwaryd* bekannte Ort bezieht seinen bescheidenen Reichtum aus dem Tannenholz der wenigen umliegenden Wälder und dem Eisen der Hügel am Fuße der Großen Olochtai. Auf den Feldern umher gedeiht der genügsame Dinkel, und die Wiesen dienen zahlreichen Schafen als Weidegrund, deren Wolle - bunt eingefärbt - den Thorwälern in ihrer Kleidung lieb und teuer ist. Das Holz, auf dem *Merek* zu Flößen vertäut, dient flussabwärts als Transportmittel für die anderen Waren.

Den Kern des Ortes bilden die Ottaskin der *Farseesson-Otta* und der *Nunnur-Sippe,* die in fortwährender Rivalität um die Hetmannschaft buhlen. Umgeben wird die Stadt von einem mächtigen Wall aus Felsbrocken und Tannenholzpalisaden zum Schutz vor *Ogern, Bären, Wölfen, Harpyien* und *Greifen,* die auf der Suche nach geeigneter Beute ihren Weg von den Bergen des Orklandes herab beschreiten. Diese Gefahren, aber auch die der gestrengen Winter und verirrten Wanderschaft in den Hochlanden und Sümpfen, haben zu einem einzigartigen, mitunter heidnischen Kult um diverse Halbgötter und spezielle Heilige geführt, die in den Tempeln ihrer Hauptgötter *Travia, Rondra und Firun/Ifirn* Verehrung finden. So gehören die Sommersonnenwend-Kinderopfer einiger Ottas nach wie vor zum alljährlichen Ritual zur Beschwichtigung der bedrohlichen Moore. Das einzige massive Steingebäude - der Rondratempel - dient im Ernstfall als Fluchtburg (G: *50 Krieger der Farseesons, 30 Krieger der Nunnur).*

Waskir (II); ein starker, goldfarbener bis brauner Dinkelschnaps aus der gleichnamigen Stadt, der durch Destillation eines ebenfalls W. genannten Dinkelbiers gewonnen wird.

Wasser; eines der sechs aventurischen ELEMENTE; sieht für Passivität, Gefühlswelt, Wandelbarkeil und Verwandlungszauberei.

Wasserflinke; eine offensichtlich nur im *Neunaugensee* vorkommende, intelligente Forellenart, offensichtlich eine Art der *Biestinger,* einer Untergruppe der Feen.

Wassermann; eine in Flüssen und Seen lebende, als grob lüstern bekannte Feenart.

Wasserrausch; eine hauptsächlich im *Bornland* und im nördlichen *Tobrien* vorkommende Wasserpflanze, die zwischen Rahja und Efferd blassrosa Blüten trägt und bisweilen eine dunkelgrüne, etwa kirschkerngroße Frucht hervorbringt. Diese kann zu einem potenten *Rahjaicum* weiterverarbeitet werden - wie überhaupt alle Teile der Pflanze als lustfördernd gelten.

Wassertag; allgemein gebräuchlicher Name für den siebten Tag der Woche (s. **ZEITRECHNUNG**).

Weg der Linken Hand; geläufige Bezeichnung für die so genannte *schwarzmagische* Magier-Philospophie und -Schulung; alle Magier, die der BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN angehören.

Weg der Rechten Hand; geläufige Bezeichnung für die so genannte *weißmagische* Magier-Philosophie und -Schulung; alle Magier, die dem BUND DES WEISSEN PENTAGRAMMS angehören.

Wehrheim (I), -s; Wehrheimer; Wehrheimer; (siehe auch den Stadtplan auf der vorhergehenden Seite) Grafenstadt mit 11.500 Einwohnern im mittelreichischen Fürstentum *Darpatien;* gelegen am nördlichen Ufer des *Dergel.* Eine schnelle Kettenfähre ermöglicht das Übersetzen auf die andere Seite des hier sehr schnell dahinfließenden Flusses. Eine Brücke gibt es erst 100 Meilen stromabwärts.

W. wurde im Jahr 601 v.BF. von *Fran-Horas* gegründet, um eine Konkurrenz für das aufblühende Gareth zu schaffen. Der Stadt am Knotenpunkt der *Reichsstraßen 1 und 2* kommt in seiner Funktion als Bollwerk der Zivilisation gegen von Norden ins Reich einfallende *Orkhorden* zudem eine enorme strategische Bedeutung bei. So erlebt in den Jahren *394* v.H. und auch jüngst im Jahr 19 Hal.

So sind Wehrhaftigkeit und Disziplin untrennbar mit der Garnisonsstadt verbunden: Von außen schaut man zunächst auf kaum von Belagerungsgerät zu überwindende, mächtige Mauern. Innerhalb präsentieren sich schmucke Häuschen, die wie auf dem Exerzierplatz angeordnet scheinen. Unrat wird man nicht in den sauberen Straßen entdecken können, und auch flegelhaftes Benehmen ist eine Seltenheit, denn die Stadtgarde sorgt unerbittlich für Gesetz und Ordnung. Fast überflüssig zu erwähnen, dass Pünktlichkeit zu den ersten Tugenden zählt und sich selbst Nichtigkeiten reglementiert niedergeschrieben finden.

Über die Anwendung von Zauberei wachen argwöhnisch die Priester des Bannstrahlordens des Götterfürsten Praios, die nahe der Stadt ihr Hauptordenshaus unterhalten (T: ING, PRA, RAH, RON, TSA). Ein stehendes Heer von 1.000 Soldaten hat auch den wirtschaftlichen Charakter der Stadt geprägt: Dazu zählt eine breit gefächerte Kriegsindustrie, die von Minen über Schmieden bis hin zu den Kaiserlichen Wagenwerken reicht. Auch die Versorgung der Truppen erfordert eine gut organisierte Landwirtschaft im Hinterland. Mit Regelmäßigkeit finden auch die Manöver des Reichsheeres nahe W. statt. Landesvater Helme Graf Haffax ist nicht nur Oberhaupt der Region, sondern traditionsgemäß zugleich oberster Befehlshaber über die Reichsarmee. Seine Elitesoldaten, die *Eisengarde,* zählen nach den Kaiserlichen zu den besten Kämpfern des Reiches (G: I. und II. Ksl. Darpatisches Garderegiment, 2 Schwadronen Fsl. Darpatische Leichte Reiterei, 1 Kompanie Angbarer Sappeure, 1 Banner Gräfl. Wehrheimer Elitegarde (Eisengarde), 150 Stadtgardisten, 30 Vigilanten des Bannstrahlordens, 20 Freiwillige Büttel).

Wehrheim (II); an *Oberem Darpat und Dergel* gelegene Grafschaft im mittelreichischen Fürstentum *Darpatien.* Traditionelles Lehen des kaiserlichen Oberbefehlshabers. Wichtigster Ort ist die Garnisons- und Grafenstadt gleichen Namens. Hier residiert *Helme Graf Haffax,* der auch das Amt des obersten Generals bekleidet.

Waldemar von Weiden

Weiden, -s; Weidener; Weidener; Herzogtum und nördlichste *Provinz des Mittelreichs,* im Nordwesten durch die Gebirgszüge des *Finsterkamm,* im Norden durch das schwer zu durchquerende *Nebelmoor* und im Osten durch den Bergrücken der *Roten Sichel* geschützt. Das Hzm. grenzt im Norden an den Sv*elltschen Städtebund* und im Süden an die Provinzen *Tobrien, Darpatien* und *Greifenfurt.* Das Leben hier im hohen und rauen Norden ist ohnehin beschwerlich, darüber hinaus sieht man sich mit umherstreifenden Stämmen oder Banden von Orks konfrontiert. Strauchdiebe nutzen die Wirren, und zu allem Überfluss eifern die Goblins der beiden Sichelgebirge oftmals ihren schwarzbepelzten Brüdern nach.

Klima: Oftmals verteilt Efferd seinen Segen in der Grenzprovinz, Wind und Regen sind ständige Gäste, besonders in der Ebene des *Pandlaril* und dann vornehmlich in der Zeit von Efferd bis zum Einbruch des Hesindemondes. Der *Biundtar,* der Nordwind, trägt in dieser Zeit häufig dunkle Nebelfetzen aus dem Nebelmoor mit sich, die der Ostwind, *Gebelaus* geheißen, erst im Ingerimm wieder vertreibt. So sind Herbst und Frühling durch das Steigen des Nebels gekennzeichnet, der sich meist erst zur Mittagsstunde verflüchtigt. Die Winter bringen grimmen Frost, und in besonders kalten kommt das Leben draußen bisweilen fast völlig zum Erliegen. Der Sommer hingegen beschert so manches Mal Sonne und brütende Hitze, gar bis spät in die Nacht hinein.

Landschaft: Große Teile des Weidener Nordwestens werden von Wald bedeckt, der einer flachwelligen Ebene von saftiggrünen Wiesen weicht, wenn man Richtung *Pandlaril* zieht. Kleine Bäche plätschern ihr fröhliches Lied, und der Wind streicht über manch kleinen See. Auch einige tückische Moore gibt es in diesem Landstrich, doch sind sie nicht so groß, dass ein erfahrener Reisender ihre Gefahren nicht umgehen könnte. Die Gft. *Bärwalde* und *Baliho* liegen an der Ebene des Pandlaril, dem am dichtesten besiedelten Landstrich. Das Gebiet der *Reichsmark Sichelwacht* ist hügelig, und nähert man sich der R*oten*

Sichel, dringt man in gebirgige Höhen vor. Doch so wie die Rote Sichel karg und baumlos in den Himmel ragt, sind die Hügel unterhalb dicht von Nadel- und Birkenwald bewachsen.

Tierwelt: In den Wäldern sind vornehmlich *Wildschwein* und *Rotwild*, wie *Kronen-* und *Weißhirsch*, die Beute der Jäger, aber auch *Rotpüschel*, *Pfeifhasen*, *Riesenlöffler* und vereinzelt der *Elch* oder noch seltener der *Bär*. Auch *Auerhahn* und allerlei *Wildrind* wird gejagt. Eine Vielzahl von Vögeln (darunter besondere Arien in den sumpfigen Gebieten) lässt ihren Gesang erklingen und im Sommer macht so mancher in Flussnähe mit weidenschen Stechfliegen unangenehme Bekanntschaft. Ein wesentlich gefürchteterer Gegner der Weidener Bevölkerung ist der Wolf, der sich wintertags oft bis an den Rand von Siedlungen vorwagt.

Die größte Gefahr droht dem Reisenden allerdings durch Überfalle seiner ungeliebten zweibeinigen Verwandten *Ork* und *Goblin*.

Die Weidener: Die Weidener sind typische Mittelreicher, die als Grenzbewohner immer noch an den alten Tugenden festhalten. So hat sich in Weiden wohl das älteste und ursprüglichste *Garethi* erhalten. Die raue Umgebung, die den Menschen das Leben schon schwer genug macht, und vor allem die Nähe der Orks haben den allzeit bereiten und mitunter jähzornigen Menschenschlag hervorgebracht, der sich mit Axt und Schwert wohl zu wehren weiß. In zweckmäßige und derbe Kleidung gehüllt, führt selbst der Bauersmann ein großes Jagdmesser mit sich, denn wer weiß, wann der Schwarzpelz erneut zuschlagen wird. Auch aus diesem Grunde sind die Weidener andererseits ein sehr gastfreundliches Volk, denn in gefährlichen Landen ist jeder auf die Hilfe des anderen angewiesen und *Travias* Gebote sind daher ehernes Gesetz.

Landwirtschaft: Die saftigen Wiesen der Pandlarilregion machen die *Viehwirtschaft* zu einem äußerst erträglichen Geschäft, und oftmals kann man die Herden der *Bornländer Bunten* scheinbar unbewacht auf einer freien Weide grasen sehen. Doch die Viehhüter haben ein genaues Auge auf die Tiere - eine Erfahrung, die schon viele Viehdiebe teuer bezahlen mussten, denn Viehdiebstahl wird hier schnell und hart bestraft. So ist die Viehzucht der größte Zweig der Weidener Landwirtschaft, wobei auch der Schweinehaltung Bedeutung zukommt. Doch müssen die Tiere im Winter entweder geschlachtet oder nach Darpatien getrieben werden, da die Futtervorräte in Firuns Jahresteil nicht ausreichen.

Der Ackerbau ist an vielen Stellen schwierig, da das Land nur mäßig fruchtbar ist und das wechselhafte Wetter oftmals dem Ernteertrag zusetzt, doch gibt es überall Äcker und Felder, auf denen der einfache Bauer Sumus Leib seinen Teil abzutrotzen versucht. Der *Roggen* ist das wichtigste Getreide, beim Obstanbau sind *Pflaumen* und *Quitten* von Bedeutung, beim Gemüse zumeist *Bohnen* aller Art.

Handwerk: In einer Grenzprovinz wird das Handwerk meist hochgehalten, denn immer und überall gibt es etwas zu reparieren oder zu ersetzen. So findet man in vielen Dörfern wahre Meister ihres Fachs, die allerdings zumeist Dinge des täglichen Gebrauchs herstellen. Doch gibt es Betriebe vom Format der 'Gräflich Balihoer Linnenmeisterei', deren vortrefflichste Webarbeit der *Weidener Wachsmantel* ist, ein Tuch, das jedem Wind und Wetter trotzt. In der Roten Sichel wird *Erzabbau* betrieben und hier stehen auch die einzigen größeren Schmieden und Hammerwerke W.s.

Siedlungen: Die Siedlungen in den Weidener Landen sind zumeist klein. Selten findet man einzelne Gehöfte, sondern vielmehr Wehrdörfer, von einer Palisade umgeben, um so besser gegen Übergriffe der Orks gewappnet zu sein. Zumeist findet sich eine kleine Schänke in dem Dorf, und die gastfreundlichen Weidener werden keinen Fremden die Nacht im Freien verbringen lassen. Zwei Arten von Häusern kennt man hier: das Fachwerkhaus und das Steinhaus. Nur in ganz armen Gegenden wird der überwiegende Teil der Häuser aus Holz bestehen. Charakteristisch für die Fachwerkhäuser sind der hohe Giebel und die schmalen Fenster, so dass auch ein Bürgerhaus lange gegen die Orken verteidigt werden kann. Die Steinhäuser sind meist gedrungen und flach.

Verkehr und Wege: Das Straßennetz in W. ist recht dürftig, was aber in einer Grenzprovinz nicht weiter verwunderlich ist. So gibt es nur eine gut ausgebaute Straße, die *Reichstraße I* von *Baliho* nach *Trallop*. Alle anderen Straßen ähneln mehr Karrenwegen als befestigten Straßen, manche sind gar nur Trampelpfade durch die Wildnis. Jedoch kann sich ein Trampelpfad plötzlich in einen richtigen Weg verwandeln, wenn sich eine Grenze oder eine Feste in der Nähe befindet. Ein wichtiger Verkehrsweg ist zweifellos der Pandlaril, auf dem fleißig Schifffahrt getrieben wird. Manchmal ist der Fluss jedoch so schwer zu befahren, dass die Schiffer eine Teilstrecke treideln müssen. So ziehen sich beidseitig entlang des Flusses Treidelpfade, die so genannten Leinpfade.

Handel: Da in W. vornehmlich Viehzucht betrieben wird, sind die meisten Handelsgüter tierische Produkte, vornehmlich von Rind und Schwein. Aber es kommen auch bekannte Pferderassen aus dem Herzogtum, die *Nordmähnen* und die *Tralloper Riesen*, die häufig als Schlachtrösser dienen. Die einzige Delikatesse, die aus den Weidener Landen kommt, sind die berüchtigten *Neunaugen* (aus dem gleichnamigen See), deren Fleisch sehr wohlschmeckend ist. Weiterhin handeln die Weidener mit den Schützen, die Sumus Leib den Menschen schenkt, vornehmlich mit *Holz*, *Umbra*, *Schiefer* und *Grubenerz*.

Lediglich die Balihoer Wachstücher, das baumwollene Fischgrättuch, Rindsleder, *Balihoer Bärentod* (ein Roggen-Branntwein), das bekannte Weidener Krustenbrot und Butter werden in W. hergestellt und dann weiterverkauft. So kann man getrost sagen, dass W. für den eigenen Bedarf 'produziert' und nur wenig Handel mit anderen Regionen und Provinzen betreibt.

Hervorzuheben ist der Tralloper Handelsherr *'Trallop Gorge' Kolenbrander*, der Posten im ganzen nördlichen Mittelreich unterhält und dessen Fuhrwerke die Handelsstraßen von *Uhdenherg* bis *Gareth* beherrschen. Er genießt einen hervorragenden Ruf unter den Händlern des Reichs über die Grenzen Weidens hinaus.

Weidener Brautpaar

Sitten und Brauchtum: Die Weidener Sitten und das Brauchtum wirken auf den Südmittelreicher oftmals antiquiert und überholt. Wie schon die Sprache sich hier in einer altertümlichen Form erhalten hat, so pflegen die Weidener auch im Täglichen Leben viele Traditionen und alte Brauchtümer, die im Rest des Mittelreiches vergessen sind. Nicht umsonst gelten die Weidener Barone als 'Rittersleut von alten Schrot und Korn' und bringen dem ‚neumodischen Kram, den die Vinsalter Stutzer eingeführt haben', wenig Verständnis entgegen. So haben sich alte Sitten erhalten, die in den anderen Regionen verloren gingen, als die ständige Gefahr von außen nachließ und man Zeit für Kunst und Kultur fand. Die rondrianischen Tugenden werden in dem Grenzherzogtum hochgehalten wie sonst an nur wenigen Orten, und die sprichwörtliche Herzogstreue der Weidener ist weithin bekannt.

Künste: Die Künste in W. sind eher praktischer Natur denn intellektuell anspruchsvoll. So linden sich erlesene Schnitzereien und kunstvolle Stickereien überall, denn wer stets der Gefahr ins Auge schaut, ist dankbar für ein wenig Schönes um sich. Das gleiche gilt für die Musik. Heldengesänge, Minneweisen und Schlachtlieder finden weitaus größere Zuhörerschaften als die Arien südländischer Prägung.

Wissenschaft und Bildung: Die hesindianischen Tugenden sind in Weiden nicht allzu weit verbreitet, so ist von der Herzogsmutter Adelgunde das unvergessene Sprichwort überliefert: 'Die Axt im Hause

erspart so manchen Weisen'. Im Großen und Ganzen kann man sagen, dass den Weidenern Wissen aus Büchern eher suspekt erscheint und viele der Meinung sind, ein Buch tauge nur zum Feuermachen. Allerdings ist dergleichen nicht böse gemeint, vielmehr verhält es sich so, dass die ständige Gefahr durch die Schwarzpelze und das Leben in dieser rauen Grenzprovinz die Prioritäten verlagert. Denn es bleibt den Weidenern nicht viel Zeit für Muße. Geht es allerdings um praktisches Wissen, so wird man lange suchen müssen, um jemanden zu finden, der ähnlich bewandert ist wie ein Weidener.

Herrschaft und Struktur: Wie das gesamte Mittel reich gliedert sich das Hzm. W. in Grafschaften und Baronien. Der Provinzherr ist seit dem Jahre 7 v.H. Herzog *Waldemar* "der Bär" von W., dem alten Adelsgeschlecht derer von W. entstammend. Der Herzog ist ein Kämpfer, dem das Wohl seiner rauen Grenzprovinz sehr am Herzen liegt und der nicht mehr mit dem höfischen Protokoll zu tun haben will, als es unbedingt sein muss.

Recht und Gesetz: Als Provinz des Neuen Reiches gilt in W. das mittelreichische Recht. So wird auch hier zwischen Kaiser-, Herzogs- und Grafenrecht unterschieden, aber die eigentliche Rechtsprechung liegt in der Hand der zuständigen Barone, Zwar gibt es auch in Weiden drei Gaugrafen, doch kommt es selten vor, dass einer von ihnen eingreifen muss. Wie in Grenzprovinzen oftmals üblich, werden Verbrecher meist schnell und hart bestraft, um Nachahmer zu verschrecken. So werden Viehdiebe, Händler, die Geschäfte mit den Orks machen, Räuber und seit neuestem auch Söldner, die sich nicht dem Kunchomer Kodex unterwerfen, mit empfindlichen Strafen belegt, die von Kerker und Auspeitschen über den Verlust einer Hand bis zur Todesstrafe reichen können, in manchen Gegenden mag es auch zur Selbstjustiz kommen, so sehr sich die Barone auch bemühen, diesem Unwesen Herr zu werden, doch in einem rauen und gefährlichen Land dominiert der Gemeinschaftssinn, und so kann es vorkommen, dass die Bauern zwielichtige Subjekte schnell beseitigen.

Armee: Im Hzm. W. stehen drei kaiserliche Regimenter, die *Nordweidener Reiter*, das *Garderegiment Drachenpforte* und das Tralloper Garderegiment, auch *Weidener Bären* genannt. Dem Herzog selbst untersteht eine Hundertschaft an Reitern, die sagenumwobenen *Rundhelme*, und auch der Herzogin ist ein Leibbanner zugeteilt, das im Volksmunde *Grünröcke* genannt wird.

Zeittafel Weiden:

1434 v.H.	Gründung Balihos.
1333 v.H.	Gründung Trallops.
1246 v.H.	Die Ersten Orkkriege.
1047 v.H.	Kaiser Mu*rak-Horas* und Elfenkönig *Asralion Sommerlau* vertreiben die Orks aus dem heutigen Reichsgebiet. Die Vogtei Trallop wird ein Reichsherzogtum.
646 v.H.	Trallop wird eine priesterkaiserliche Herzogs-Ordnung nach der Vernichtung des Heeres von Ordensmarschall *Anshag von Glodenhof* vom *Theaterorden.*
521 v.H.	‚Weidener Erlass' *Rohals des Weisen,* die Gft. Trallop und Baliho werden zum Hzm. W.
401 v.H.	Nahe Baliho findet eine Schlacht der Magierkriege statt. Seitdem vermehren sich die Neunaugen im Pandlaril. Ab 75 v.H. keine Schifffahrt im Neunaugensee mehr möglich.
ab 394 v.H.	Die Zweiten Orkkriege. Hzn. Odila besiegt den Orkfüsten Uschuzzak (392 v.H.)
84 v.H.	Gf. Salrnan von Baliho lässt sich zum Kaiser von Baliho-Gareth krönen. Hzn. Helinde von Weiden zwingt ihren Vasallen in die Knie.
24 v.H.	Die "Weidener Unruhen', Hz. Wallfried IV. ruft den Donnerorden nach Trallop.
7 v.H.	Waldemar von Trallop wird Hz. von Weiden.
18 Hal	Die Dritten Orkkriege, Flammende Buche vom Rhodenstein (Rondrawunder).
22 Hal	Die Mark Heldentrutz wird aus dem Hzm. W. herausgelöst.

Ferner unterhalt der rondrianische *Orden vom Donner* Festen in Trallop und in der nahen Mark Heldentrutz; hundert Ritter vom *Orden zur Wahrung* wachen am *Finsterbach*, und eben dort, am Fuße der Ordensburg *Rhodenstein,* findet sich auch das kaiserliche Heerlager zur Wehr gegen die Orken, wohin unter dem Kommando der Rittfrau *Melwine von Baliho* drei Schwadronen Leichter und eine Schwadron Schwerer Reiterei detachiert wurden. Der Herzog seinerseits hält drei Rudel der *Uhdenberger Legion* im Sold, um Recht und Gesetz in der Sichelwacht zu wahren. Auch die Grafen und Barone unterhalten freilich Truppen, alles in allem wohl von Regimentstärke.

Weinmond; alter zwergischer Name für den Monat *Travia.*

Weiße Berghunde; eine in Gestalt und Gemüt den SCHWARZEN OLPORTERN eng verwandte *Hunderasse,* die sich vor allem bei GEODEN hoher Beliebtheit als VERTRAUTE erfreut.

Weiße Gadangstiere; eine zähe, gebirgsgängige und sogar schwimmfähige Rinderart aus *Mhanadistan,* die vor allem als Zugtiere eingesetzt werden und deren Leder sich gut für die Herstellung von edler Kleidung und Pergament eignet.

Weißer Jäger; einer der Beinamen des Wintergottes FIRUN.

Weißer Mann; der am höchsten angesehene Geweihte des FIRUN-Kultes; Hochgeweihter des *Kristallpalastes* zu *Bjaldorn.*

Weißhai; größte aventurische Haiart; siehe IFIRNSHAI.

Weißhirsch; auch; *Firunshirsrh;* vor allem im *Bornland* und in den *Salamandersteinen* anzutreffendes Rotwild von etwa anderthalb Schritt Schulterhöhe; Fell im Sommer rotbraun, im Winter weiß; maximal als Sechsender gehörnt.

Weißkegel; höchster Gipfel der INGRAKUPPEN im nördlichen EISENWALD; über der zwergischen Stadt XORLOSCH gelegen.

Weißmagier; im Volksmund übliche Bezeichnung für *Magier,* die dem BUND DES WEISSEN PENTAGRAMMES angehören; oft auch für besonders fanatische Hexenjäger der WÄCHTER ROHALS.

Weltendiskus; religiös motivierte Ansicht über die Gestalt der Welt. Wie in vielen anderen Regionen Aventuriens herrscht auch auf *Maraskan* die Ansicht vor, dass die wahre Gestalt *Deres* die einer Scheibe sei. Im Unterschied zu ähnlichen Theorien wird angenommen, dass diese Scheibe die Form eines Diskus habe und darüber hinaus nicht eingebettet in den Sphären ruhe, sondern sich in Bewegung befinde, nämlich auf dem Flug von *Ror*, dem Schöpfer dieses Weltendiskus, zu seinem Zwillingsbruder *Gror.* Diverse etablierte oder umstrittene maraskanische Theorien postulieren einen Durchmesser des Weltendiskus auf exakt 32 768 Meilen, bei einer Fortbewegungsgeschwindig-keit, welche etwa dem 300-fachen eines Blutaars im Fluge entspreche, eine wahrlich phantastische Zahl! Der Rur-Gror-Glaube misst dem Flug des Weltendiskus diverse besondere religiöse Bedeutungen zu.

Wendolyn; Name mehrerer ANDERGASTISCHER Fürsten, darunter W. VII. (*17 v.H.), der sich im Jahre 6 Hal selbst zum König ausrief.

Wendrewka von Korswandt; (*34 v.H.); Gräfin von MISAMUND im Hzm. *Tobrien.*

Wengenholm; Grafschaft (vormals Reichsmark) des Fsm. KOSCH; nordwestlicher Landesteil der Provinz; recht karges, von dichten Nadelwäldern dominiertes Gebirgsland; grenzt im Norden an *Andergast* und an von *Orks* besetztes Territorium, was dem ohnehin schmalen Säckel der Barone W.s nicht förderlich ist; regiert von Gf. *Erlan von Wengenholm.* Haupterwerbszweig bildet die Milchwirtschaft der Bergbauern sowie ein wenig Bergbau. Letzterer findet sich jedoch vor allem in den Händen der *Zwerge,* deren *Bergkönigreich Koschim* ebenfalls auf Wengenholmer Gebiet liegt.

Werwolf, allg.: Werwesen; von LYKANTHROPIE befallene Menschen, die sich bei hellem Mondlicht oder unter starker Anspannung in eine tierische Form (meist einen Wolf, seltener einen Bären, Eber oder eine Raubkatze) verwandeln und dabei Sinn und Verstand verlieren; höchst aggressiv; in ihrem Zustand als W., empfindlich gegen silberne Waffen und Gegenstände.

Westak-Tiefhusen; regierendes "Adelsgeschlecht" der Stadt TIEFHUSEN; gegründet vom mittelreichischen Kaufherren *Radher Westak,*

der im Jahre 248 v.H. auf den Trümmern der Stadt *Roremund* eine neue Siedlung gründete und sich selbst zum König ausrief; derzeitiger Herrscher ist Arion III**.** von W.-T. (*41 v.H.).

Westenende; Domäne (Baronie) des *Lieblichen Feldes;* in der Gft. *Yaquiria* gelegen; westlichster Zipfel des Königreichs.

Westwinddrache; aventurische DRACHENart; gilt als ausgezeichneter Flieger und besitzt einen gerichteten FEUERATEM; angeblich auf einer Insel im MEER DER SIEBEN WINDE beheimatet.

Whassoi, Sadrak; (*19 v.H.); ein ORK-Krieger vom Stamme der ZHOLOCHAI; ausgestoßen aus seinem Stamm; erfolgreicher Kämpfer bei der *Uhdenberger Legion;* Mörder des mittelreichischen Strategen *Oberst Arpitz* und in Folge vom *Aikar Brazoragh* zum Heerführer der Orks ernannt. Bekannt als der "Schwarze Marschall", ist sein Ruf als militärischer Planer dem eines *Helme Haffax* sicherlich gleichwertig, zumal nach seinen geschickten Manövern während des ORKENSTURMS.

Widderhörner; südlich der *Walberge* gelegenes, ostaventurisches Küstengebirge, das steil in Höhen bis 2.200 Schritt aufragt: dicht bewaldete Täler und kahle Gipfel; läuft im Süden zum *Kap Walstein* aus.

Widderorden; vom bornischen *Adelsmarschall* gestifteter Orden für solche Helden, die glaubwürdig vom Hinterland der WALBERGE berichten können und zur Kartierung dieses weitgehend unerforschten Gebietes beitragen.

Widharcal; der von *Hexen* und *Druiden* verwendete Name für den *Erzdämonen* AGRIMOTH. W . leitet sich vom elfischen widir arc, "schwarzer Wald", ab.

Wiedergänger; ein untotes Wesen; meist ein Mensch, der von einer dringlichen Aufgabe oder Pflicht getrieben wird und der deshalb im Tode nicht ruhen kann, obwohl er Alter, Wunden oder Krankheit erlegen ist. W. gelten nicht als UNTOTE im Sinne der *Nekromantie.* sondern besitzen einen überaus starken eigenen Willen; verwandeln sich mit fortschreitender Verwesung schließlich in eine GEFESSELTE SEELE.

Wiesel; kleine, gewandte Marderarten, die teilweise wegen ihres Felles (Hermelin) gejagt werden, vor allem aber als Hühnerdiebe bekannt und berüchtigt sind.

Wilde Jagd; "...da Herr FIRUN aber das silberne Horn *Haugriff bläst,* das von seinem Schlosse aus Eis und Schnee nach Aventurien widerhallt wie das Heulen des Winterwolfes, da befiehlt er die Wilde Jagd hinab auf das Land: Hoch auf den weißen Wolken heult *Gorfang,* der schwarze Himmelswolf, der der Wilden Jagd voranspringt und sie führt. *Rajok* rennt neben ihm, der Silberfuchs, der den rechten Weg findet und dessen Fell so hell ist, dass er allen den Weg weist. Und *Arö* läuft dahinter, der weiße Hirsch, der über Getier, Gestein und Gebüsch wacht. *Iyi,* der schwarze Himmelsadler, fliegt mit den wütenden Nordwinden, und *Läjan,* der weiße Waldlöwe, wirbelt mit dem eisigen Schneegestöber. Gevatter Firun selbst reitet auf *Eisegrein,* dem pechschwarzen Himmelsross, und hört nimmer auf. Haugriff schallen zu lassen, drum heult es und tobt es im Winter schauerlich, und Gorfang und seine Söhne *Reißgram* und *Rotschweif* heulen, und die Wilde Meute heult: Firuns Schneehunde, von denen wir *Aikul* kennen, den geschwindesten, und *Arjuk,* den gewandtesten, weit über hundert sind es im Ganzen - all das ist der gräuliche Winter..."

Die W.J. findet darum kaum Freunde in Aventurien, einzig in *Waskir* und *Olport* mögen die Geweihten der unbarmherzigen Gefolgschaft Firuns bisweilen gedenken und den einzelnen opfern, was ihnen gefällig ist.

In Aventurien zeigten sich wohl in alten Tagen *Gorfang, Reißgram, Rotschweif* und *Liska,* die schwarzen *Himmelswölfe,* die den Nivesen als Götter gelten und von denen die abstammen, die wir als *Wolfsmenschen* kennen. Die Rauhwölfe sind wohl die heiligen Tiere der Himmelswölfe und MADA verbunden, der nach nivesischem Glauben einstmals die Welpen *Liskas* tötete und darum als Mahnmal am Himmel wacht.

Wilde Zwerge; ein zahlenmäßig kleines Volk der ZWERGE (vielleicht 1.000), das in Höhlen und einfachen Hütten am Westrand des *Ehernen Schwertes,* in den *Nordwalser Höhen* sowie den *Eiszinnen* lebt. Bei den W.Z. handelt es sich nach einigen Spekulationen um die Söhne *Brogars.* eines der verschollenen Völker, das nach dem *Tag des Zorns* aus *Xorlosch* nach Norden zog.

Die W.Z. beherrschen nur noch einfachste Handwerkskunst wie das Bearbeiten von Feuersteinen, leben sehr primitiv, sehen die *Firnelfen* als Halbgötter an und kennen *Angrosch* nur als den Feuer- und wärmespendenden *Ingra.* Sie sprechen ein verrohtes Rogolan und nennen sich selbst *Brobim.*

Wildkatze; der *Scheunenkatz* ähnelnde, aber deutlich größere Katzenart (bis ein Schritt Länge) mit auffällig dickem Schwanz, die in fast ganz Aventurien angetroffen werden kann. Die W. ist von draufgängerischem Wesen und fällt auch solche Tiere wie Iltisse oder Hunde an.

Wildschweine; in Aventurien häufig vorkommende Waldbewohner, auch *Schwarzkittel* genannt; gelten als recht aggressiv und bei der Verteidigung ihrer Jungtiere sogar als wahre Berserker.

Windenfrachter; Flussschiff, zumeist für den Transport von Handelsgütern verwendet, das nicht durch Ruderkraft, sondern durch Zugkraft gegen den Strom bewegt wird. Ein ANKERBOOT transportiert hierbei das Ankertau des W. vorneweg in Fahrtrichtung und setzt dann den Anker. Der W. zieht sich nun, das Ankertau mittels einer Winde einziehend, gegen den Strom. Eine für die Besatzung des W. recht bequeme Art der - der Strömung entgegengerichteten - Fortbewegung; vornehmlich auf dem *Yaquir* verbreitet.

Windhag(berge); 240 Meilen langer Gebirgszug in der *Mgft. Wind-hag* im westlichen Mittelreich. Hinter dichtbewaldeten Vorgebirgen erhebt sich eine schier endlose Kette von Nord nach Süd mit Hunderten von unbenannten Gipfeln und Tälern, deren höchste Krei-

dezacken auf nahezu 2.500 Schritt hinaufragen. Die Regenwolken vom *Meer der Sieben Winde* speisen eine Fülle von klaren Seen, und verwaiste unterirdische Wasserläufe haben *Tropfsteinhöhlen* von kaum zu beschreibender Schönheit zurückgelassen, doch es gibt nur einige wenige, die auch davon berichten könnten, denn der Weg dorthin ist beschwerlich, und neben dem falschen Schritt droht Tod durch *Berglöwen, Harpyien* oder *Raubvögel,* die ihre Brut in Gefahr wähnen.

Unangenehme Bekanntschaft verheißen auch die Orks, von denen mehrere Stämme - zumeist in beträchtlicher Entfernung menschlicher Ansiedlungen - in schwer zugänglichen Gebirgstälern leben. Weitaus häufiger ist die Konfrontation mit Wegelagerern auf der einzigen Passstraße, dem so genannten *Schattengrundpaß.* Alle Versuche der Obrigkeit, diesem Übel ein Ende zu bereiten, scheiterten bislang an der Unwegsamkeit des Geländes.

Doch gibt es auch menschliche Ansiedlungen in der Abgeschiedenheit der Bergwelt. So existieren Berichte vom Bergsee der Fee *Thalaria,* und es heißt, dass die Menschen dort sie als ihre Göttin verehren.

Windhag, -s; Windhager; Windhager; Mgft. und westlichste Provinz des Mittelreichs. Grenzt von Nord über Ost nach Süd an die Nachbarprovinzen *Albernia, Nordmarken* und *Almada* sowie an das zum *Alten Reich* gehörende Hz*m. Grangor.* Natürliche Grenzen sind das *Meer der Sieben Winde* im Westen sowie *der Große Fluß* und *Phecadi* im Osten.

Klima: Der Küstenstreifen westlich der Windhagberge steht unter merklichem Einfluss des Meeres. Hier bläst zwar mild, aber beständig von See her der *Beleman* und - schlimmer noch - zu Beginn und Ende des Winters so manches Mal der verheerende *Rondrikan.* Die zahlreichen Wolken beginnen spätestens sich am, als Wetterscheide fungierenden, Gebirge abzuregnen und speisen die zahlreichen Gebirgsseen in den Höhenlagen. Weiter östlich dann, im Schatten der Berge, sind die Wetter dann maßvoll und der reine Efferdssegen für Land und Leute.

Landschaft: Bestimmend für die Provinz sind die WINDHAGBERGE mit 240 Meilen nord-südlicher Ausdehnung fast ebenso lang wie die Grafschaft selbst. Zusammen mit seinen Vorgebirgen nimmt das Massiv, dessen Gipfel bis zu 2.500 Schritt aufragen, mehr als die Hälfte der Gesamtfläche ein. Die klaren Bergseen sind von entrückender Schönheit, doch nur die wenigsten sind bislang entdeckt.

Weiter hinab schließt ein dichter Waldgürtel die Berge bis ins tiefste Tal ein, auf der Westseite liegt die Baumgrenze jedoch niedriger, und Laub- wie Nadelbaum sind hier meist von gedrungenem Wuchs. Zum Meer schließt sich ein schmaler Streifen mit vereinzelten Feldern an. Das Land endet meist schroff und felsig, seltener finden sich Sandstrände, die ihren Verlauf jedoch selbst innerhalb eines Götterlaufes beständig verändern. Grüne Hügel und Auen mit saftigen Wiesen prägen das Landschaftsbild, wenn man sich jenseits der Gebirgswälder auf der Ostseite dem *Großen Fluß* nähen. Ansiedlungen befinden sich jedoch zumeist auf der rechten, nordmärkischen Seite des Flusses.

Tierwelt: Auch die Tierwelt wird durch das Gebirge nachhaltig beeinflusst. Neben dem Wildgetier der Wälder sind zahlreiche Arten von Raubvögeln in den Kreidefelsen beheimatet, und auch *Harpyien* ziehen dort ihre unheilvollen Kreise am Himmel.

Bevölkerung: Die Mgft. W. zählt zu den am dünnsten besiedelten Gebieten des Mittelreiches. Die meisten der vielleicht 10.000 Bewohner leben an der Küste und hier besonders in HARBEN und den anderen Ortschaften südlich des *Schattengrundpasses* entlang der Küstenstraße nach *Grangor.* Der typische Windhager ist zumeist wettergegerbt und vereint die grimmige Gelassenheit der Seefahrer mit der Unerschütterlichkeit der Nordmärker. Einige abgelegene Gebirgstäler dienen auch als Domizile verschiedener Orkstämme. Bekanntschaften schließt man allerdings nur mit denen, die sich neben ihren menschlichen 'Berufskollegen' der Wegelagerei verschrieben haben.

Wege und Siedlungen: Die einzig "ernstzunehmende" Straße führt vom nordmärkischen *Elenvina* aus an *Widdernhall* vorbei über den schwer zu nehmenden *Schattengrundpaß* in den Windhagbergen - der zudem die einzige Verbindung zwischen Küste und Landesinnern darstellt - und dann, südlich weiter an der Küste entlang, vorbei an *Triveth* und an der Hauptstadt *Harben* noch *Grangor.* Wichtigste Handelsanbindung zum Reichsinneren ist der Hafen von *Kyndoch* am *Großen Fluß,* der den Zugang zur *Reichsstraße III* ermöglicht. Der *Kriegshafen* von Harben am *Meer der Sieben Winde* schließlich ist Tor zu allen Häfen des Kontinents.

Landwirtschaft und Fischfang: Die Küstenregion lebt natürlich von Efferds Gaben, die kärglichen Erträge der Felder decken dort nur den allernotwendigsten Bedarf. Anders ist die Lage auf der anderen Seite der Windhagberge: Zwar leben auch hier nur wenige Menschen, jedoch sind Peraines Früchte hier leichter zu ernten, und selbst die Weinreben auf den sanften Hügeln bei *Kyndoch* bringen mehr als nur Essig.

Regierung und Verwaltung: Seit einigen Jahren ist das ehemals nordmärkische W. selbstverwaltete Mgft. im Neuen Reich. Die Provinz gliedert sich weiterhin in 12 *Baronien.* Hauptstadt ist der Hafen *Harben* am Meer der Sieben Winde. Markgraf ist der Großadmiral und Befehlshaber der Westflotte *Rateral Sanin XII.*

Armee und Flotte: Mit mehr als zwei Dritteln Anteil an der westlichen Küstenlinie des Neuen Reichs ist es keineswegs verwunderlich, dass ein Großteil der Kriegsflotte des Westmeeres hier ihr Lager bezogen hat, zudem das terrassenartig gebaute Harben den Ruf genießt, uneinnehmbarer Hafen zu sein. Der Harbener Verband umfasst die I. und II. Galeerenflottille (bestehend aus je zwei Triremen und fünf älteren Biremen) sowie die III. Hochseeschwadron (eine Schivone, eine Karracke und vier Karavellen), die sich entweder ständig auf See oder in Alarmbereitschaft befindet. Das Flaggschiff des Großadmiral Sanin ist die mit zwölf mittelschweren Geschützen bestückte Viermastkarracke 'Prinzessin', die als Zeugnis albernischer Schiffsbaukunst gilt.

Windspiel; in den Gebirgen des mittleren Aventurien, vor allem im *Kosch* und *Amboß* eine Art Berggeist oder *Kobold,* der zuweilen Reisenden den Hut vom Kopfe reißt, als Windhose über die Hänge fährt oder auf sonstige Art die abergläubische Natur der Gebirgsbewohner anregt. Seine Erscheinungsform reicht von einem riesenhaften Mann mit wallend rotem Barte und wildem Haar hin zu einem hässlichen kleinen Weib in Lumpen. Die wohl bekannteste Erscheinung ist der Rabbatzmann, den man auch den Rübenhauer nennt, denn es gibt Berichte, dass er dem Vorbeikommenden hinterherlaufe, um ihn mit einer Runkelrübe zu verprügeln. Der Name W. ist ein Sammelbegriff für die verschiedensten Phänomene natürlicher oder übernatürlicher Art, die von der abergläubischen Bevölkerung häufig in einen Topf geworfen werden. Trotz der allgemeinen Furcht vor diesen Phänomenen, kommt es vor, dass ein Reisender vom hilfreichen Eingreifen eines W. berichtet. Wie bei den meisten Wesen, die dem FEENREICH angehören, bleiben die Beweggründe ihres Verhaltens den Sterblichen verborgen.

Windstag; allgemein gebräuchlicher Name für den ersten Tag der Woche (s. **ZEITRECHNUNG**).

Windzwinger; eine einflussreiche thorwalsche *Ottajasko,* der auch der *Hetmann der Hetleute* TRONDE TORBENSSON angehört; besitzen fast ein Dutzend Schilfe und können demzufolge gut 400 Bewaffnete stellen.

Winhall (I), -s; Winhaller; Winhaller; Hauptstadt der gleichnamigen Mgft. im Nordwesten des Mittelreichs. Die Reichsstadt W. - um 1690 v.H. auf den Ruinen des von den Orks zerstörten *Tommelsfurt* erbaut - liegt am südlichen Ufer des T*ommel,* der sich kurz zuvor mit dem *Nabla* vereint und zugleich die Grenze zum Kgr. *Nostria* bildet. Die 1.315 Einwohner leben von der *Landwirtschaft,* der *Flussfischerei* und dem Pelzhandel mit Fallenstellern aus N*ostria und Andergast.* Der Grenzverkehr über die Zollbrücke ist lebhaft, zumal einige der *Freibauern* des Ortes Land auf nostrischem Terrain beackern und der chronisch geldknappe nostrische König Jagdlizenzen an die Reichsnachbarn verkauft. Ihr Holz beziehen die Winhaller einige Meilen flussaufwärts aus der Gegend um *Aran,* da im benachbarten *Farindelwald* keine Bäume geschlagen werden.

Die Grenzlage prägt die Wehrhaftigkeit des Ortes. Innerhalb der sechs Meter hohen Stadtmauern sind außer den 15 Stadtbütteln die 30 Tommelgardisten stationiert, die für den Schutz des Hafens und der offenen Tommelflanke verantwortlich sind, und neben einem Banner Kaiserlich Winhaller Astschwinger stehen auf der Stammburg des

Markgrafen einige Meilen südöstlich weitere 100 Krieger unter Waffen. Markgraf *Conchobair* tritt auch als reger Förderer der hiesigen Kriegerschule 'Rondras Schwertkunst' in Erscheinung. Dennoch wirkt der Ort nach kurzer Eingewöhnung eher freundlich, denn die Stimmung ist geprägt von Gelassenheit. Reichtum kann man den Winhallern nicht unbedingt attestieren, jedoch hält sich die Armut in Grenzen.

Berühmtestes Gebäude der Stadt ist der *Borontempel*, der den Betrachter durch seinen acht Schritt hohen Säulenvorbau mit bronzenem Doppelportal und den beiden darauf befindlichen, zwei Schritt hohen Raben aus Obsidian beeindruckt und zu den bedeutendsten Tempeln des *Puniner Ritus* zählt *(weitere T: PRA, RON (im Aufbau), PER, FIR).*

Der Borontempel zu Winhall

Winhall (II), -*s;* Winhaller; Winhaller; bis Hesinde 21 Hal *albernische Grafschaft.* Seit dem Hoftag zu Gareth eigenständige *Markgrafschaft* im Mittelreich. So geschehen zur Würdigung der Verdienste des Markgrafen und Reichshelden *Raidri Conchobair.* Gräflicher Sitz ist die Stammburg der Conchobairs südöstlich der Stadt W. Zur im Nordwesten des Neuen Reiches liegenden Mark zählen insgesamt acht Baronien im Gebiet zwischen der Beuge des *Tommel* und dem Flüsschen *Ornib.* Im Westen und Süden grenzt die Mark an das Kgr. *Albernia,* im Osten an das Hzm. *Nordmarken* und im Norden an das Kgr. *Nostria.* Weitere Ansiedlungen sind die Tommelorte *Aran, Ortis* und *Fairnhain.* Transportwege sind neben dem Tommel selbst die Brücke über den Fluss nach Nostria sowie die Straße an ihm entlang ins albernische *Honingen* zur Reichstraße III. Fast die gesamte Mark wird vom FARINDELWALD eingenommen, landwirtschaftliche Nutzung ist nur entlang des Tommel möglich.

Winhaller Wolfsjäger; eine vor allem bei Jägern beliebte, nordaventurische Hunderasse von etwa einem halben Schritt Schulterhöhe; struppiges mittelgraues, am Rücken oft unregelmäßiges, schwarz geflecktes Fell; wird häufig als Fährtensucher und Treiberhund eingesetzt.

Winselgras; eine Grasart der aranischen Steppen, die bei bestimmten Lichtverhältnissen und leichtem Wind winselnde bis schreiende Geräusche von sich gibt.

Winterbold, Winterunhold; in Nordaventurien übliche Sitte, zu Beginn des Winters eine Stroh- und Lumpenpuppe zu basteln, die die winterlichen Gefahren vom Dorf abhalten soll; wird entweder zu *Winterbruch* oder zu Frühlingsbeginn verbrannt. Allerlei Streiche und Kämpfe um den W. gehören zu den Winterspäßen der dörflichen Jugend.

Winterbruch; *thorwalsche* Bezeichnung für das Fest der *Wintersonnenwende;* siehe **FEIERTAGE**.

Winterelfen; ein wenig gebräuchlicher Name für das Volk der *Firnelfen;* siehe ELFEN.

Wintersonnenwende; auch *Winterpraioswend, Praios Neugeburt* oder *Winterbruch;* 1. Firun; Tag, an dem die Sonne ihren mittäglichen Tiefststand über dem Horizont erreicht.

Winzlinge; zählen zum Reich der FEEN und leben an den Ufern des *Walsach,* vor allem aber in der unzugänglichen ÜBERWALS im Nordosten des *Bornlandes.* Gerüchte über eine frühere weite Verbreitung dieses Volkes beruhen auf einer Verwechslung mit anderen Bewohnern des Feenreiches.

Dieses Völkchen bleibt den Blicken der meisten Menschen auf immer verborgen. Männlein und Weiblein erreichen kaum einen Schritt Höhe. Tritt der seltene Fall ein, dass man sie einmal zu Gesicht bekommt - zumeist beabsichtigen sie es dann auch - erblickt man kleine menschenähnliche Wesen mit tiefschwarzen Knopfaugen und einem wirren Haarschopf von undefinierbarer Farbe. Die stolzen Männer tragen als Zeichen ihrer Würde kunstvoll gefettete Schnauzbarte von erstaunlicher Form und Länge, anhand derer man Rang und Aller erkennen kann.

Schon mancher vermeinte in der Dämmerung die Gestalt eines winzigen Reiters auf dem Rücken eines Wildschweins oder eines Hirsches erblickt zu haben. Und wahrlich, die kleinen Wesen scheinen das Tierreich in seiner ganzen Vielfalt zu beherrschen, sieht man einmal von Pferden, Katzen und Hunden ab, deren jahrhundertelange Nähe zum Menschen für eine Abneigung gegen das Feenreich gesorgt hat, so dass sie nicht mehr für dessen Zauber empfänglich scheinen. Mit ihren etwas verspielteren Verwandten, den gleichfalls hier beheimateten OTTERMENSCHEN, verbindet sie eine Hassliebe, da diese zuweilen ihre Scherze mit den angelnden W. treiben.

Eine Eigenheit der W. ist ihre Vorliebe für die Haarpracht der Sterblichen, die sie gerne zum Knüpfen filigraner Deckchen und Hängematten verwenden. Selten bieten sie eine Gegenleistung wie die frische Milch eines Zitronenfalters oder ähnliches, meist findet sich der Betroffene vom Großteil seines Körperhaars entblößt, wenn er der plötzlich aufgekommenen Müdigkeit wieder entronnen ist. Abgesehen von dieser für das Feenreich typischen Absonderlichkeit sind es friedfertige Wesen.

Wirselkraut; eine unscheinbare Graspflanze mit fingerbreiten, grünweißen Blättern, die in ganz Aventurien in Steppen, Grasländern und Feuchtwiesen, am besten jedoch auf etwas sandigen Böden gedeiht. W. ist das bekannteste aventurische *Heilkraut,* das vor allem wegen seiner blutstillenden Wirkung geschätzt und zu Salben verarbeitet oder in frischem Zustand auf offene Wunden gelegt wird.

Witten; Münze aus VALLUSA, in Größe und Goldgewicht etwa dem DUKATEN entsprechend.

Wolf; neben dem Menschen verbreitetste aventurische Raubtierart; siehe GRIMWOLF, RAUWOLF, SANDWOLF, SILBERWOLF und WALDWOLF.

Wolfsmensch; laut der *nivesischen* Mythologie ein Mensch, der aus einer Verbindung von Wolf und Mensch stammt, normalerweise in Menschengestalt einhergeht sich bisweilen aber in einen Wolf verwandeln kann. Angeblich gibt es noch heute solche Wesen, die vielleicht die Grundlage vieler Werwolfsgeschichten bilden.

Wolfsmesser; ein langes, dreikantiges *Rapier,* das vor allem von den *Waldelfen* zur Jagd verwendet wird; diese Waffe ist sehr schön anzusehen und meist edel gearbeitet und daher auch gesucht und teuer.

Wolfsratte; besonders große (bis zu einem halben Schritt Länge ohne Schwanz) und aggressive Rattenart mit grauem oder weißem Fell, die auch lebende Beute schlägt. W. leben in Horden von mehreren Dutzend Tieren und können gefährliche Krankheiten übertragen.

Wolkenkopf; mit etwa 2.350 Schritt einer der höchsten Berge der TROLLZACKEN, etwa 50 Meilen östlich von *Rommilys* gelegen.

Wollnashorn; in nordaventurischen Wäldern und Steppen, vor allem aber im *Orkland* beheimatete Nashornart mit grauem, kurzem Fell.

Wühlschwein; eine halbwilde Schweineart mit breitem Rüssel, langen Borsten und breiten Klauen. Die vor allem in mittelaventurischen Wäldern heimischen W. werden häufig zur Suche nach Trüffeln und *Alraunen* eingesetzt.

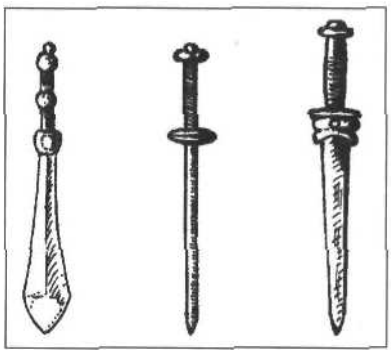
Wühlschrat; eine vor allem von *Zwergen* gefürchtete, unterirdisch lebende Art der Schrate, die außer einer steinharten Haut und einem messerscharfen Gebiss und kraftvollen Kiefern keine Gemeinsamkeiten aufweisen. Es heißt, dass sie sich von Steinen ernähren können und jegliches Licht fliehen. Da sie jedoch primitive Werkzeuge benutzen können, werden sie als Kulturschaffende Zweibeiner eingestuft. Vielleicht sind die W. aus den *Tiefzwergen* entstanden.

Wundersame Rüstung; höherer Talisman der *Rondra*. *Zu Donner-bach* wird dieses Artefakt aufbewahrt, von dem lediglich bekannt ist, dass es in beiden Orkkriegen mittels Großer Wunder herbeigerufen wurde, um einen Geweihten bei der Verteidigung Unschuldiger gegen eine mordende Übermacht unverwundbar zu machen. Die drei bisherigen Nutznießer fielen letztendlich dennoch oder zogen sich nach beispiellosem Kampf in Ruhe und Einsamkeit zurück.

Wurara; aus dem milchigen Saft des *Höllenkrautes* gewonnenes *Pfeilgift der Waldmenschen* des Regengebirges, mit dem sie ebenso größeres Jagdwild wie auch menschliche Feinde angreifen. W. führt für einige Zeit zu Sehstörungen und Kälteschauern, bei weniger widerstandsfähigen Naturen unter Umständen gar zum Tode.

Wurfbeil; ein leichtes Beil, das durch seinen speziell gekrümmten Stiel zielgenau geworfen werden kann. In der Hand eines erfahrenen Werfers kann ein W. eine genaue und tödliche Fernwaffe sein. Eine besondere Art des W. ist der thorwalsche SCHNEIDZAHN.

Wurfdolch; durch eine gut ausgewogene Klinge, die fast flügelartig breite Parierstange und den leichten Griff fliegt diese Waffe fast dreimal so weit wie ein normaler Dolch und kann weit treffsicherer geschleudert werden.



Verschiedene Wurfmesser

Wurfkeule; ein speziell ausgewogenes und etwa anderthalb Spann langes Stück Holz, das von seinen "Erfindern", den Nivesen mit wahrhafter Meisterschaft geworfen wird. Komplizierte Wurfmuster wie die, die Keule durch die Luft zu kreisen und in die Hand des Werfers zurückkehren zu lassen - womit schon die Fünfjährigen Auge und Arm üben, scheinen den Nicht-Nivesen völlig verschlossen zu sein.

Wurfmesser; eine leichte *Wurfwaffe*, die vor allem von Gauklern und anderen Fahrenden benutzt wird und sich zu wenig anderem als zum Werfen einsetzen lässt: Zu unausgewogen zum Siechen oder Schneiden ist die vorn besonders schwere Klinge, die andererseits aus der Hand eines geübten Werfers noch auf über zwanzig Schritt ihr Ziel findet.

Wurfscheibe; etwa einen Spann durchmessende Metallscheibe mit besonders hartem und oft mit einer Schneide versehenem Rand: wird in weitem Bogen herumgeschwungen und auf das Ziel geworfen. Ursprünglich eine Waffe aus der *aranischen Steppe*, ist die W. in diesem Land auch als Wettkampfgerät beliebt, mit dem die Vornehmen ihre körperliche Tüchtigkeit und Geschicklichkeit miteinander messen. Ebenfalls sehr beliebt ist die W. auf *Maraskan*.

Wurfspeer; eine Armeewaffe des alten bosparanischen Reiches: An einem etwa drei Spann langen Holzstab sitzt die zwei Spann lange Spitze aus weichem Eisen, die manchmal mit Widerhaken versehen ist. Der W. dient nicht primär dazu, die Gegner zu töten, sondern hat vor allem die Aufgabe, im Schild des Feindes stecken zu bleiben und diesen Schutz damit so schwer zu machen, dass der Gegner den Arm entweder herabhängen lassen oder den Schild fortwerfen muss. Heute sieht man solche Wurfspeere nur noch selten.

Würgedattel; eine fleischfressende Pflanze der *Waldinseln*, deren rote Fruchte die Auslöser für recht kräftige Schlingarme darstellen, die selbst einen Menschen in Gefahr bringen können.

Wurmspieß; eine Variante der PARTISANE, ein kürzerer, kräftiger Stoßspeer mit Handschutz und starker Klinge, der zwei seitliche Strebeklingen besitzt, die dem Zweck dienen, die Klinge nach kräftigen Stößen aus dem Körper des Gegners wieder herauszuziehen; denn tatsächlich wird der W. vor allem zum Kampf gegen große und sehr gefährliche Tiere wie Tatzelwürmer eingesetzt.

Würgeschlange; mit maximal 10 Schritt Länge und zwei Spann Durchmesser größte aventurische Schlangenart; goldbraun geschuppt; greift ihre Beute - Affen, Menschen, ja sogar Raubkatzen - aus dem Hinterhalt an, umschlingt und erdrückt sie: nur südlich der *Hohen Eternen* in dichten Dschungeln anzutreffen.

Wüstenelfen; ein mittlerweile ausgestorbenes *Elfenvolk*, das nach dem Untergang der elfischen *Stadt Tie'Shianna* als Nomaden durch das Gebiet der *Khomwüste* zog; den Einheimischen als *Beni Geraut Schie* bekannt.

Wüstengalan; ein bodenlebender, schwerer Vogel, der in der *Shadifsteppe* und dem *Amhallassih* beheimatet ist, sich von Schlangen und Mäusen ernährt und vor allem durch sein prächtiges, metallisch schimmerndes Gefieder mit den bis zu vier Spann langen Schwanzfedern auffällt.

Wüstenskorpion; gelbbraun gebänderter, etwas größerer Verwandter des *Gelbschwanzskorpions;* tritt in allen aventurischen Wüsten und Wüstenrandgebieten auf und besitzt ein schweres Gift.

X

Xagul, Sohn des Xorax; um das Jahr 4.900 v.H. gewählter, erster zwergischer *Hochkönig*, Unter dem Einfluss eines *Geoden* befiehlt X. die Vernichtung vieler Werkstätten und Minen, um die Zwerge zu einem Leben an der Oberfläche zu bewegen.

Xamanoth; eine dämonische Präsenz, meist als Verbotenes Wissen, also eine der Versucher-Formen AMAZEROTHS identifiziert.

Xarfai; einer der Namen des *Erzdämons* BELHALHAR, des blutgierigen Kriegsdämons.

Xeledon; ein *Halbgott*, auch *"Der Spötter"* genannt; Sohn der HESINDE und des Sterblichen *Ingalf von Silas*: (verstoßener) *Alveraniar* Hesindes, der in vielerlei Masken durch die Lande zieht, um die Sterblichen, ihre Lebensart und jeden kleinsten Fehler zu verspotten und die ihm zugefügte Schmach grausam zu rächen.

Xenos, Sohn des Xoniosch; (* 872 v.H.); ein mächtiger, wenn auch nicht sonderlich einflußreicher DIENER SUMUS vom Volk der *Brillantzwerge*, der in Begleitung einer Elfe durch die Lande zieht.

Xeraan; (* 46 v.H.); ein mächtiger, wenn auch wenig bekannter *Schwarzmagier*, der vor allem die *Beherrschungs*- und die *Illusions*zauberei meisterlich beherrscht. Der kleinwüchsige und bucklige *X.* wird angeblich von krankhafter Goldgier getrieben. Ihm werden nicht nur ein Anschlag auf die Amazonenfeste *Kurkum*, sondern auch mehrere neuere Schandtaten im *Lieblichen Feld* nachgesagt.

Xordai; ein teures Heilmittel, das aus der Rinde des *maraskanischen* AXORDA-Baumes unter Zugabe von *Tarnele* gewonnen wird und das die einzige bekannte Kur gegen die gefürchteten ZORGANPOCKEN darstellt.

Xorlosch, -s; Xorloscher; Xorloscher; die Heilige Heimatstadt der *Angroschim*, und auch im Herzen des weltlichsten und ungläubigsten *Zwerges* nimmt sie eine besondere Stellung ein. Denn X. ist nicht einfach eine traditionsreiche Stadt; es ist steingewordene Geschichte: Entstanden vor über zehntausend Jahren, ist es unzweifelhaft die älteste ununterbrochen bewohnte Siedlung Aventuriens.

X. ist eine Stadt (EW: 1.550, 100% Zwerge), die in sich selbst ruht: Sie wetteifert nicht mit dem fast hundertmal bevölkerungsreicheren Gareth oder auch nur mit den Handelsplätzen der Umgebung wie *Elenvina* und *Albenhus* - denn eines wird diesen Orten bei allem Reichtum immer fehlen: Jene Jahrtausende zurückreichende Geschichte von Freude und Leid, Frömmigkeit und Heldentum, die den späteren Völkern wie den Menschen erst ein friedvolles Leben ermöglicht hat.

In der ganzen Stadt finden sich auch zahlreiche Gedenkstätten an frühere Tage der Freude und des Leids. Es ist gesagt worden, dass kein Fußbreit der Gänge, nicht einmal während des vergangenen Jahrzehntausends, das Lachen wie auch den Todesschrei eines Zwerges gehört habe.

X. liegt im Krater eines vor Ewigkeiten erloschenen Vulkans, dessen höchster Gipfel der *Weißkegel* ist, unter dessen Massiv auch die unterirdischen Teile X.s liegen, während sich die übrigen Gebäude zu seinen Füßen im Talkessel ausbreiten.

Dies ist ein Teil der Talstadt X.s. in dem vor allem Mitglieder anderer Zwergenvölker, die so genannten "Heimkehrer", leben, die als Händler und Handwerker hier hergekommen sind, aber nicht auf Dauer hier bleiben wollen und sich darum nicht um die Wiederherstellung der wohl verlassenen Hallen der Ahnen im Berginneren bemühen.

Früher kräuselten sich die Wellen eines großen Sees in dem Krater, heute aber ist das Wasser durch einen Spalt davon geflossen und hat fruchtbares Acker- und Weideland zurückgelassen.

Der Riss im Kraterrand trägt seit dem ersten Tag den Namen *Angroschs Axthieb*, und man sagt, er sei von *Ingerimm* selbst mit einem gewaltigen Schlag seines Felsspalters geschaffen worden.

Der Besucher X.s sieht sich zuerst mit dem wenig einladenden Anblick vieler Dutzend rauchender Schmelzöfen konfrontiert, in denen das Metall aus erzhaltigem Fels geschmolzen wird und deren Qualm fast ununterbrochen, Tag und Nacht. Stunde um Stunde zum Himmel steigt.

Für die zahlreichen Pilger anderer Zwergenvölker, die zumindest einmal in ihrem Leben in der Urheimat aller Angroschim geopfert und gebetet haben wollen, wurde darum vor zweieinhalb Jahrtausenden ein neuer Tempel errichtet:

Aus Marmor und Eisen, Silber, Granit und Stahl ist er gefügt, unter ihm aber reicht ein schier bodenloser Schacht bis hinunter ins feurige Herz der Welt. Hierher bringen die Angroschim ihre Opfergaben, hier werfen sie sie hinab, auf dass sie wieder eins werden mit Ingerimm und *Sumu.*

Xorlosch in der Schlacht des Himmelsfeuers

Der Greifax-Palast, die Sommerresidenz des Bergkönigs, ist für Xorloscher Maßstäbe geradezu neu: Sie wurde vor knapp neunhundert Jahren von *Hochkönig Greifax Rechtsetzer* erbaut, als er viele Jahre lang mit dem Abgesandten des Kaisers um die genaue rechtliche Stellung der Angroschim im Mittelreich stritt.

Der Palast ist ein prachtvolles Bauwerk aus edlem Basalt und Gold, das den gesamten Talkessel überschaut und im Sommer von der Sonne und den Winden ständig angenehm temperiert wird - einer der besten Beweise, dass die hervorragende Baukunst der Angroschim nicht unter der Erde haltmacht.

Die eigentlichen großen Hallen der Stadt aber, der Königssaal, die heilige Halle, kultisches Zentrum der Zwergenheit, und die Wohn- Arbeits- und Ritualkammern der Xorloscher liegen gut geschützt und verborgen im Berginneren, das kein Mensch ohne allerhöchste Erlaubnis und Einladung betreten darf.

Y

Yagan-Nuß; eine nur auf *Maraskan* und an der aranischen Küste vorkommende Strauchnuss, die zwar schwer *zu* knacken ist, deren Öl jedoch ein starkes Aufputschmittel darstellt und auch gegen die Schlafkrankheit Wirkung zeigt.

Yagrik; ein *orkischer* Speer, der sowohl zum Zustoßen als auch zum Werfen geeignet ist; findet - ähnlich der tulamidischen *Dschadra* - in erster Linie Einsatz als geworfene Reiterwaffe.

Yakosh-Dej; (auch: *Jakusch-Dej);* neben den MOHAS einer der größten Stämme der WALDMENSCHEN; gefürchtete Krieger, die bisweilen ihre Gefangenen an Chorhoper Sklavenhändler verkaufen; lebt am Rand der großen Wälder zwischen *Chorhop* und dem *Regengebirge.* Dort wohnen sie in Pfahlhüttendörfern auf bearbeiteten Inseln. Sie treiben bisweilen sogar Handel mit den Menschen, was ihnen bei den anderen Stämmen der WALDMENSCHEN den Ruf von Verrätern, Feiglingen und Verbündeten der Sklavenjäger eingebracht hat. Die Y. haben die bekannte bürstenförmige "Mohak"- Frisur bekannt gemacht.

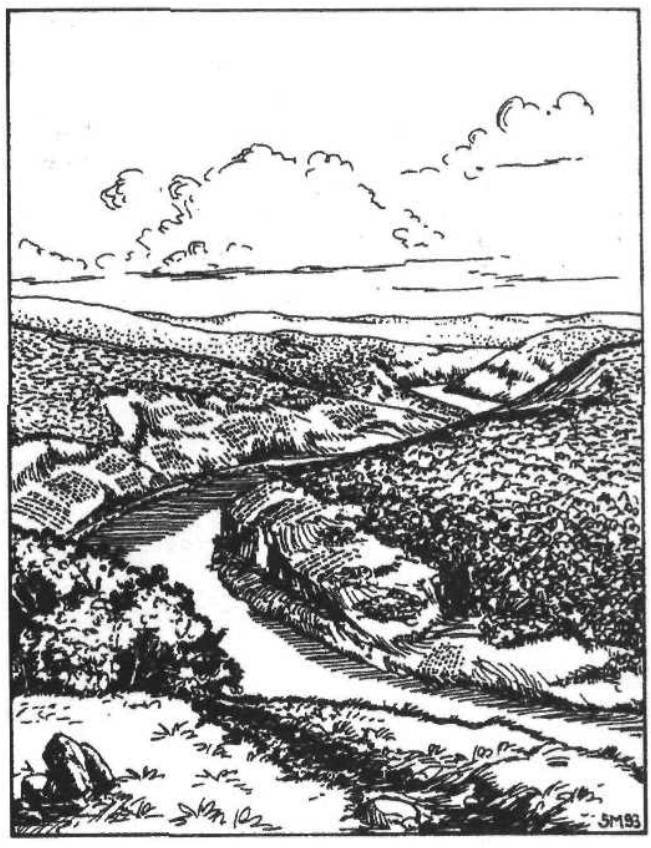
Yalaiad; Halbinsel nördlich von *Khunchom;* knapp über dem Meeresspiegel liegende Küstenlandschaft, deren reiche landwirtschaftliche Erzeugnisse vor allem nach Khunchom verkauft werden. Staatsrechtlich teilweise zu *Aranien,* teilweise zu *Khunchom* gehörig.

Yallor; vorwiegend von der Jagd auf Kleintiere lebender Orkstamm der ZHOLOCHAI. Als ehrenvoller wird von ihnen jedoch das Erlegen von wahrhaft wilden und gefährlichen Tieren angesehen.

Yalsicor; ziegenhäuptiger HOHER DRACHE, gilt als Wächter über Freundschaft und Hoffnung.

Yaquir, auch: Yaquiro, almadan. Mundart: Onkelchen Yaquir; mit etwa 800 Meilen Länge nach dem Großen *Fluß* zweitgrößter Strom Aventuriens. Seinen Quell hat er im *Sumiswald* in der *almadanischen* Grafschaft *Ragath,* unweit des Dorfes *Grünau.* Was dort ganz unscheinbar beginnt, hat schon nach wenigen Meilen eine Breite von knapp 10 Schritt erlangt und findet seinen Übergang von der Hochebene *Caldaias* hinein in die tiefe Ebene *Ragaliens* über den *Yaquirfall,* einen elf Schritt tiefen Wasserfall. Der Y. bahnt sich seinen Weg zunächst gen Südwesten, linker Hand schließt sich ihm als ein steter Begleiter die Reichsstraße II an. Bald schon lässt der Y. den berüchtigten *Kühlen Schrubbet* hinter sich. Mächtiger geworden, zieht er rechts an der Grafenstadt *Ragath* vorbei, welche mehr an eine imposante Festung erinnert, denn an eine Stadt. Nach den Einmündungen der Dubia, des Cresval und der Bordana wandelt sich das Flusstal allmählich zur Yaquirebene. Hier wird der zu einem kleinen Strom angewachsene Fluss beidseitig von einem Schilfgürtel von 10 bis 20 Schritt Breite umsäumt. Nach etwa 150 Meilen gesellt sich nun noch der *Valquir* von Westen her hinzu, was dem Y. zu einer stattlichen Breite von nunmehr 90 Schritt verhilft. Bald ist Punin erreicht, und es geht unter der *Kaiser-Raul-Brücke* hindurch, auf welcher die R2 die Ufer wechselt und fürderhin keine Reichsstraße mehr ist, jedoch von zumindest ebensolcher Qualität und von nun an *Yaquirstieg* geheißen wird, vorbei am viel zu klein gewordenen Hafen. Punin ist auch der Ort, an welchem, gleich dem Yaquirstieg, oberhalb des Y. ein Treidelpfad am Ufer den festen Grund markiert. Der Y. schlägt nun einen Bogen gen Westen, wo der friedliche Riese den *ungestümen Bosquir vom Raschtulswall* her sowie den unscheinbaren *Orbun* in seine lehmbraunen Fluten mit aufnimmt. Linker Hand im Süden eröffnet sich dem Betrachter ein Blick auf die bewaldeten Hügel des zum *Kalifat* gehörenden Emirates *Amhallassih.* Nach nunmehr bereits 230 zurückgelegten Meilen stößt von Süden her die liebliche *Yrosa* dazu, deren Mund jedoch garstig verstellt ist von zwei mächtigen Felsen, um welche sich manch fantastisch anmutende Sage rankt. Rechter Hand am gleichen Orte tun sich steile Felsenklippen auf, auf welchen, derart gut vor dem Feinde geschützt, im Firun 22 Hal mit den Bauarbeiten an des Reiches zukünftiger Pfalz *Cumrat* begonnen wurde. Nach mittlerweile 300 Meilen erhebt sich, wiederum auf steiler Felsenklippe, die kleine Feste *Hohenasperg,* darunter das Örtchen *Asperg,* an welchem vorbei sich der *Theron* ergießt. Linker Hand indes türmen sich die *Amhallassih-Kuppen* auf und säumen von Süden her die Ufer des Y. fast bis ins Alte Reich hinein. Nun auf satte 150 Schritt angeschwollen - und auch der beidseitige Schilfgürtel misst bereits zwischen 20 und 50 Schritt - kommt rechter Hand zunächst die gurgelige *Chabosa,* später das Flüsslein *Brigella* und die unscheinbare, aber geschichtsträchtige Ortschaft *Brig-Lo.* Auf der südlichen Seite folgt bald die Kapitale *Amballah,* von wo aus der greise Emir Ikahban ben Yassef sein Reich regiert, im Norden die breite *Gugella* und, sich trutzig und uneinnehmbar erhebend, die Feste *Neusüderwacht,* welche von der Nähe des Alten Reiches kündet.

Mehr als 200 Schritt misst der Y., erst den *Pheconowald* rechts, dann die *Goldfelsen* links hinter sich lassend. Schnell ist das hunderttürmige *Vinsalt* erreicht, von wo aus der Y. sich wieder gen Westen wendet; es geht unter der mächtigen, fünfbögigen Brücke hindurch, vorbei am herrschaftlichen Hafen, ganz anders als noch zu Punin. Nächstens folgt die uralte Festung *Aldyramon,* welche mahnend über



Blick auf das obere Yaquirtal

den Y. wacht. Und immer breiter wird der Y. Ein großer Schlenker gen Süden, vermehrt liegen Seen und Sümpfe im Osten, und er erreicht letztlich *Kuslik.* An diesem Ort sind 770 Meilen getan, der Y. findet sein Ende bei einer Meile Breite im *Meer der Sieben Winde.*

Flussaufwärts schiffbar ist der Y. für hochseetaugliche Schiffe bis nach Pertakis, für Thorwaler Drachen - wie bewiesen - mindestens bis Vinsalt. Flöße, Treidelkähne, Rudergaleeren und Windenfrachter gelangen gar bis nach Ragath. Hochwasser gibt es selbst im Frühjahr kaum zu vermelden, und so darf der große Strom als sicher befahrbar eingestuft werden.

Yaquirbruch (I); Landschaft im *Lieblichen Feld; das Tal des Yaquir* zwischen *Phecanowald* und *Goldfelsen;* zu großen Teilen in der Herrschaft (Baronie) *Velins* gelegen.

Yaquirbruch (II); *Krondomäne* des LIEBLICHEN FELDES; umfasst die nördliche Spitze der *Goldfelsen* und einen kleinen Teil der *Amhallassih-Kuppen.* Die überwiegend recht karge Landschaft ist für die Vinsalter Krone vor allem wegen der strategisch wichtigen Lage im Dreieck zwischen *Mittelreich, Kalifat* und *Bosparanischem Reich* von Bedeutung, weswegen sich hier auch stets eine große Anzahl Bewaffneter aufhalten. Derzeitige Kronvögtin ist *Alwene von Oberfels-Phecadien.*

Yaquiria; Gft. im *Lieblichen Feld.* Lehensland derer von *Bethana,* unterteilt in die Herrschalten *Ruthor* und *Shumir,* die Domänen *Pertakis* und *Westenende* sowie Stadt *Bethana,* die zugleich Residenz der alten Gräfin *Udora* ist.

Yaquirstieg; rechtsyaquirische Straße zwischen *Punin,* der Hauptstadt *Almadas* und *Kuslik* an *Meer der Sieben Winde.* Schon in bosparanischer Zeit angelegt, hält der Y. fast überall den Status der *Reichsstraßen,* wenn er auch keine solche ist (im Lieblichen Feld allerdings sehr wohl eine sog. *Kronstraße).*

Yaquirtal; Grafschaft im Kgr. ALMADA; regiert von Gf. Khorim UCHAKBAR und unterteilt in die Baronien *Artesa, Brig-Lo, Imrah, Khabosa, Nordhain, Nemento* und *Thangolforst* sowie Stadt und Mark PUNIN. Wegen des stets milden Klimas, der fruchtbaren Böden, der Nähe der Kapitale und des *Yaquirstromes* gilt Y. als eine der reichsten Grafschaften des Mittelreichs. Haupterwerbszweige sind der Anbau von Korn, Wein und Obst, die Pferdezucht und die Flussschifferei.

Yarbai; orkischer Name für den ersten Tag eines Mondmonats (siehe **ZEITRECHNUNG**).

Yarum-Horas; (510 v.BF. - 424 v.BF.); Großneffe von Kaiser OLRUK II. Wird 477 v.BF, als Nachfolger des auf See verunglückten DOZMAN zum Kaiser des *Alten Reiches* gekrönt. Im Jahr 444 v.BF. erlässt er die LEX IMPERIA, die das Lehnsrecht allgemeingültig regelt und die Einkünfte des Kaiserhauses aufbessern soll. Mit der Verelendung der einbezogenen Provinzen geht zunehmender Verfall und Dekadenz im zentralen Reich einher. Orgien, Rauschkrautgenuss und exzessiver Sklavenverbrauch gehören zur Tagesordnung und werden zu Vorboten des absoluten Tiefpunktes der DUNKLEN ZEITEN. Nachfolgerin auf dem Kaiserthron wird seine Tochter NIOTHIA im Jahr 426 v.BF..

Yash'Hualay; alte Echsenstadt an der Mündung des *Mhanadi* in den *Golf von Tuzak.* Obwohl noch sein Vater *Rashtul al-Scheik* einen Vertrag mit den Achaz der Stadt abgeschlossen hatte, wurde Y. später von BASTRABUN teilweise zerstört und ihre Bewohner vertrieben. Die meisten Bewohner der Stadt, unter ihnen auch *Krakonier* und *Ziliten,* wanderten ca. 2.755 v.H. nach *Maraskan* aus. Auf dem alten Y. errichtete Bastrabun im Jahr 2.750 v.H. seine neue Hauptstadt KHUNCHOM.

Yash'Hualay-Glyphen; auch *Proto-Zelemja* genannt; eine Auswahl von etwa 8.000 Schriftzeichen des (echsischen) *Chuchas,* die zur Grundlage des (menschlichen) *Zelemja* wurden; bisweilen als Zauberschrift missdeutet (siehe **SPRACHEN**).

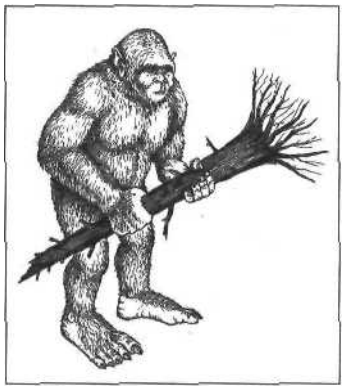
Yash'Natam; ein dämonisches Pferd, das als *Belshirashs* Ross gilt.

Yasmina; Name mehrerer *nostrischer* Königinnen und Prinzessinnen, darunter die im Jahre 12 Hal entführte und zurückgebrachte Y. Araloth von Nostria, Nichte des regierenden Königs *Kasimir.*

Yel'Arizel; auch der *Flüsterer* genannt; ein unsichtbarer Schulterhocker, der seinem Opfer schlechte Ratschläge ins Ohr flüstert: *Niederer Dämon* und Diener LOLGRAMOTHS.

Yennalin; einer der vier größten Binnenseen im so genannten SEENLAND zwischen *Albernia* und *Nostria;* 17 x 10 Rechtmeilen Ausdehnung: mit Brackwasser gefüllt.

Yeshinna, al-Yeshinna; beliebter *tulamidischer* Bei- und Ehrenname, der soviel wie "der/die Tapfere" bedeutet. Bedeutendste Trägerin dieses Namens war sicherlich *Ayla al-Y.,* die Gründerin des Ordens der *Amazonen.*



Yeti, -s; auch *Schneeschrat genannt;* menschenähnliche, weiß-bepelzte Wesen von gut drei Schritt Größe, die fast ausschließlich auf der Insel *Yetiland* leben und auf dem aventurischen Kontinent nur im Winter und dann auch nur in der Nähe des *Blauen Sees* oder der *Nebelzinnen* angetroffen werden können.

Y. gelten zwar als vernunftbegabt, sind aber zu kaum einer größeren Geistesleistung als dem Führen einfachster Werkzeuge in der Lage. Sie stehen Menschen nicht grundsätzlich feindselig gegenüber, auch wenn es in der Vergangenheit schon häufiger zu Handgreiflichkeiten und Waffengewalt gekommen ist. Bisweilen kommt es sogar vor, dass sie von Menschen in Fron und Waffendienst gezwungen werden, wo einige dann in der Tat menschliche Sprachen erlernen.

Yetitand; mit etwa 240 auf 120 Meilen drittgrößte aventurische Insel; nördlich der - *Firunsstraße genannten* - Meerenge im äußersten Norden Aventuriens gelegen. Das Zentrum der Insel wird von Vulkanen geprägt, die sich teilweise über 2.000 Schritt in den bleigrauen Himmel erheben. Bis auf einige Täler in der Nähe der Feuerberge und einige geschützte Buchten an der fjordreichen Südküste ist Y. ganzjährig mit Schnee und Eis bedeckt, ja, in der Zeit zwischen Boron und Peraine ist die Insel sogar trockenen Fußes über die zugefrorene Firunsstraße zu erreichen.

Nach Aussagen der wenigen Forschungsreisenden, die jemals die Insel besuchten, leben auf Y. außer den YETIS nur noch wenige Tiere, darunter allerdings *Firunsbären, Rauhwölfe* und sogar *Mammuts.*

Yidari; Tochter *Ifirns* und *Iyis*; eine der vier SILBERSCHWÄNE; Schutzpatronin der Bogenschießkunst.

Ymra (I); Tochter SATINAVS; formt aus den Erinnerungen der Menschen die Vergangenheit.

Ymra (II); kaum sichtbarer Stern am *Südhimmel,* in direkter Nähe des Sterns SATINAV.

Yo'Nahoh; ein *Gehörnter Dämon,* der als Riesenkrake erscheint und bisweilen als Sohn CHARYPTOROTHS apostrophiert wird.

Yonahoh; Riesenoktopode in einer unterirdischen Höhle bei *Havena.* Y. herrscht dort mit erbarmungsloser Fressgier, die nur von seinem Hass gegen die Drachenschildkröte *Lata ü*bertroffen wird. Diese sammelt jedoch noch ihre Kräfte für eine anstehende Konfrontation.

Yppolita; (* 39 v.H.); regierende Königin der AMAZONEN; Tochter der Amazonenkönigin *Gilia* und (wahrscheinlich) des albernischen Fürsten *Halman Ui Bennain;* residiert in *Kurkum* und gilt - trotz ihres hohen Alters - als eine der besten Schwertkämpferinnen des Kontinents. Sie soll mehrfach (unter falschem Namen) die Schwertdisziplin des jährlichen *Garether Kaiserturniers* gewonnen haben.

Yrosien; Landschaft im Osten des *Emirats Amhallassih*, zu Füßen des *Raschtulsturms* am Südufer des *Yaquir;* ein fruchtbares Hügelland.

Yrramis; nordaventurische Stadt am Ostrand des *Thaschgebirges;* bis zum ORKENSTURM Mitglied des *Svelltschen Städtebundes* (EW: um 800, T: PRA, BOR, PHE, TRA). Die Stadt wurde am 6. Praios 18 Hal von den Tordochai erstürmt, die südlich der Stadt gelegene Feste *Greifenstein*, die den Pass zwischen *Thasch* und *Finsterkamm* kontrolliert, am darauf folgenden Tag. Den meisten Bewohnern gelang die Flucht nach *Greifenfurt* oder *Andergast.*

Genauere Informationen aus der eroberten Stadt liegen bis heute nicht vor; es scheint jedoch, als hätten die Orks Stadt und Festung wieder in wehrhaften Zustand versetzt und würden sie als Grenzfeste ihres Reiches ansehen, was sowohl eine größere Truppenansammlung als auch orkische Götzenbilder einschließt.

Ysilia (I), -s; ysilisch; Ysilier; ehemalige Hauptstadt des mittelreichischen Herzogtums *Tobrien*, liegt am YSLISEE, südlich der *Drachensreine.*

Im Jahre 10 Hal wurde die Stadt während des ZUGES DES OGER vollkommen zerstört. Fast alle der 5.000 Einwohner fanden den Tod, selbst die Magier der Akademie und die Kämpfer der Fechtschule konnten das Unglück nicht aufhalten. Nach der Zerstörung der Stadt wurde der Sitz des Herzogs von Tobrien nach *Mendena* verlegt; z.Zt. ist Y. nur noch die Hauptstadt der gleichnamigen Landgrafschaft.

Heute, mehr als 10 Jahre danach, hat Y. wieder etwa zweitausend Einwohner; den Göttern *Tsa*, *Travia*, *Peraine* und *Praios* wurden wieder Tempel errichtet. Besonders der Praiostempel mit seinen drei Kuppeln ist von vollendeter architektonischer Schönheit und wurde vom *Boten des Lichts* persönlich am *9.* lngerimm 15 Hal eingeweiht. Beim Aufbau der Stadt standen auch die Magier der BANNAKADEMIE und die Ordensmitglieder der WÄCHTER ROHALS, die hier ein Ordenshaus betreiben, mit Rat und Tat zur Seite. Inzwischen ist auch das herzögliche Schloss wiederhergerichtet worden, und die Bürger Y.s hoffen darauf, dass *Herzog Kunibald von Ehrenstein* die Stadt bald wieder zu seiner Residenz macht.

Durch Y. führt eine Handelsstraße, der SICHELSTIEG, von *Warunk* und *Beilunk* kommend, durch die *Schwarze Sichel* führend und in *Trallop* endend. Sie bringt allerlei Waren herbei, und durch den Handel ist vielen Bürgern ein kleines, aber stetiges Einkommen gesichert. Der YSLISEE bietet reichlich Fische, und die umliegenden Felder locken immer noch Neuansiedler herbei, denn sie sind fruchtbar und bieten eine gute Ernte. Für die Sicherheit der Bürger sorgen derzeit 20 Stadtgardisten.

Ysilia (II), -s; ysilisch; Ysilier; Lgft. (und damit eine der sechs Grafschaften) im mittelreichischen Hzm. TOBRIEN. Die wichtigste Stadt der Lgft. ist die am YSLI-SEE gelegene Stadt Y., die bis zur ihrer Zerstörung durch die Oger im Jahre 10 Hal Herzogssitz und Hauptstadt von Tobrien war. Die nordöstliche Grenze Y.s bildet die TOBIMORA, im Süden grenzt Y. an *Warunk* und die Lgft. *Trollzacken*, im Westen an die tobrische Reichsmark *Osterfelde* und im Norden an die Reichsmark *Drachenstein.*

Die Landgrafschaft konnte lange Zeit von der Straße Warunk-Ysilia-Trallop, dem so genannten SICHELSTIEG, profitieren. Der bescheidene Reichtum fand jedoch ein jähes Ende, als im Jahre 10 Hal der ZUG DER OGER der Straße Richtung Wehrheim folgend eine Schneise der Verwüstung durch die Landgrafschaft zog. Obwohl Y. durch diesen Schicksalsschlag in Lebensstandard und Wachstum dem übrigen Tobrien nachhinkt, ist es der typisch tobrischen Art zu verdanken, dass der Aufbau bereits beachtlich fortgeschritten ist. Dies ist nicht zuletzt auf das III. Kaiserliche Tobrische Garderegiment ('Aufbauregiment Y.') zurückzuführen, das Pionier- und Volontäraufgaben verrichtet. Momentan lebt die Grafschaft fast ausschließlich von der Landwirtschaft, ist aber bereits in der Lage, ohne auswärtige Hilfe zu überleben.

Yslisee; Binnensee von etwa 48 x 15 Rechtmeilen Ausdehnung im Herzen der mittelreichischen Provinz *Tobrien;* größte bislang gemessene Tiefe 21 Lot, an den Ufern teilweise jedoch sehr flach. Ein bewaldeter Hügelzug im Osten verhindert, dass sich die TOBIMORA in den See ergießt. Gespeist wird der See von mehreren kleinen Bächen, die aus den Vorgebirgen der *Schwarzen Sichel* herabströmen. Der Y. wird viel von Fischern aus *Ysilia* befahren, die hier vor allem *Tobritzen* aus der Tiefe holen.

Alte Sagen der Elfen und Menschen berichten von der versunkenen Elfenstadt *Isiriel* am oder im Y., und schon viele Schatzsucher haben vergeblich nach ihr gesucht. Noch aktueller - und glaubwürdiger - sind die Berichte von allerlei Schätzen, die an Bord eine Schiffes (der "Seeprinzessin") waren, mit dem einige Ysilier vor den Ogern fliehen wollten und das dann, in Brand gesteckt, in der Mitte des Sees versank.

Yulag-Horas; (754 v.BF. -698 v.BF.); von 719 v.BF. -698 v.BF. Kaiser des *Alten Reiches.* Nach dem Aufstand der versklavten Orks in den Nordmarken belohnt er die albernischen Siedler für deren maßgeblichen Anteil an der Niederschlagung der Revolte mit der Erhebung der Region zur eigenständigen Provinz.

Im Osten des Reiches erzwingt er die Unabhängigkeit Orons (das spätere *Aranien)* vom DIAMANTENEN SULTANAT. Auch die zweite Stadtgründung von Rommilys im Jahr 702 v.BF. fällt in die Regierungszeit des fünften der FRIEDENSKAISER. Nach seinem Tod tritt der älteste Sohn ISIZ die Thronfolge an.

Yumuda; Name der einzigen bekannten, noch lebenden RIESIN Aventuriens, die auf einer Insel weit im Nordwesten leben soll.

Yumudas Insel; meistens SCHNEELAND genannt.

Yurach; Im strengen Gesellschaftssystem der ORKS die Kaste der Ausgestoßenen, denen es an Mut und Durchsetzungsvermögen fehlt; vollkommen rechtlos und daher häufig versklavt (siehe ERGOCH). Y. verlassen häufig das *Orkland* und sind daher in fast ganz Aventurien als schlechtbezahlte Söldner, feige Diebe oder ausgehungerte Straßenräuber zu finden.

Z

Zaboron {von Andalkan); einer der düstersten und gleichzeitig mysteriösesten Gelehrten des RUR-GROR-GLAUBENS; Gründer der Sekte der *Zaboroniten.* Über ihn selbst ist nahezu nichts Persönliches bekannt, nicht einmal die ungefähre Zeitspanne seines Lebens, denn folgt man der Datierung seiner Schriften, dann müsste er etwa zwischen 430 und 250 v. H. gelebt haben, ein wahrhaft zwergisches Alter, wenn wirklich alle diese Schriften seiner Feder entstammen sollten. Einer zentralen Frage des Rur-Gror-Glaubens folgend lehrte er, dass es sieh bei Tsa und Boron um dieselbe Gottheit handle. Das halten zwar andere Gelehrte des Zwillingsgötterglaubens schon vor ihm behauptet, neu aber war bei Zaboron die These: Die Schönheit des *Weltendiskus* ist wandelbar, sie kann sich mehren und vermindern, und es sei nicht nur die Pflicht der *Zwölfgeschwister,* diese Schönheit zu erhalten, sondern auch die der Gläubigen.
Die Vermischung beider Thesen führte bei Z. zu einer schrecklichen Konsequenz, nämlich zur Ausmerzung all dessen, was er oder seine Anhänger als 'Verminderung der Weltenschönheit' ansahen, sprich: zu Mord und Totschlag. Dabei gingen seine Sendboten meist derart geschickt vor, dass oft genug als Unfall galt, was sich vielleicht später oder auch nie als Mord erwies, so dass die Anzahl derjenigen, die Opfer der Zaboroniten wurden - darunter einige der herausragendsten Geister der Insel - nie abgeschätzt werden konnte. Diese oft als "Lehre für Misanthropen" bezeichnete Sekte stellte etwa um 200 v.H. aus unbekannten Gründen ihr Treiben ein.

Zansch'Jrr; ein Volk der ECHSENMENSCHEN, das in den ECHSENSÜMPFEN beheimatet ist und dort den größten Stamm stellt, wahrscheinlich zahlenmäßig der größte Stamm der *Achaz.*

Zant; ein als aufrecht gehender Säbelzahntiger erscheinender *Niederer Dämon* aus dem Gefolge BELHALHARS; berüchtigt als Kampfdämon.

Zapfenklickern; ein dem *Pelura* verwandtes almadanisches Mannschaftsspiel; siehe SPIEL UND SPORT.

Zarrsi; ein kleines Volk der ECHSENMENSCHEN, das auf der WALDINSEL *Iltoken* lebt.

Zauberlieder; eine besondere Art der *Magie,* die nur von ELFEN ausgeübt werden kann: Mittels zweistimmig vorgetragener Melodien sind sie in der Lage, für sich selbst oder für alle Lebewesen im Hörbereich verschiedenste Arten von Zauberei zu wirken.

Zauberschule des Kalifen zu Mherwed; die jüngste, von den Gilden anerkannte MAGIERAKADEMIE; beschäftigt sich mit der BESCHWÖRUNG ELEMENTARER KRÄFTE (9 Lehrmeister. 27 Schüler). Gestiftet im Jahre 20 Hal von *Kalif Malkillah III.,* versucht die Akademie unter der Leitung von *Mawdli Mherech ben Tuleyman* auch dem rechtgläubigen *Novadi* den Weg zur Zauberei - klassische tulamidische Beschwörungs- und Verwandlungskunst - zu öffnen, was sich ob der verschiedenen Auslegungen des 92. und 93. Gesetzes jedoch als schwierige Gratwanderung erweist.

Die Schule ist in der ehemaligen Sommerresidenz der Kalifen untergebracht und steht momentan nur männlichen *Rastullahgläubigen* offen.

Zechine; eine (aktuell gültige) Silbermünze des *Kalifats,* in Wert und Gewicht etwa 2 *Silbertalern* entsprechend (siehe **WÄHRUNGEN**).

Zedrakke; kielloser, tulamidischer *Schiffstyp.* Der sorgsam gefügte Zedernholzrumpf und die starren, durch Querlatten verstärkten Binsensegel - die stark an Drachenflügel erinnern - verleihen ihr das charakteristische Aussehen. Z. gibt es in allen möglichen Größen und mit unterschiedlicher Mastzahl; sowohl als riesige Transportschiffe als auch als schnelle Kuriersegler. Sie sind sehr stabil und hochseetüchtig und auch für längere Fahrten geeignet, wie die frühzeitlichen Entdeckungsfahrten des *Diamantenen Sultanats* bewiesen haben.

Zeforika; einflussreichste Familie der Stadt CHORHOP; stellt dort nicht nur mehrere Handelshäuser und Reedereien, sondern mit *Adnan* Z. als oberstem *Phexgeweihten* auch die Spitze der geistlichen und weltlichen Macht der Stadt. Adnans Großvater *Sarkisian* Z. ist der Erfinder der Großen Lotterie von Chorhop, in der sogar Staatsämter gewonnen werden können.

Mit den Z. von Chorhop weitläufig verwandt sind auch die Z. von BRABAK, eine höchst einflussreiche Schiffbauerfamilie mit Sitz in der *Audienzia.*

Zehnt (I); übliche Bezeichnung für die an den jeweiligen Lehnsherren zu entrichtende jährliche Steuer; grob einem Zehntel des (erwarteten) Jahreseinkommens entsprechend. Wird von Bauer, Handwerker und Händler meist in Naturalien an den Lehnsherrn entrichtet, von selbigem an seinen Lehnsherren jedoch häufig bereits in Gold.

Zehnt (II); *bosparanische* Silbermünze aus der Münzreform der *Hela-Horas,* daher nur wenige Jahre im Umlauf; von Gewicht und Wert in etwa dem heutigen *Silbertaler* entsprechend (siehe **WÄHRUNGEN**).

Zehnteler; eine Bezeichnung für das Volk der GROLME; Ursprung des Wortes unbekannt.

Zehntgraf; *aranischer* Adelstitel, in Würde und Titulatur einem *Grafen* entsprechend; jedoch eher ein fürstlicher Beamter, der für den Tributeinzug zuständig ist und somit eine Funktion ähnlich der des mittelreichischen *Gaugrafen* einnimmt.

Zehntmann, -männer, auch: Zehntfrau; die einem GAUGRAFEN beigeordneten kaiserlichen Beamten, die für das Eintreiben des *Zehnt* bei säumigen Adligen zuständig sind; Hauptaufgabe ist jedoch die Überprüfung der Korrektheit von Waagen, Maßen und (soweit vorhanden) Prägestöcken für Münzen.

Zeitalter; auch: Ä*on;* ein mythologisches Zeitmaß, bestimmt durch die Vorherrschaft einer Rasse, Religion oder Gottheit. Nach der geheimen *hesindianischen* Mythologie (die ungefähr so wenig verständlich und bekannt ist wie *Rohals Systeme der Magie)* kann man zwölf Z. unterscheiden, wobei in Größenordnungen von Jahrzehnt - oder gar Jahrhunderttausenden zu rechnen ist; 1. Die Schöpfung, Los und SUMU; 2. Die GIGANTENKRIEGE; 3. Die Drachen und MADAS Frevel; 4. Äon des NAMENLOSEN, die ersten Menschen (Trollzeit?); 5. Rückkehr und Fesselung des Namenlosen; 6. Das erste Volk des *Praios (Aurika*ner); 7. und 8. vergessen; 9. LAHMARIA, der versunkene Kontinent; 10. Echsenzeit, sterbende Götter; 11. ELFEN und ZWERGE, zweiter Drachenkrieg; 12. Z. der Menschen.

Zeitrechnungen und Kalender; siehe die Übersicht auf Seite 308 f.

Zelemja; (bisweilen auch; *selemisch);* in SELEM und Umgebung gesprochene Sprache; teilweise sowohl mit dem RSSAHH als auch dem TULAMIDYA verwandt; verwendet die Zeichen des CHRMK. Siehe **SPRACHEN**.

Zendaijan; maraskanischer Eigenname, den einige bedeutende Persönlichkeiten der Insel trugen:

1.) Zendaijan der Stille (ca. 280 v.H. - 217 v.H.), kontemplativer maraskanischer Gelehrter mit großem Einfluss auf die nachfolgenden Generationen. Trieb das Prinzip von RURS DAUMEN mit seiner Lehre auf die Spitze, dass die Gesamtheit aller Geheimnisse der Welt ganz und gar in jedem ihrer Details enthalten sei, so dass es letztendlich nicht nötig sei zu reisen, um Wissen zu erlangen. Berühmte Aussage: "Es ist nicht nötig, dass ich mein Haus verlasse, alles ist in meinem Garten," Von Zendajian selbst sind keine Schriften überliefert, seine Lehren finden sich nur in den Schriften seiner Schüler wieder.

2.) Zendajian der Täuscher (? - 202 v.H.). selbsternannter Nachfolger von (1). Leitete aus dessen Lehre über den Durchmesser des WELTENDISKUS zunächst seine Fluggeschwindigkeit und dann die Entfernung zwischen den Zwillingsgöttern Rur und Gror ab. Sein spektakulärer Tod - er und sein gesamter Haushalt verstarben kurz nach Bekanntmachung dieser Erkenntnisse an einer Fischvergiftung - führte zur raschen Abwendung seiner Anhänger von seinen Lehren.

3.) Zendajian von der Untergasse, Komponist und Dichter des 'Jerganliedes', das im Mittelreich verboten ist und dessen Absingen mit bis zu zwei Jahren Kerker geahndet wird. 'Z. von der Untergasse' ist wahrscheinlich das Pseudonym des nach dem Tuzaker Aufstand hingerichteten Schneiders Gerbalderan *Schesselbart.*

Zerzal; in der *elfischen* Weltanschauung das zerstörende Prinzip, dem schaffenden NURTI entgegengesetzt. Z. wird häufig als Frau mit einem Luchskopf personifiziert, die einen spitzen Eichen- oder Eschenstab als Waffe führt.

Zhamorrah; heute künden nur noch Scherbenhaufen und Schutthügel in der Nahe des kleinen Dörfchens SAMRA am Zusammenfluss von *Mhanadi* und *Gadang* von der einstigen blühenden Stadt, die eine Festung der MAGIERMOGULE war und den Zugang zu deren Hauptstadt FASAR bewachte. Die an Ruhm und Schätzen reiche, aber auch legendär dekadente Stadt wurde während der SKORPIONKRIEGE vollständig zerstört und die erwachsene Bevölkerung für "unaussprechliche Greuel" allesamt erschlagen, die Kinder über das ganze Tulamidenland verteilt in neue Familien gegeben, so dass heute nur das geflügelte Wort von "Zuständen wie in Selem und Z." an den Ort erinnert.

Zhayad; eine Kunstsprache der *Magier,* angeblich besonders gut zur BESCHWÖRUNG von DÄMONEN geeignet; siehe **SPRACHEN**.

Zholochai; mit ca. 20.000 Köpfen stellen sie nach den *Orichai* den zweitgrößten der ORKISCHEN Stammesverbände. Z. sind fast ausschließlich von tiefschwarzer bis blauschwarzer Fellfarbe und zumeist etwas größer als die "gewöhnlichen" Orks. Wintertags leben sie in Höhlen und Lehmhütten an den Osthängen der *Blutzinnen,* im Sommer ziehen sie mit ihren Herden durch das gesamte östliche *Orkland,* gelegentlich gar bis *Phexcaer,* in dessen Nähe sie bis vor einigen Jahrzehnten noch lebten.

In erster Linie sind die Z. jedoch Jäger und Krieger, wobei sie sich auf das erste meisterlich verstehen. Im Kriegshandwerk werden sie lediglich von den *Tordochai* übertroffen. Sie führen vom ersten Augenblick an, da sie eine Waffe führen dürfen, ein *brazoraghgefälliges* Leben und sterben zumeist mit der Waffe in der Hand, sei es bei der Jagd oder im Kampf. Zu den jagenden Stämmen zählen die *Komorish, Yallor* und *Hyarrik.* Kriegerische Vertreter sind die *Omokhan, Pakoor* und *Girikh,* die sich alle trefflich aufs Plündern verstehen, aber auch durchaus Söldnerdienste für die *Tscharshai* übernehmen. Sie sind bekannt für ihre gefärbten Haare und die scheußlich anzusehenden Gesichtsmasken, zudem schmücken sie sich oftmals mit Zähnen oder Skalps ihrer erschlagenen Gegner. Überwiegend von ihren Viehherden leben die *Utasch, Kergai* und *Sorrish.*

Die Z. waren auch die Triebfeder hinter dem *Orkensturm* und haben als Hauptstreitmacht des orkischen Heeres schwere Verluste erlitten, bevor sie sich zurückzogen. Ihre derzeitige Kopfzahl kann nur geschätzt werden, dürfte jedoch höchstens 15.000 betragen.

Ein Krieger vom Stamm der Zholochai

Zhlaah Vrehhg; echsisch: *kleiner, nackter Diener.* Ursprung des Wortes *Sklave.*

Zholvar; der *Gierige Feilscher,* anderer Name für den *Erzdämonen* TASFARELEL.

Zilit, -en; zilitisch; eine Rasse von *Echsenwesen.* Z. sind 1,70 Schritt groß, ihre schlanke Gestalt gleicht der eines aufrecht gehenden Molches. Sie sind sehr geschickt und flink, besonders im Wasser. Z. sind nicht unmittelbar auf das Wasser angewiesen und wohnen meist an Land. Z.-dörfer gibt es in den ECHSENSÜMPFEN bei *Selem,* in der Nähe von H'RABAAL, bei *Hot-Alem* und am Flusslauf des *Mysob.* Auch mehrere Inseln in der Nähe von *Benbukkula* weisen einige kleine Siedlungen auf. Die recht intelligenten Z. sind in der Lage, die Sprachen der Menschen zu erlernen, können diese jedoch nicht sprechen, da sie keine Stimmbänder besitzen. Die Laute ihrer eigenen Sprache erzeugen sie mit den Kiemen. Diese Sprache, die nur aus Zischlauten und Pfeiftönen besteht, können allein sie verstehen.

Auch wenn sie sicherlich in der Lage wären, mehr als einfache Lehmhäuser, aus Algen geflochtene Netze oder feuergehärtete Holzspieße herzustellen, so tun sie dies nicht und leben ganz im Einklang mit der Natur und ihren Göttern, die identisch sind mit denen der *Achaz.* Nahrung bieten ihnen fast ausschließlich Algen, andere Wasser- und Landpflanzen und Fische, die sie mit Netzen fangen. Ihre Schamanen und Priester besitzen teilweise erstaunliche Fähigkeiten, weshalb sie von vielen Echsenmenschen als heilige Männer verehrt werden. Ursprünglich waren die Z. angeblich im Unterwasserreich WAJAHD beheimatet, das sie jedoch schon vor langer Zeit verließen.

Zimtinseln; eine Gruppe der WALDINSELN bestehend aus den Eilanden *Benbukkula, Ibekla, Ilvat, Numesi* und *Ulikkani;* vor allem

für die hier gewonnenen Gewürze (namentlich BENBUKKEL, ULIKKANEEL) bekannt.

Zinamo; Name der *Utus* für den Zimmetbaum, aus dessen Trieben ULIKKANEEL oder Zimt gewonnen wird; fast ausschließlich auf den *Waldinseln* heimisch.

Zinken; besondere Bildzeichen und Symbole aus dem FÜCHSISCHEN; siehe **SPRACHEN**.

Zinsspindel; ein von den Zwergen erfundenes, feinmechanisches Rechenwerk mit einer Unzahl von Zahnrädern und Hebeln auf mehreren Achsen und Walzen, das der Berechnung von Zins- und Zinseszins dient. Insgesamt vielleicht zwei Dutzend dieser Maschinen befinden sich im Besitz der großen Handelshäuser.

Zinstag; im *Bornland* gebräuchlicher Name für den siebten Tag der Woche (s. **ZEITRECHNUNG**); allgemein als WASSERTAG bekannt.

Zirkel; gebräuchlicher Begriff für eine Versammlung von Magiekundigen. So gibt es *Beschwörer-Z.*, die sich nur zur Herbeirufung eines mächtigen Dämons zusammenfinden. GEODEN-Z. in ihren uralten Steinkreisen (bisweilen ebenfalls Z. genannt) und HEXEN-Z. Letztere sind lockere, regionale "Festgemeinschaften", die sich eigentlich nur zu den regelmäßigen *Hexenfesten* zusammenfinden - die Gruppierung nach Gesinnungen erfolgt bei den *Töchtern Satuarias* in SCHWESTERNSCHAFTEN.

Zitadelle der Elemente; mythologische Festungen der sechs ELEMENTARHERREN, deren Fundament in der ersten *Sphäre* liegen soll und die sich bis in die dritte Sphäre (also die diesseitige Welt) ausdehnen (siehe ELEMENTE).

Zitadelle von Alveran; in der Religion der *Zwölfgötter* eine mächtige Festung im Herzen des Götterhimmels, als "Radnabe" in der Mitte der *Zwölfgöttlichen Paradiese* gelegen: prächtige Burg und Wohnstatt der Zwölfgötter und ihres Gefolges.

Zitar; eine Art Harfe, die jedoch aus waagerecht gespannten Saiten auf einem teils metallischen Rahmen besteht. Das bei den Tulamiden gebräuchliche Instrument erzeugt sirrende, gleißende, in der Hand eines Meisters geradezu Überirdisch wirkende Töne.

Zitabhar; pflanzliches Pulver, das zumeist in der Wasserpfeife geraucht wird; ein bei den Tulamiden recht gebräuchliches Rauschkraut. Z. entfaltet seine Wirkung - wundersame und farbenprächtige Trugbilder zu erzeugen - nur dann, wenn die seltsam winselnden Laute der *Kabasflöte* dazu erklingen.

Zitterrochen; fast vier Schritt messende, graugrüne (Unterseite weiß) Rochenart mit dreieckigem Körper und peitschenartigem Schwanz, die in der Lage ist, äußerst schmerzhafte elektrische Schläge auszuteilen; lebt hauptsächlich im südlichen *Perlenmeer*.

Zombie; ein stark verwester, durch NEKROMANTIE belebter *Leichnam;* zumeist mit gefährlichen Krankheiten behaftet.

Zorgahan; alter Name der Stadt ZORGAN.

Zorgan, s; Zorganer; Zorganer; Hauptstadt des reichen Fürstentums *Aranien* und drittgrößte Stadt am *Perlenmeer* (EW: um 14.000); eine Metropole sowohl in politischer wie wirtschaftlicher und kultureller Hinsicht: Als Regierungssitz beherbergt Z. den weißen, vierstöckigen Spiegelpalast der Fürstin und zahlreiche Ämter, Sekretariate und Behörden des zweitgrößten aventurischen Staates (G: I. Fürstl. Aranisches Garderegiment, 2 Banner der Palastgarde "Eiserne Tiger", 1 Kompanie Zorganer Stadtgarde, 1 Schwadron Schwere Barbrücker Reiterei, 600 Matrosen und Seesoldaten der Aranischen Flotte).

Zugleich ist es ein wichtiger Ausfuhrhafen für die reichen Weizen- und Obsternten Araniens, die zum Teil gar aus der fruchtbaren Aue unmittelbar im Umland der Stadt stammen - doch über gut ausgebaute Straßen ist Z. auch mit den übrigen Orten Araniens verbunden, was auch der Botendienst der *Blauen Pfeile* zu nutzen versteht.

Z. ist stolz darauf, zu den nur wenigen Städten Aventuriens zu zählen, die Tempel aller *Zwölfgötter* aufweisen können - besonders von Bedeutung ist dabei der Tempel der *Peraine*, in dem auch die heiligste Reliquie der Göttin, *Peraines Grüne Hand*, aufbewahrt wird. Weitere Mittelpunkte von Kultur und Bildung sind die Magier-Akademie SCHULE DES SEIENDEN SCHEINS, eine Schreiberschule sowie das Theater, das dem alljährlichen Bardenkonvent eine angemessene Unterkunft bietet.

Die altehrwürdige Stadt, als *Zorrigan* eine tulamidische Gründung, ist schon über 2.000 Jahre alt, doch heute wohnen fast so viele Mittelreicher (hier auch Garetier genannt) in der Stadt wie Tulamiden - eine Folge vor allem der furchtbaren Pocken-Epidemie von 70 v.H., der mehr als die Hälfte der damaligen Bevölkerung von über 20.000 Einwohnern, darunter die Fürstin, zum Opfer fielen und die den Namen Z. auf Dauer mit den Pocken verbinden sollte. Die Seuche wurde erst beendet durch das beherzte Eingreifen der damaligen *Dienerin* des Lebens Eslamin Phraishop, die ihren Sitz mitten in das Leiden der Stadt verlegte, um den Kranken Hilfe zu leisten.

Selbst heute, nach über neunzig Jahren, hat Z. noch nicht die einstige Volksmenge zurückgewinnen können, und neben den damals angelegten weitläufigen Parks und Gärten gehören auch noch immer verlassene und verfallende Straßenzüge in der verrufenen Altstadt, wo die Seuche zuerst ausbrach, zum Stadtbild Z.s.

Zorgan-Pocken; schwere epidemische Krankheit, die als Werk des *Namenlosen* gilt. Zwei Wochen nach der Ansteckung beginnen sich erbsgroße, rote Pocken mit eitrig-wässriger Flüssigkeit auszubilden, die schließlich am 13. Tag mit schwerstem Fieber einhergehend aufbrechen. Begleitet wird die Krankheit von fortwährender Schwäche und Übelkeitsanfällen. Die wenigen Überlebenden bleiben von auffälligen Narben gezeichnet. Vielerorts gibt es Gesetze, die die sofortige Verbannung Erkrankter aus der Stadt vorschreiben, jedoch hat diese Maßnahme die Ausbreitung der Seuche noch nie verhindern können. Einziges wirkkräftiges Mittel gegen die Seuche ist die alkoholische *Xordai*-Tinktur, die unter Zusatz von *Tarnele* aus der Rinde des maraskanischen *Axorda-Baumes* gewonnen wird.

Zorn der Mutter; Bezeichnung der *Thorwaler* für den schweren Nordweststurm im *Meer der Sieben Winde*, der meist als RONDRIKAN bekannt ist.

Zsahh; die Allesspendende Mutter; eine Gottheit der *Echsenmenschen*, bisweilen auch als *H'Rtsi* bekannt und grob der zwölfgöttlichen TSA entsprechend.

Zuckernuss; vor allem in Südaventurien, im *Bolash* und *Thalusien* vorkommende Strauchnuss mit extrem hohem Zuckergehalt.

Zug der Oger; bereits zweifach geschehener Vernichtungsfeldzug der Oger gegen die Reiche der Menschen:

Der 1. Zug der Oger trug sich zu im Jahr 871 v.BF. (l864 v.H.): Mehr als hundert Oger ziehen vom *Raschtulswall* herab, verbünden sich mit weiteren Artgenossen aus den *Kosch-* und *Amboßbergen* und überfallen die Stadt *Gareth.* Die Armee des Kaisers *Belen-Horas* befindet sich gerade auf ihrem Feldzug gegen die Trolle in den Trollzacken, und so stehen die 1.000 Einwohner der Stadt ihren Angreifern schutzlos gegenüber. Die hölzernen Palisaden der Stadt fallen, und die menschenfressenden Oger halten ihr einwöchiges Festmahl.

Der 2. Zug der Oger gehört zu den Ereignissen der jüngeren aventurischen Geschichte: Um die Jahreswende zum Jahr 10 Hal rotten sich Oger in den Sümpfen nördlich des *Tobimora* zusammen, verheeren die tobrische Stadt *Ysilia* und beginnen - diesmal mehr als tausend Kopf stark - den abermaligen Zug auf Gareth, nun Kaiserstadt des Neuen Reiches. Es kommt zur so genannten OGERSCHLACHT mit dem kaiserlichen Heer nördlich der *Trollzacken.*

Beiden Zügen gemeinsam ist die gleiche, seltene Sternenkonstellation: das *Madamal* steht im *Ogerkreuz*, einem unregelmäßig geformten Viereck aus vier Sternen am nördlichen Himmel. In diesen Tagen sollen die tumben Menschenfresser besonders anfällig für magische Manipulationen sein. Zumindest für den 2. Zug lässt sich diese Theorie erhärten, denn der am kaiserlichen Hofe in Ungnade gefallene Hofmagier Cordovan E. *Galotta* nutzt die sphärischen Kräfte zu seinem persönlichen Rachefeldzug gegen Kaiser *Hal.*

ZEITRECHNUNGEN UND KALENDER

Der Kalender der Menschen: Das Aventurische Jahr, auch Götterlauf genannt, hat 365 Tage. Bei den *Zwölfgötter-Gläubigen* sind hiervon jeweils 30 Tage einem der Götter geweiht. Diese zwölf Monate tragen die Namen der Götter, beginnend im Sommer mit *Praios* und endend mit *Rahja.* Aus diesem Grund wird ein Monat auch als *Götternam*e oder *Mond* bezeichnet. Die verbleibenden 5 Tage "gehören" dem *Namenlosen* und liegen zwischen den Monaten Rahja und Praios. Während dieser Tage verlässt kein aufrechter Aventurier seine Behausung, denn es heißt, während der *Namenlosen Tage* würden böse Geister und Mächte ihr Unwesen treiben. Kinder, die in dieser Zeit geboren werden, werden häufig ausgesetzt.

Die Monate und ihre irdische Entsprechung: *Praios /Juli, Rondra/August, Efferd/September, Travia/Oktober. Boron/November, Hesinde/Dezember, Firun/Januar, Tsa/Februar, Phex/März, Peraine/April, Ingerimm/Mai, Rahja/Juni.*

Zusätzlich zu den Monaten wird das Jahr in Abschnitte zu sieben Tagen geteilt, einen Tag bezeichnet man auch als *Praioslauf.* Diese *Wochen* ergeben kein ganzes Jahr, sondern ragen jeweils ins neue Jahr hinein, wobei die Namenlosen Tage mitgezählt werden.

Die Namen der *Wochentage* sind: *Windstag, Erdstag, Markttag, Praiostag, Rohalstag, Feuertag* und *Wassertag,* Der Praiostag ist der allgemeine Ruhetag. Es gibt einige regionale Verschiedenheiten betreffs der Namen der Tage: Im *Lieblichen Feld* nennt man den Praiostag seit kurzem *Horastag;* eine Ausnahme bilden *Neetha* und das mittelreichische Weiden, hier wird, wie bei den Amazonen, der *Rondratag* anstatt des Praiostags begangen. In *Thorwal* hingegen heißt man den vierten Wochentag auch *Swafnirtag.* Im Norden, besonders im *Bornland,* ist der fünfte Tag der Schneetag und der siebte Tag der *Zinstag.* In *Al'Anfa, Mengbilla und Trahellen* hingegen heißt der vierte Tag der Woche *Borontag.*

Diese Wocheneinteilung rührt vom Mondlauf her; das *Madamal,* der aventurische Mond, vollendet seinen Lauf in 28 Tagen. Hierbei durchläuft er alle sieben Tage die Phasen des Kelches, des Rades, des Helmes und des Neumondes. So setzt sich also ein Mondmonat aus 4 Wochen zusammen. Die Phase der *toten und wiedergeborenen Mada* (Neumond) findet stets an einem Erdstag statt; der erste Erdstag des Jahres heißt deshalb auch Madatag. Er wird besonders von Magiekundigen gefeiert, was schon häufiger zu Auseinandersetzungen geführt hat, da der Madatag stets in den ersten Tagen des Praiosmonats liegt. Die *Rastullah-Gläubigen* kennen keine Monate im üblichen Sinn. Sie unterteilen das Jahr in 40 Abschnitte zu je 9 Tagen, entsprechend den neun Buchstaben des heiligen Wortes "Rastullah". Diese Neun-Tages-Abschnitte heißen dementsprechend auch "Gottesnamen". Die übrigen fünf Tage werden jeweils als einzelne Tage nach jedem achten Gottesnamen eingefügt und *Rastullahellah* genannt. Die Tageszählung beginnt am *23. Boron,* dem *Jahrestag des Erscheinens Rastullahs in Keft.*

Jahreszählungen der Menschen: Im *Mittelreich* wird das Jahr der Inthronisierung des jeweiligen Kaisers als Ausgangspunkt für die Berechnung der Jahre genommen. Der Jahreszahl wird der Name des amtierenden Kaisers nachgestellt, die Jahre vorher werden entsprechend mit einem "vor" versehen (z.B. *vor Hal); ein Jahr Null gibt* es *nicht.* Zur Zeit ist die Zeitrechnung gemäß Kaiser *Hal* gebräuchlich. Dieses System hat zur Folge, dass eine Unzahl von Urkunden umdatiert werden muss, wenn der Regent wechselt. Momentan zeichnet sich jedoch eine Besserung dieses für jeden Schreiber fürchterlichen Zustands ab. Da Kaiser Hal verschollen ist, vergehen erst einmal 12 Jahre (für jeden der Zwölfgötter eines), bis dieser für tot erklärt wird. Erst dann soll zu der alten Regel zurückgekehrt werden.

Im Lieblichen Feld rechnet man in zwei Zeitrechnungen. Seit dem Untergang der Stadt Bosparan datiert man *"vor"* bzw. *"nach Bosparans Fall' (v.BF./n.BF. = BF.).* Der Ausgangspunkt für die Berechnung ist das Jahr *993 v.H.,* das dem Jahr *0 BF.* entspricht. Seit dem Erstarken des Nationalbewusstseins rechnet man im Lieblichen Feld als offizielle Zählung wieder (wie bereits vor Bosparans Fall) "nach *Horas' Erscheinen".* Das Erscheinen des Gottessohnes Horas ist auf den *7. Praios 2485 v.H.* datiert.

Im *Bornland,* in Thorwal und im *Svelltschen* Bund rechnet man aus alter Tradition ebenfalls nach Bosparans Fall. In Aranien hingegen bürgert sich neben der Zeitrechnung des Mittelreiches immer mehr die Datierung *d.U. (der Unabhängigkeit)* ein, auch wenn Aranien offiziell noch zum Mittelreich gehört. Das Jahr 1 d.U. entspricht dem Jahr 2 Hal - in diesem Jahr wurden die Steuerzahlungen eingestellt.

Auch wenn fast jeder Stadtstaat des Südens offiziell eine eigene Zeitrechnung kennt, so wird auch hier meist nach Bosparans Fall gerechnet. Nur in Al'Anfa weicht man hiervon ab; das Jahr 307 v.H. ist die Basis für die dortige Zeitrechnung nach dem "Erscheinen *Golgaris".* Somit entspricht 307 v.H. dem Jahr 1 EG.

In *Andergast* und *Nostria* beginnt die Zeitrechnung mit der Unabhängigkeit im Jahre 1847 v.H. Bei der Berechnung ist zu beachten, dass das Jahr 1847 v.H. dem Jahre Null nach Andergastscher und Nostrianer Zeitrechnung entspricht. Seit dem Jahr 11 Hal besitzt sogar das Herzogtum *Engasal* eine eigene Zeitrechnung, die sich auf die Gründungsurkunde der Burg Engasal bezieht.

Bei den *Rastullah*-Gläubigen, besonders bei den *Novadis,* begann eine neue Zeitrechnung mit Rastullahs Erscheinen in *Keft* im Jahre 233 v.H. Bei den zwölfgöttergläubigen Tulamiden wiederum hat es sich inzwischen eingebürgert, ebenfalls nach Bosparans Fall zu rechnen; die alten Zeitrechnungen des *Diamantenen Sultanats* sind in Vergessenheit geraten. In *Trahelien*

Zeitrechnungen im tabellarischen Überblick:

Land	Zeitrechnung	Kurzform	Vergleichszeit
Al'Anfa	Erscheinen Golgaris.	1 EG	307 v.H.
Al'Anfa	Vor dem Erscheinen G.	1 v. EG	308 v.H.
Andergast/Nostria	Der Unabhängigkeit	1 d.U.	1846 v.H.
Andergast/Nostria	Unabhängigkeit	0 d.U.	1847 v.H.
Andergast/Nostria	Vor der Unabhängigkeit	1 v.d.U.	1848v.H.
Aranien	Der Unabhängigkeit	1 d.U.	2 Hal
Aranien	Vor der Unabhängigkeit	1 v.U..	1 Hal
Engasal	nach der Engasal-Akte	1340 EA	1 Hal
Liebl. Feld	Nach Bosparans Fall	1 BF.	992 v.H.
Liebl. Feld	Bosparans Fall	0 BF.	993 v.H.
Liebl. Feld	Vor Bosparans Fall	1 v.BF.	994 v.H.
Liebl. Feld	Nach Horas Erscheinen	1 Horas	2485 v.H.
Liebl. Feld	Vor Horas Erscheinen	1 v.HE.	2486 v.H.
Novadis	Vor der Offenbarung	1 v.d.O.	234 v.H

begann im Jahre 4 Hal mit der Unabhängigkeitserklärung eine neue Zeitrechnung, damals war das Jahr 1 *Der Unabhängigkeit (d.U.).* Zusätzlich wird das Monatskürzel mit einem "F" gekennzeichnet, welches für "Frei" steht. *Beispiel:* 17 FBO, entspricht dem 17. Tag des "Freien" Monats Boron.

Für die *Waldmenschen der Waldinseln*, die *Utu*, ist die Wiederkehr der essbaren Wanderkrabben das Zeichen für den Anfang eines neuen Jahres. Sie kennen jedoch keine Benennung der Jahre. Die *Moha* zählen das Lebensalter eines Menschen in Regen- bzw. Trockenzeiten, z.B. um den Zeitpunkt der Initiationsriten zu bestimmen. (Bei vielen Stämmen werden die Knaben und Mädchen im Alter von vierzehn "Großen Regen" in die Gemeinschaft der Krieger und Jäger aufgenommen.) Bei wichtigen (und nur bei solchen!) und lange zurückliegenden Ereignissen wählt man "Menschenalter" als Zeiteinheit. ("Vor zwei, drei, vielen Leben truge es sich zu, dass ...).

Die *Nivesen* halten es ähnlich: Sie zählen die Jahre nicht, benennen aber wichtige Tage im Jahreslauf (z.B. den Frühlingsanfang, wenn sie mit ihren Herden wieder nach Norden ziehen) mit den Namen der wichtigsten Himmelswölfe. Die Zeit, die seit vergangenen Ereignissen verstrichen ist, wird geschätzt ("Vor langer Zeit..". "Vor so vielen Jahren, wie ich Karene habe...", "Vor zwei Menschenleben...") und nicht gezählt. So kennen die Nivesen zwar die chronologische Abfolge geschichtlicher Ereignisse, aber nur selten das Jahr, in dem ein solches stattgefunden hat.

Die *Norbarden* wiederum kennen den Mondmonat zu 28 Tagen und verwenden diesen als Grundlage ihrer Zeitrechnung. Sie kennen jedoch noch eine größere Einteilung, dass *Uh'Jun*, es umfasst 100 Mondmonate.

Zeitrechnung und Kalender anderer Rassen:

***Orks*;** Die Grundlage für den orkischen Kalender ist ein wiederkehrender Zyklus der Mondfinsternisse. Findige Tairachpriester haben diesen auf achtzehneindrittel Jahre (240 Mondmonate) berechnet. Dieser Zeitraum wird als *"Großes Jahr"* oder als *"Jahr des Tairach"* bezeichnet. Eine weitere Unterteilung des Jahres haben die Orks nicht vorgenommen. Sie rechnen nur mit dem Großen Jahr, dem Mondmonat und dessen 28 Tagen. Alle 240 Mondmonate und alle 28 Tage sind jeweils mit einzelnen Namen belegt. Um den orkischen und den menschlichen Kalender in Einklang zu bringen, sei hier ein festes Datum angegeben: Der 23. *Peraine 17 n.H. war der Yarbai (erste Tag) im Urrosh (erster Mondmonat) des Großen Jahres 2000* nach orkischer Zeitrechnung.

Zwerge: Die Zwerge kennen keine Jahreszählung; sie kennen zwar das Jahr zu 365 Tagen, aber eine fortlaufende Zeitrechnung haben sie dennoch nicht. Sie datieren ein Jahr meist nach einem bestimmten Ereignis. z.B. 3*3 Jahre nachdem Großvater Amaxosch auszog, den Drachen zu töten (Wobei dann ein Jahr aus 365 Tagen besteht). Dieser Hang zur Zahlenmystik erschwert die Recherche von Ereignissen, die weit zurückliegen, enorm.

Besonders die konservativen ERZZWERGE pflegen eine Monatsrechnung, die zwar der menschlichen gleicht, aber statt der zwölfgöttlichen Namen andere Bezeichnungen verwendet (sehr stolze Angroschim behaupten, dass ihre Monatseinteilung die ursprüngliche sei und die Menschen erst später die Götternamen auf die Monde verteilt hätten...): Sommermond, *Hitzemond, Regenmond, Weinmond. Nebelmond, Dunkelmond, Frostmond, Neugeburt. Markt-mond, Saatmond, Feuer-* (oder *Feier*)*mond* und Braut-*mond* (für die Monate von Praios bis Rahja). Die Namenlosen Tage gelten auch den Zwergen als unheilvoll, weil zu jener Zeit das Himmelsfeuer am stärksten brennt, die Macht der Drachen am größten sein soll und weil Angrosch in jener Zeit verwirrt und geschwächt sein soll.

Andere Völker: Den Elfen ist jegliche Einteilung der Zeit in Jahre oder Tage fremd. Sie kennen nur den Mondmonat, der 28 Tage umfasst und die Mondphasen (eine Woche). Ebenso halten es die Goblins. Bei den Echsenmenschen gab und gibt es ein kompliziertes Kalendersystem, das neben dem Mondmonat auch einen Monat zu 33 Tagen und eine 5-Tage Woche kennt. Auch mehrere Jahre werden zu einer Einheit zusammengefasst, so sind 500 normale Jahre (jeweils 365 Tage) 1 *Ehhn,* 33 Ehhn entsprechen 1 *Tsiina.*

Immerwährender Kalender:

Die unter aufgeführten Tabellen ermöglichen die genaue Bestimmung der Wochentage.

Zunächst sucht man in *Tabelle 1* die Jahreszahl und entnimmt aus der rechten Spalte den dazugehörigen Kennbuchstaben (KB). Dann sucht man diesen Buchstaben im ersten Teil von *Tabelle 2* und geht von dort nach unten in den zweiten Teil, wo auch die Nummern der Tage stehen. Dort sucht man sich die Zahl des zu ermittelnden Tages und fährt mit dem Finger in dieser Zeile bis zu der Spalte, an der man soeben aus dem ersten Teil angekommen ist. Hier findet man nun ein Kürzel, welches den gesuchten Wochentag bezeichnet (Tabelle 3).

Beispiel: Will man wissen, welchen Namen der *1. Praios. 12 Hal trug,* so beachte man die unterstrichenen Steilen in den Tabellen. Zunächst wird der Kennbuchstabe 'E' ermittelt, welchen man mit Leichtigkeit in Tabelle 2 unter dem Monatsnamen Praios in der äußersten rechten Spalte wieder findet, schaut man nun in den zweiten Teil, so findet man bei der Tageszahl '1' in der rechten Spalte das Kürzel *'WI',* der erste Praios 12 n.H. war also ein Windstag. Will man einen "Tag des Namenlosen" bestimmen, so sei gesagt, dass diese dunklen Stunden wieder 31-35 Tag des Monats Rahja behandelt werden.

Tabelle 1

Jahre vor Hal					Hal-Jahre					KB
-35	-28	-21	-14	-7	1	8	15	22	29	A
-34	-27	-20	-13	-6	2	9	16	23	30	B
-33	-26	-19	-12	-5	3	10	17	24	31	C
-32	-25	-18	-11	-4	4	11	18	25	32	D
-31	-24	-17	-10	-3	5	12	19	26	33	E
-30	-23	-16	-9	-2	6	13	20	27	34	F
-29	-22	-15	-8	-1	7	14	21	28	35	G

Tabelle 2:

Monate:	Kennbuchstabe:						
Praios, Tsa	D	C	B	A	G	F	E
Rondra, Phex	B	A	G	F	E	D	C
Efferd, Peraine	G	F	E	D	C	B	A
Travia, Ingerimm	E	D	C	B	A	G	F
Boron, Rahja	C	B	A	G	F	E	D
Hesinde	A	G	F	E	D	C	B
Firun	F	E	D	C	B	A	G

Tageszahl:

1	8	15	22	29	WA	FE	RO	PR	MA	ER	WI
2	9	16	23	30	WI	WA	FE	RO	PR	MA	ER
3	10	17	24	NL	ER	WI	WA	FE	RO	PR	MA
4	11	18	25	NL	MA	ER	WI	WA	FE	RO	PR
5	12	19	26	NL	PR	MA	ER	WI	WA	FE	RO
6	13	20	27	NL	RO	PR	MA	ER	WI	WA	FE
7	14	21	28	NL	FE	RO	PR	MA	ER	WI	WA

Die Wochentage:
WI: Windstag, **ER**: Erdstag; **MA**: Markttag, **PR**: Praiostag, **RO**: Rondratag, **FE**: Feuertag, **WA**: Wassertag

Zweigötter; geläufige Bezeichnung für die *maraskanischen* Zwillingsgötter RUR UND GROR

Zweihänder; ein *Schwert*, das mit über anderthalb Schritt Länge sogar den RONDRAKAMM noch überragt. Ansonsten gleicht die Waffe eher einem gewöhnlichen Schwert, auch wenn sie sich selbst von überaus kräftigen Recken nicht einhändig führen lässt. Das Führen von Z. gilt als Privileg des Adels und des Kriegerstandes, wenn auch in letzter Zeit viele Söldner die Waffe zu ihrem "Lieblingswerkzeug" erkoren haben.

Zweikaiserjahr; 481 v.BF.; gleichzeitige Herrschaft der (jeweils selbsternannten) Kaiser HALMAR in *Bosparan* und BENDER in *Belhanka;* endet mit der Machtergreifung Admiral DOZMANS, der beide für abgesetzt erklären und wenig später meucheln lässt.

Zweililien; Stabwaffe mit zwei scharfen Klingen, eine an jedem Ende des etwa sechs Spann langen Stabes. Um diese Waffe erfolgreich einzusetzen, braucht man sehr viel an Fingerfertigkeit: Sowohl für kühne Schwünge wie auch normale und rückhändig geführte Stiche eignet sich die Z., die vor allem im mittelreichisch-altreichischen Grenzgebiet zwischen *Elenvina, Harben* und *Grangor* gesehen werden kann. Ihren Ursprung verdankt die Z. einem Erlass der Stadt Grangor, der Bürgern das Tragen von "Stäben mit einer Klinge am Ende" verbietet.

Zweimühlen; zum mittelreichischen Fürstentum *Darpatien* gehörende Landgrafschaft südöstlich von *Wehrheim.* Regiert wird das Land am Westufer des *Ochsenwassers* von Landgräfin *Ragnar der Roten,* die im unweit der *Reichsstraße I* gelegenen Örtchen Z. residiert.

Zwerch; 840-Seelen-Ort in der darpatischen Landgft. *Zweimühlen,* westlich des *Ochsenwassers.* Gut die Hälfte der Einwohnerschaft stellen Zwerge verschiedener Sippen, die so ziemlich allen Zwergenvölkern entstammen. Sie gehen zumeist ihrer Arbeit in den Silberminen nahe der Stadt nach. Die ständige Konkurrenz zweier Sippen aus den Beilunker Bergen hat zu so hoher Qualität im Silberschmiedehandwerk geführt, dass Z. auch Schmuckhändler aus weiter Ferne anlockt. Weithin bekannt ist der Ort ebenfalls für seine Felle, mit denen Trommeln und Pauken bespannt werden.

Zwerg, -s (auch: des Zwergen), Zwerge; zwergisch; *auch: Angroschim;* neben Menschen und *Elfen* eines der großen kulturschaffenden Völker Aventuriens - und in den eigenen Augen gewiss das bedeutendste und tiefgründigste.

Körperbau: Sagen der Menschen und Überlieferung der Z. erzählen oft von der urzeitlichen Erschaffung der A. aus Felsgestein in Gegenwart und überschaubarer Vergangenheit entstehen und entstanden neue Z. ebenso wenig aus plötzlich belebtem Stein wie Menschen aus Lehm oder Holz: A. werden gezeugt, geboren und von fürsorglichen Eltern aufgezogen.

Dementsprechend haben sie auch genauso Haut, Muskeln und Knochen und verfügen auch sonst über keine extremen Unterschiede im grundsätzlichen Körperbau - weder zum Guten noch zum Schlechten. Alle "Berichte" über steinerne Knochen, eisenharte Haut oder ähnliches sind jedenfalls eindeutig übertrieben oder einfach zusammenfabuliert.

Das auffälligste körperliche Merkmal der A. ist natürlich ihre geringere Größe: Das körperliche Wachstum eines Z.s endet etwa zu seinem dreißigsten Lebensjahr, wenn er eine Körpergröße von maximal sieben Spann (1,40 Schritt) erreicht hat.

Diese für menschliche Verhältnisse geringe Größe schlägt sich natürlich auch und gerade in der Baukunst spürbar nieder: In überwiegend oder ausschließlich von Z. bewohnten Orten liegt die übliche Tür- und Durchgangshöhe in der Regel bei acht Spann (1,60 Schritt), während Zimmer und andere geschlossenem Räume "immerhin" zwei Schritt hoch sind.

Nach der Größe sind vor allem die prächtigen Barte ein weiteres Unterscheidungsmerkmal: Unter den A. selbst ist der Bart ein Zeichen der Würde und bestimmt - je nach Pracht und Schönheit - sogar das Ansehen bei Stammes- und Sippengenossen mit. Der Bartwuchs setzt bei männlichen Zwergen früh ein, so dass ein Jungzwerg von 35 Jahren bereits einen stattlichen Vollbart vorweisen kann, der bis zu einem Schritt lang werden und weit bis über den Gürtel hinabreichen mag.

Schon legendär ist die Zähigkeit und Widerstandsfähigkeit der A. - tatsächlich verweisen selbst weniger robuste Individuen die klassische Gleichsetzung von kleinem Wuchs mit schwächlicher Konstitution zumindest für das Z.-volk ins Reich der Legende: Was das Überstehen von körperlichen Strapazen angeht, kann ein Z. wohl jeden menschlichen Gefährten beschämen, so dass die Redensart von den "Geschöpfen aus Erz und Fels" zumindest in einem übertragenen Sinne richtig ist. Verantwortlich für diese Zähigkeit sind unter anderem die besonders festen Muskeln und starken Knochen, aber auch der Umfang so Wichtiger innerer Organe wie Lunge und Herz, die an Größe fast an die menschlichen heranreichen: Besonders das enorme Lungenvolumen hilft den A. etwa bei Begegnungen mit dem alten Erzfeind Wasser- ist ihr Körper doch so schwer gebaut, dass sie fast den doppelten Kraftaufwand brauchen, um ihn über Wasser zu halten (sofern sie überhaupt über die seltene Gabe der Schwimmkunst verfügen).

Ebenso bekannt ist die vorzügliche Verträglichkeit für gebraute und gebrannte Getränke: Auch wenn viele Z. zu jeder Mahlzeit und bei Feiern schier unglaubliche Mengen Bier, Schnaps oder - selten einmal - Wein verdrücken, sind sie doch nur selten so betrunken, dass sie ihre Aktionen nicht mehr unter Kontrolle haben.

Auch ihre Fingerfertigkeit im Umgang mit Werkzeugen wie auch mit Waffen sind rühmenswert, dennoch sind den A. schon durch ihre Größe natürliche Grenzen gesetzt, was die ihnen zur Verfügung stehenden Waffen angeht: Viele der von Menschen einhändig geführten Waffen sind für das kleine Volk Zweihänder, während sie für Menschen geschaffene Zweihandwaffen in der Regel gar nicht benutzen können.

Lebensweise: Schon der Lieblingsaufenthalt der A. zeigt, dass sie sich von den Menschen unterscheiden: Angst vor dem dunklen Erdinneren, vor engen Gängen und Stollen, vor einem plötzlichen, unabwendbaren Eingeschlossensein bis zum langsamen qualvollen Erstickungstod scheint den Z. nahezu unbekannt zu sein: Sie fürchten eher den hohen, unbezwingbaren Himmel, aus dessen unbekannten

Zwerge bei ihrer typischen Arbeit: dem Bergbau

Weiten Feinde und Gefahren jederzeit heranrasen können, während dem hilflosen Opfer nicht einmal Zeit zur Flucht in eine rettendes Gebäude bleibt.

Tatsächlich ist die echte Platzangst bei den A. stark verbreitet, und heute noch erschrecken viele Mütter ihre Kinder damit, dass einst der Himmel einstürzen könnte; später dann warnt man die Heranwachsenden vor den realeren Gefahren herabstürzender Drachen und ähnlicher fliegender Ungeheuer. Kurzum, ein unterirdischer Platz ist für einen Z, eher Schutz als Gefahr, ganz gleich, ob es sich konkret um eine ehrfurchtgebietende Halle im Berg oder ein gemütliches Hügelhaus handelt.

Eng verbunden mit der unterirdischen Lebensweise der Z. ist auch ihre Vertrautheit mit den Schätzen der Erde, mit kostbarem Erz, Schmiedeeisen und Gold für Schmuck, mit Juwelen und Mineralien und steinerner *Zwergenkohle* für Heizung und Verhüttung.

Familie, Sippe und Gesellschaft: Die alte Idealvorstellung eines geordneten Lebens, mit einem bestimmten Lebensalter zu heiraten und Kinder zu haben, ist für Zwerge noch verlockender und zugleich weit unwahrscheinlicher als für die Menschen - schon die Geschlechterverteilung verhindert, dass jeder Mann eine Frau finden kann.

Denn als eines der merkwürdigsten Phänomene der A., das ihre Gesellschaft in alle Bereiche hinein prägt, kann die Seltenheit der Frauen gelten. (Bei genauerer Betrachtung handelt es sich in Wirklichkeit um eine übermäßige Häufigkeit der Männer): Auf hundert geborene Mädchen kommen etwa dreihundert Knaben, unter denen viele Zwillinge, aber auch Vierlinge oder alle Jahrtausende gar Achtlinge sind, während Einzelkinder ziemlich selten sind und Drillinge oder Fünflinge seltsamerweise gar nicht vorkommen - ebensowenig wie es weibliche Mehrlinge zu geben scheint.

Zwischen Mehrlingsbrüdern, die sich meist zum Verwechseln ähnlich sehen, herrscht oft sehr starker Einklang, der fast bis zu der Gabe reicht, die Gedanken des Bruders lesen zu können. Bei der *Feuertaufe* mit 35 Jahren wird dieses Band auf magische Weise gelockert, doch wenn davor einer der beiden stirbt, ist oft auch sein Bruder dem Tode nahe.

Mit einigen wenigen Ausnahmen schätzen sämtliche Sippen der Angroschim ihre Frauen sehr hoch und halten sie in größten Ehren - ja, oftmals haben sie auf subtile Art die eigentliche Macht in der heimatlichen Höhle, die sie nur dann verlassen, wenn die unmittelbare Gefahr für die ganze Sippe größer ist als die, die durch den Tod einer einzelnen Frau drohen könnte. In solchen Fällen allerdings erweisen sich die Angroschax als ebenso hart und fähig wie ihre Männer und kämpfen wie die Löwinnen in Verteidigung ihrer Kinder.

Bei den meisten Stämmen haben die Frauen das Recht, ihre Gatten selbst aus dem reichen Angebot auszuwählen - und so kann man unter den Z. auch die seltsamsten Erscheinungen antreffen: Männer, die offensichtlich jede Hoffnung auf eine Frau schon in jungen Jahren aufgegeben haben und sich völlig auf ihr Handwerk konzentrieren, andererseits aber auch eifrige Kavaliere und Freier, die um die Aufmerksamkeit und Gunst der wenigen Frauen buhlen.

Schon eine Verlobung ist ein Anlass, der gefeiert wird und große rechtliche Bedeutung hat, der Bruch eines Eheversprechens ohne gute Gründe etwa wird in vielen Sippen schwer geahndet. Die durch die Hochzeit, den *"Bund aus Feuer und Erz"*, schließlich zustande gekommene Verbindung zwischen Mann und Frau ist sehr eng und unverbrüchlich - die gesamte zwergische Überlieferung aller zivilisierten Stamme kennt keinen Fall von Trennung, auch wenn Ehebruch in sehr seltenen Füllen vorzukommen scheint; insbesondere, falls der Mann längere Zeit abwesend ist.

Die wenigen Kinder zählen zu den Schätzen des Z.-Volkes, "wertvoller als alles Gold und alle Juwelen", wie es ein Barde der A. ausdrückt - und das will fürwahr etwas heißen. Doch das Kleine Volk weiß halt nur zu genau, dass die Zeit der belebten Steine vorbei ist und nur die Geburt von Kindern die Zukunft der A. sichert; doch egal, ob Zwillinge oder Einzelkinder, in den Hallen im Berg kommt es nur selten zu den rauschenden Feiern, die eine jede Geburt begleiten. Kaum zu übertreffen aber sind die Feste, die sich bei einer zweiten oder dritten Geburt ereignen.

Bis zu ihrem zehnten Lebensjahr können Kinder nahezu überall in der Höhle frei umherstreifen und werden nur von den gefährlichen Stellen wie den Schmelzöfen ferngehalten. Später werden sie allmählich in einem Handwerk geschult, das volle Ausmaß an Rechten, aber auch Pflichten, erhalten sie erst nach ihrer *Feuertaufe*, die sich aus einer kurzen religiösen Zeremonie und anschließend einem weiteren rauschenden Fest zusammensetzt und die traditionell zum 35. Geburtstag eines Angroschim stattfindet. Nach dem Fest der Feuertaufe, wo sie ein letztes Mal völlig im Mittelpunkt standen, kommt für viele junge Z. dann die unangenehme Erfahrung, dass sie nunmehr einfach die jüngsten Erwachsenen der Sippe sind - und nun ist es vor allem die Erfahrung des Alters, die Ansehen verschafft.

Der Vorrang der Erfahrenen im Leben zeigt sich schon daran, dass das zwergische Recht in der Regel weniger auf geschriebenen Worten beruht als auf Bräuchen und vor allem früheren Entscheidungen in ähnlichen Fällen - und da sind es nun einmal die Älteren, die die nötigen Kenntnisse mitbringen.

Die Sippe eines Z.s spielt eine sehr große Rolle, da er ihr meist eine unerschütterliche Loyalität entgegenbringt, die sich mitunter in Jahrhunderte währenden Fehden mit anderen Sippen niederschlagen kann.
Die Völker: Im Laufe der Zeit haben sich bei den A. mehrere Völker mit teils sehr verschiedenen Kulturen entwickelt: Die ERZZWERGE, AMBOSSZWERGE, HÜGELZWERGE und BRILLANTZWERGE.

Ein Z.-volk unterscheidet sich von allen anderen darin, dass es eigene Sitten und Gebräuche und oft auch eine andere Lebenseinstellung und Weitsicht als andere Völker der A. hat. In dieser Hinsicht ist das Herkunftsvolk eines Z.s also noch wesentlich wichtiger als seine Sippe, denn obgleich er nicht so fanatisch die Angelegenheiten seines Volkes wie die seiner Sippe verfechten mag, wird doch dadurch die Kultur bestimmt, in der er aufwuchs, und die ihn auch in seinem Erwachsenen leben prägen wird.

Wichtigster Besitz eines jeden Volkes ist in der Regel die *Heilige Halle* im Inneren eines Berges, wo die wichtigsten Zeremonien zu Ehren des *Ingerimm* abgehalten werden: Erst wenn ein Z.-stamm für Hohe Zeremonien nicht mehr zur Heiligen Halle der alten Heimat zurückkehrt und der neue Tempelsaal nicht mehr als "hinlänglicher Ersatz", sondern als "mindestens ebenso gut und schön" betrachtet wird, ist die Gruppe auch innerlich zu einem eigenständigen Z.-volk geworden. In dieser Hinsicht kann denn auch als Merkmal eines Volkes genannt werden, dass alle Völker einen Hohepriester haben, der als Vertreter des Ingerimm fungiert und die allerwichtigsten Zeremonien leitet.

Alle Völker der *Z.*, mögen sie auch noch so unterschiedlich sein, teilen eine gemeinsame Sprache: das *Rogolan.*

Geschichte: Nahezu alle Überlieferungen stimmen darin überein, dass die A. vor etwa zehn Jahrtausenden durch das Wirken Ingerimms im Westen Aventuriens entstanden. Die A. sind die Hüter und Verwalter der Erde und ihrer Schätze gegen alle Habgier, speziell jedoch die der Drachen:

Die ersten Jahrtausende seiner Existenz sah sich das Z.-volk immer mit den Schergen und Dienern des selbsternannten Drachengottes PYRDACOR konfrontiert, der dort das Reich *Zze Tha* beherrschte, wo sich heute die Khom-Wüste erstreckt.

Die A. haben es wohl ihrem Gott zu verdanken, dass der Feind erst nach einigen Jahrhunderten überhaupt auf sie aufmerksam wurde, als sie sich bereits in ihren Höhlen und Hallen im Berg gut verschanzt hatten.

Schließlich aber wurden sie doch entdeckt, und die Z. aber hatten nun eine kurze Zeitspanne, in der sie sich auf einen Angriff vorbereiten konnten - doch mit der Attacke von über zwanzig goldenen Kaiserdrachen und ungezählten Echsenwesen hatten sie nicht gerechnet. In jener *Schlacht des Himmelsfeuers* wurden von den drei großen Zwergenbingen zwei vollständig vernichtet. Doch der Widerstand in *Xorlosch* war hart und führte schließlich einen Waffenstillstand herbei, der den Z. in den darauf folgenden Jahren den langsamen Wiederaufbau erlaubte, denn auch des Drachen Macht war geschwächt, und lange Zeit musste er sich der Niederwerfung von Aufständen widmen.

In den nun kommenden Jahren konnten die A. ihre Festungen erneut ausbauen, und sie taten gut daran, denn von nun an sollte der konstante Kleinkrieg mit den Schergen des Drachen nie mehr erlöschen. In den folgenden Jahrtausenden schufen die Z. als

Vorposten das spätere Reich unter dem Amboßgebirge, wo ein besonders kampferprobtes Volk heranwuchs.

Die Elementarkriege: Vor über 6.000 Jahren ging neues Unheil von Zze Tha aus: Pyrdacor hatte nach der Niederwerfung aller anderen Gegner und angesichts der Zerschlagung seiner Drachenarmeen eine Waffe ersonnen, wie sie nie zuvor eingesetzt worden war - denn der goldene Drache war ein Meister der Elemente, aus denen unsere Welt besteht, und schuf aus dem metallenen Erz der Erde selbst Kreaturen von Z.-größe, mit schweren Keulen und scharfen Klingen, von magisch versklavten Elementargeistern mit Scheinleben erfüllt.

Nun waren es keine flammenspeienden Ungetüme mehr, gegen die man sich wappnen konnte, nun war der Feind ein geheimnisvoller, unerklärlicher Schatten, der jederzeit hervortreten konnte und gnadenlos tötete, ohne Schonung für sich oder den Gegner,

Selbst für den besten Krieger war die Gefahr nicht zu besiegen, denn was verrichtet ein Schwert gegen Granit oder gar Erz, das nach dem Schlag ungerührt wieder zusammenschmilzt...? Wohl niemals in ihrer Geschichte waren die Z. der Ausrottung so nahe wie in jenem Elementarkrieg vor urdenklicher Zeit.

In jener Zeit aber zogen erst einzelne Z., dann ganze Gruppen, aus den Höhlen aus und widmeten sich in freier Natur dem Studium der rätselhaften Kräfte der Natur, und ihr mächtigster war ein Zwerg namens BRENDAN, der zusammen mit den übrigen *Geoden* die schrecklichen Elementarwesen zu bannen lernte.

Doch nicht die Vernichtung Pyrdacors war der Lohn des Sieges, allein ein Waffenstillstand und Frieden zwischen Drache und Z. verbunden mit der Schaffung einer Grenze, die von Yaquir, Raschtulswall und Darpat gebildet wurde.

Dieser Friede ließ nach Abklingen des ersten Jubels auch die jahrtausendelang unterdrückten Konflikte hochkochen, und bald wandten sich Priesterschaft und Geoden gegeneinander in einem Streit, der mit dem Auszug der Zauberwirker endete. Vorerst noch war es die Autorität vornehmer Bergkönige und erleuchteter Hohepriester, die den Ausbruch großer Fehden vermieden, doch schließlich, vor nahezu 4.000 Jahren, brachte wie in einem komplizierten Räderwerk ein einzelnes Ereignis von geringer Bedeutung Vorgänge in Bewegung, die die ganze Welt der Zwerge auf ewig umformen sollten:

Um die Zwergenschönheit *Aghira* zu gewinnen, zog der kühne junge *Calaman* aus und stahl einen Schatz vom Hort des Drachen - eine prächtige juwelengeschmückte Krone, die daheim in Xorlosch sogleich Neid, Habgier und Streitlust auslöste.

Und da der Friedensvertrag eigentlich solche Streifzüge verbot, sollte der mutige Kavalier bestraft werden, doch er wehrte sich und zog lieber mit seinen Brüdern und seinem Stamm ins Exil, statt sich den alten, starren Gesetzen zu unterwerfen - das Volk der *Brillantzwerge* war geboren.

Die eitle Aghira aber hütete weiterhin ihr Verlobungsgeschenk, die Krone, und eines Tages machte sich der Oberste Geweihte selbst auf, den umstrittenen Reif einzufordern. Die Brüder Aghiras aber lockten ihn in eine Falle und töteten den umherirrenden Greis in einem toten Stollen mit Steinwürfen wie einen räudigen Hund, nachdem ihre Schwester ihm mit ihrer schönsten Zierfibel die Augen ausgestoßen hatte.

An jenem Tag, an dem zum ersten Mal seit Bestehen der Welt ein Z. vor einem Z. ermordet wurde, soll die Erde selbst gebebt und gezittert haben, und Flammen schlugen an diesem *Tag des Zorns* aus allen Wänden. Aghira, so heißt es, wurde für ihren Frevel in einen ewig brennenden Stein verwandelt, die übrigen ihres Stammes aber flohen voller Angst aus den Höhlen Xorloschs.

Ebenso verließen eine Reihe von Sippen das unglückgeschüttelte Xorlosch und zogen in die noch einsamen Koschberge, um dort Ruhe und Frieden zu Finden - die späteren *Hügelzwerge.*

Das Goldene Zeitalter: Mit diesen Ereignissen endete die Zeit der Unschuld für die A. auf ewig, und eine neue Ära begann, die später in bitterem Spott die goldene Zeit genannt wurde, denn dieses Metall begann nun die Herzen und Seelen vieler Z. zu beherrschen und war bald zum Überleben notwendiger als Stammeszusammenhalt und Freundschaft. Doch der einstige Zusammenhalt aller A. war vorbei, und über kurz oder lang kam es in jedem Volk zu blutigen Fehden zwischen den Sippen, die gar manches Todesopfer sahen.

Das Eherne Zeitalter: Auf das erste Zusammentreffen mit den güldenländischen Siedlern reagierten die einzelnen Stämme noch weitgehend unterschiedlich, trotzdem machte das energische Vordringen der Menschen den A. bald klar, dass auch sie besser wieder enger zusammenarbeiten sollten, wollten sie nicht von der hereinbrechenden Flut landhungriger Siedler fortgespült werden, die das zuvor freie Gebiet beanspruchten, Grenzlinien zogen und alle "Eindringlinge" mit harten Strafen bedrohten.

Nach langen und schwierigen Verhandlungen einigte man sich deshalb darauf, in Zeiten der Not erneut *Hochkönige* zu wählen; ein Beschluss, den alle Völker mittrugen.

Der erste *König, Angbarosch von Kosch (17.* Jh. v.H.), versöhnte die Z. - vor allem die des Amboß - mit den Menschen und handelte mit dem *Friedenskaiser Arn* die ersten Verträge zur Beilegung von Landansprüchen aus.

König *Swerka vom Amboß* (etwa 13. Jh. v.H.) führte die A. in den *Elfenkriegen,* als die neu angesiedelten *Auelfen* des Yaquirtales die Z. wegen angeblicher Waldfrevel befehdeten. Trotz erster Anerkennung blieb er eine tragische Gestalt, dessen Wirken vor allem auf sein eigenes Volk beschränkt blieb.

Ramoxosch von Lorgolosch (11. Jh. v.H.), der dritte in diesem Amt, stellte sich einer weit größeren Gefahr entgegen, als er den Kampf gegen die von Norden hereinbrechenden Schwarzpelze aufnahm und mit den Elfen den *Saljeth-Pakt* schloss, der zum Sieg über die Orks und Frieden mit den Elfen führte und letzten Endes den Bestand des menschlichen Kaiserreiches sicherte.

Greifax Rechtsetzer von Xorlosch (8. Jh. v.H.) war ein friedlicherer Hochkönig, der dennoch großen Respekt verdient, handelte er doch über drei Jahrzehnte hinweg die Buchstaben der *Lex Zwergia* aus, die die rechtliche Sonderstellung der A. im Mittelreich garantierte und von ihm sowohl gegen die gewaltigen Forderungen *Kaiser Sighelms* wie auch gegen die anfangs starre Ablehnung der einzelnen Völker durchgesetzt werden musste.

Der vorerst letzte Hochkönig aber war *Ambros von Kosch* (frühes 4. Jh. v.H.). der dem Z.-geschlecht in der harten Zeit vorstand, als die

Eine weitere beliebte Zwergen-Tätigkeit: das Biertrinken

Magierkriege tobten und viele Schwarzmagier eifrig die extreme Magieresistenz der Z. in langen Versuchen und Experimenten zu untersuchen begonnen hatten. Nur wenige Berichte erzählen von den zahllosen A., die in den Laboren und Folterkammern des schwarzen *Borbarad* und seinesgleichen umkamen, ehe König Ambros in engem Zusammenwirken mit den Druiden des Z.-volkes dem ein Ende setzen konnte.

Zwergdrache; auch *Taschendrache* genannt; anderer Name für den MECKERDRACHEN, die kleinste Form aventurischer DRACHEN.

Zwergengold; ein Metall, das nur in wenigen Minen Aventuriens gefördert wird. Die Fundstellen in den *Goldfelsen*, im *Amboß* und in den *Beilunker Bergen* sind fest in zwergischer Hand. Die *Zwerge* sind die einzigen, die mit Z. Handel treiben, was dem Metall auch seinen Namen gab. Z. ist etwas schwerer, aber auch wesentlich härter als normales Gold, weshalb die Zwerge es auch als "konzentriertes Gold" bezeichnen. Es ist von tief rotgoldener Farbe und chromähnlichem Glanz und wirkt stets wie frisch poliert. Gern verwendet wird es in Legierung mit Eisen, dem es einen wunderschönen Schimmer verleiht. Ein Skrupel reinen Z.s hat in etwa den Wert von fünf Hellern.

Zwergenkohle; ein schwarzes, recht bröckliges Gestein, das vornehmlich am Südrand des *Amboßgebirges* und am Nordrand der *Beilunker Berge* gefunden wird. Z. lässt sich mit recht hoher Temperatur verbrennen; das Handelsmonopol liegt gänzlich bei den jeweiligen Zwergenvölkern.

Zwergenpforte; der Durchlass des GROSSEN FLUSSES zwischen AMBOSS und KOSCHGEBIRGE. Der Begriff stammt von Admiral *Sanin I.*, der seinerzeit den Großen Fluß erkundete. In der Z. liegen die Stadt *Albenhus* sowie die Baronien *Drift* und *Uztruz*. Charakteristisch ist die abgeflachte Sohle des Tales, durch die der Fluss fließt, seine Ufer werden überwiegend landwirtschaftlich genutzt. An der engsten Stelle des Flusses, kurz vor der Grenze nach Nordmarken, wird auf Koscher seile derzeit die Feste *Thûrstein* errichtet.

Zwergenpony; auch *Seemannspony* oder *Maraskanpony* genannt; robuste, gutmütige und zudem berggängige Kleinpferdeart, die weder in Höhlen noch auf Schiffen besondere Furcht zeigt; meist braunes Fell mit schwarzer Mähne, Aalstrich und Schweif; Stockmaß 1,3 bis 1,4 Schritt.

Zwergenschlägel; ein spezieller Kriegshammer, der auf der einen Seite einen breiten Hammerkopf mit einem gegenüberliegenden Eisendorn verbindet. Mit einem Schritt und einem Spann Länge ist diese Waffe die längste übliche Hiebwaffe, dennoch wird sie fast ausschließlich von Zwergen verwendet, deren Krieger manchmal eine schier unglaubliche Geschicklichkeit mit der fast überkopfgroßen Waffe erreichen.

Zwergensilber: ein silbrig glänzendes, sehr hartes Metall, das in einer Legierung Stahl und Eisen einen besonderen Glanz und extreme Korrosionsfestigkeit verleiht; etwa so schwer wie Silber, ist es als alleiniger Werkstoff kaum zu gebrauchen.

Zwergisch; umgangssprachliche Bezeichnung für das *Rogolan*, die Sprache der *Zwerge* (siehe **SPRACHEN**).

Zwergkrakenmolch; eine in Sümpfen und Tümpeln lebende Abart des KRAKENMOLCHS; erreicht mit ausgebreiteten Tentakeln maximal vier Schritt Durchmesser.

Zwergwal; etwa fünf Schrill messender Zahnwal; königsblau und weiß getupft; in allen aventurischen Meeren anzutreffen.

Zwölfblatt; ein farnähnliches, dunkelgrünes *Heilkraut*, das in fast ganz Aventurien vorkommt und die Abwehrkräfte gegen Krankheiten steigert.

Zwölfgeschwister; Bezeichnung für die ZWÖLFGÖTTER bei RUR-UND-GROR-Gläubigen.

Zwölfgötter, -pantheon; vorherrschende Religion Aventuriens. Das Besondere am Z.-glauben ist, dass jede der Gottheiten dem Gläubigen ein eigenes Paradies und einen eigenen Weg dorthin verheißt. Auch wenn Gläubige fast immer eine einzelne Gottheit bevorzugen, akzeptieren sie doch meist alle Zwölf. Ein Götterglaube als mehr oder weniger abstraktes Phänomen wie auf der Erde ist dem normalen Aventurier fremd: Der Fischer in Havena glaubt nicht an Efferd, er weiß, dass es den Meeresgott gibt und das dieser zu jeder Stunde in sein Leben eingreifen kann. Die Heimat der Z.. die Zitadelle *Alveran*, liegt inmitten der zwölfgöttlichen Paradiese, sphärenkundlich gesehen in der fünften *Sphäre*.

Mehr zu den einzelnen Gottheiten finden Sie unter den separaten Einträgen: PRAIOS, RONDRA, EFFERD, TRAVIA, BORON, HESINDE, FIRUN, TSA, PHEX, PERAINE, INGERIMM, RAHJA.

Zwölfgötter-Edikt; im Jahre 100 v.BF. von Kaiser *Silem-Horas* ergangene Kodifizierung des Pantheons: Festlegung der noch heute verehrten *Zwölfgötter* als einzige wahre Götter. Alle anderen Götter wurden als Götzen verdammt.

Zwölfkreis; Gruppe von Sternbildern am av. Himmel. Der Z. besteht aus ungefähr 100 Sternen, die zwölf Sternzeichen bilden. Die meisten Kulturen schreiben diese den *Zwölfgöttern* zu, denn während eines jeden Monats steht das Symbol des jeweiligen Schutzgottes als höchstes am Firmament. Im Ablauf eines Jahres sind dies GREIF, SCHWERT, DELPHIN, GANS, RABE, SCHLANGE, EISBÄR, EIDECHSE, FUCHS, STORCH, HAMMER UND AMBOSS und STUTE. Mitten im Sommer liegt zwischen Stute und Greif für fünf Tage die NAMENLOSE STERNENLEERE über der Welt.

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

Zyklop

Zyklop, -s; zyklopisch; die einäugigen Riesen, Ureinwohnerschaft der ZYKLOPENINSELN. Dort leben sie vornehmlich auf den Inseln *Akidos*, *Dubar*, *Kethenis*, *Kutaki*, *Phenos* und *Pailos*. Auch im *Südmeer* gibt es eine Insel, auf der dunkelhäutige Z. leben. Sie wurde im Jahr 7 Hal durch die Karavelle *Korisande* entdeckt.

Z. sind vier bis fünf Schritt groß und unterscheiden sich ansonsten vom Menschen auch dadurch, dass sie nur ein Auge haben. Ihre Intelligenz reicht an die eines Menschen heran, und sie sind trotz ihrer großen Hände in der Lage, erstaunliche Kunstwerke zu schmieden. Die Hitze der Vulkane macht ihnen nichts aus, und so leben sie in Höhlen an deren Fuße, weitab von den Menschen. Für die von ihnen geschmiedeten Werkzeuge, Rüstungen und Waffen werden in ganz Aventurien hohe Preise bezahlt. Doch der Handel mit den Z. ist nicht leicht. Sie sind oft launisch und dickköpfig, wollen gar eine schon bezahlte Ware nicht herausgeben. Oft kommt es auch vor, dass sie die Schiffe unerwünschter Besucher schon von weitem mit Steinen bewerfen. Im direkten Kampf benutzen sie gewaltige, selbstgeschmiedete *Zweihänder* oder den *Pailos*. Ein einziger Schlag mit einer solchen Waffe kann einen Ochsen halbieren.

Die Z. sind Diener INGERIMMS, den sie als heiliges Feuer, in ihrer Sprache *Ingrasch* genannt, verehren. Ihren Erzählungen nach sind sie Kinder des Feuers und damit ihres Gottes. Hiermit ähnelt ihre Geschichte der, wie sie von den *Zwergen* berichtet wird. Es gibt aber noch eine weitere Parallele zu den Zwergen. Auch bei den Z. gibt es deutlich mehr Männer als Frauen, das Verhältnis ist etwa drei zu eins. Die Frauen werden in den tiefsten Höhlen verborgen und versteckt gehalten, denn sie sind kostbar, gibt es doch insgesamt nur noch sehr wenige Zyklopinnen. Z. sprechen eine recht einfache Sprache, die mit keiner anderen Aventuriens verwandt ist; eine Schrift kennen sie nicht.

Einst, "nachdem der Krieg der Drachengötter tobte", nahm Ingrasch - einer zyklopischen Erzählung nach - Gestalt an und schuf aus einigen

Z. die *"Brüder von Monad"*, benannt nach ihrem Anführer. Er führte sie fort, auf dass sie einigen menschlichen Dienern Ingerimms Lehrmeister sein mögen. Jahrhunderte nachdem sie fort waren und man nichts mehr von ihnen gehört hatte, schmiedeten einige Z. "ein Schiff aus Stahl und Gold", um ihre Brüder zu suchen. Man hörte auf den Zyklopeninseln nie wieder von ihnen. Sie strandeten auf ihrer Fahrt im Südmeer, und ihre Nachfahren leben dort heute noch auf einer einsamen Insel, wo sie erst wieder von der *Korisande* entdeckt wurden.

Zyklopeninseln (I), Inselgruppe im *Meer der Sieben Winde* vor der Küste des *Lieblichen Feldes;* 14 größere und kleinere Inseln; namentlich *Akidos, Arkis, Baltrea, Dubar, Hylailos, Hylpia, Kethenis, Kutaki, Mylamas, Pailos, Phenos, Phrygaios, Pulras* und *Tenos.*

Klima: Außer auf Pailos gibt es auf keiner Insel größere Gebirge, an denen sich Wolken abregnen könnten. Wenn der Regen auch selten kommt, so fällt er doch in Mengen, wenn sich ein Gewitter erst einmal so richtig austobt. Dann füllen sich die Zisternen, die neben den wenigen Bächen und Brunnen die Wasserversorgung der Inseln sichern. Die Winter sind mild, doch bisweilen recht stürmisch.

Landschaft: Die meisten Inseln ragen steil aus dem Wasser, und nur ab und zu öffnet sich eine Bucht, die den Schiffen einen guten Ankerplatz bietet. Ansonsten ist die Landschaft der Z. voller Gegensätze, sanft ansteigende Hänge wechseln mit steil aufragenden Klippen und steilen Bergflanken. Sieht man die gelblichen Gräser und die trockenen Böden, auf denen sie wachsen, so kann man sich kaum vorstellen, dass man auf ihnen etwas anderes findet als eben jene Gräser. Und doch wächst ab und zu ein Busch oder auch ein Baum, der so wundervolle Früchte wie Oliven, Datteln, Feigen, Aprikosen oder Pfirsiche liefert. Besonders auf den Hügelkuppen finden sich kleine, lichte Wälder von Korkeichen, Fichten, Tannen und Pinien. Dichte Wälder bedecken hingegen Teile von Hylailos, Pailos, Phenos und Mylamas. Einige der Inseln sind ganz ohne Wasserstellen, Seen oder Bäche und doch voller Leben; es ist jedoch meist auf den ersten Blick nicht zu finden. Wo hingegen Quellen zu Tage treten, zeigen sich Flora und Fauna in ihrer ganzen lebendigen Vielfalt.

Tierwelt: Auf den Z. leben hauptsächlich kleinere Tiere. So ist für das Geflügel und anderes Nutzvieh das gefährlichste Raubtier der *Gänseluchs*, ein kleiner Verwandter des Luchses. Menschen greift das als feige geltende, kaum wildkatzengroße Tier jedoch nicht an. Auf vielen Inseln findet man das *Phraischaf*, das von den Menschen wegen seiner Wolle gezüchtet wird. Den zahlreichen Schafen lässt man große Freiheit, man kann sie überall auf den Inseln finden.

Verbreitet sind auch kleine, kaum spannlange Eidechsen, die in der Sonne liegen und sich wärmen lassen. Zu den Echsen zählen auch die *Warane*, die es auf Phrygaios und Pailos gibt; sie werden bis zu drei Schritt lang. Wenn sie nicht auf Beutezug sind, dösen sie in der Sonne vor sich hin, bewegen sich jedoch mit unerwarteter Geschwindigkeit fort, wenn man sich ihnen nähert. Auf Phenos, so berichten die Einheimischen, habe man in einem Zauberwald auch andere seltsame Wesen gesehen: winzige Flugwesen, die Menschen ähneln, Einhörner, Faune und Wichtel; Wesen, wie man sie oft in einem *Dryadenwald* findet. Neben den Bewohnern des Landes sind auch die Kreaturen des Meeres von Bedeutung. Die gefährlichste unter ihnen ist die *Seeschlange Skylla*, die hier ihr Unwesen treibt und von deren Auftauchen alle paar Jahre wieder berichtet wird. Ebenfalls gefährlich, aber nicht für die Seefahrt, eher für unvorsichtige Schwimmer, ist der bis zu drei Schritt lange *Schwerthai.* Manchmal wird er auch von seinem kleinen Verwandten, dem *Fleckenhai*, begleitet. Wesentlich lieber gesehen wird der *Delphin*, der in großen Schwärmen die Gewässer der Inseln durchzieht, sein Erscheinen gilt als gutes Omen.

Auf die Ureinwohner der Z., die ZYKLOPEN, wird an anderer Stelle eingegangen, so dass hier im folgenden nur die Rede von den Menschen sein soll, die auf den Inseln leben.

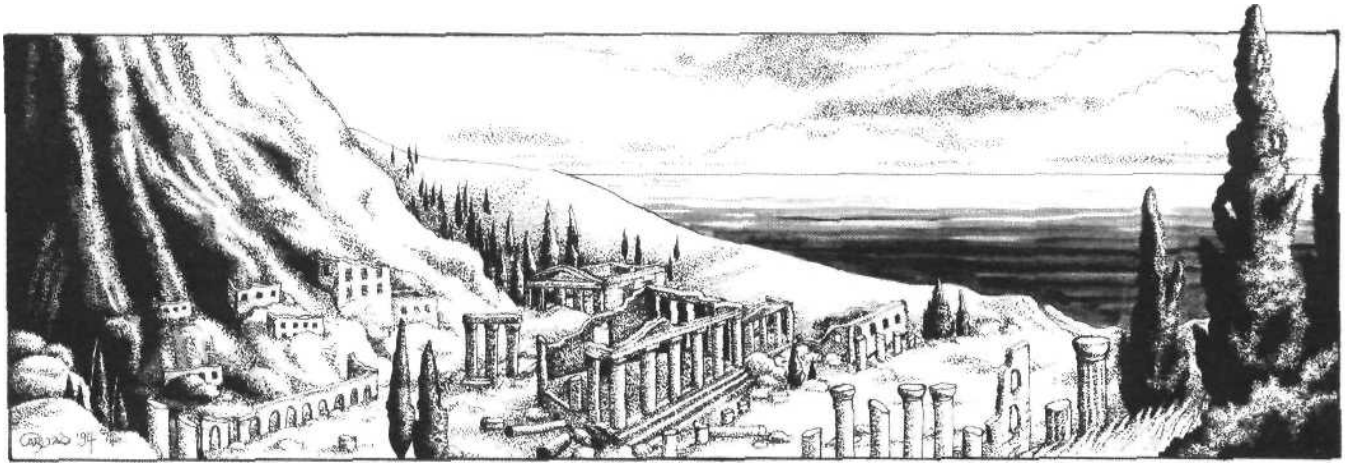
Erscheinung und Sprache: Da die Z, vor ihrer Besiedlung kein menschliches Leben aufwiesen, kam es hier nie zu Vermischungen wie in anderen Ländern. Bei den 20.000 Einwohnern der Inseln findet man den gleichen Menschentyp wie im *Lieblichen Feld* vor. Auch die Sprache unterscheidet sich nicht sonderlich von der der Bewohner des Alten und Neuen Reiches, nur einige Begriffe aus der Seefahrt haben in den allgemeinen Sprachgebrauch Einzug gehalten.

Landwirtschaft: Trotz der Trockenheit sind die Böden recht fruchtbar, und so haben findige bosparanische Baumeister schon früh die Grundlagen für das heutige Bewässerungssystem gelegt. Mittels der Bewässerung wird das wenige Wasser günstig verteilt, so dass gute Ernten möglich sind. Auf den Feldern wächst hauptsächlich Hirse, vereinzelt auch Weizen. Ab und zu findet man Grün-, Rot-, oder Weißkohl oder auch Melonen, besonders die beliebte Zuckermelone. An Nutzpflanzen trifft man Hanf, Lein und Flachs, aus denen später Seile, Öl, und Tuche entstehen. Viele edle Früchte. Aprikosen. Datteln, Feigen, Oliven oder Pfirsiche, hängen an den Bäumen, die oft auf den Feldern zwischen dem Getreide wachsen. Auf Pailos und Hylailos gibt es einige Rebstöcke, die die Grundlage für einen schweren, harzigen Wein liefern. Besonders Hylailos ist für seinen hylailische Seemost bekannt. Der Seemost ist der junge, noch gärende Wein, der recht schnell berauscht. Erst seit einigen hundert Jahren werden die zahlreichen Gewürze kultiviert, die man zum Großteil exportiert, roter Paprika, Pfeffer oder Lorbeerblätter.

Handwerk und Bergbau: Die meisten Handwerker beschäftigen sich mit der Weiterverarbeitung der natürlichen Rohstoffe, so dem Spinnen der Phraischafwolle. Die Werften der Städte Rethis und Teremon geben vielen Menschen Arbeit und sind damit die größten Arbeitgeber auf den Inseln. Ansonsten gibt es noch einige Spezialisten: Schmiede, die Werkzeuge für die Bauern liefern. Küfer, die den Weinbauern ihre Fässer fertigen oder Seiler, die das Hanf zu Seilen und Tauen drehen. In der kleinen Stadt *Garèn* auf Hylailos entstehen kunstvolle Keramiken, zumeist mit Delphinmotiven.

Die Bergwerke bei *Rethis* liefern Blei und Silber, das von Strafgefangenen abgebaut wird. Auch auf *Phrygaios* und *Baltrea* gibt es Bergwerke: Auf Phrygaios wird Eisenerz gefördert, auf Baltrea Zinn, während auf Pailos Quecksilber und Zinnober gewonnen werden.

Siedlungen: Etwa sechs Siebtel der Bewohner der Zyklopeninseln leben verteilt auf dem Land, der Rest konzentriert sich in den Städten RETHIS, TEREMON und *Garèn.* Meist sind es nur zwei oder drei Hütten, selten mehr als eine Großfamilie, die an einem



Die Ruinenstadt Palakar auf der Zyklopeninsel Pailos; links die Abhänge des Amran Nemoras

Fleck zusammenlebt. Die Hütten der einfachen Bauern und Handwerker sind aus Feldsteinen oder Lehm errichtet, häufig sogar komplett ohne Holz. In den Städten lebt man hauptsächlich in Häusern aus verputztem und teilweise hell getünchtem Bruchstein.

Verkehr und Wege: Auf den Inseln gibt es nur wenige befestigte Wege, auf *Hylailos* sind dies der befestigte Küstenweg von *Garèn* über *Rethis* nach *Mura* und auf *Pailos* die Straße von *Teremon* nach *Skebos.* Auch die alle Straße nach *Palakar* ist noch weitgehend intakt, wird jedoch kaum noch genutzt. Der Weg von *Rethis* nach *Sienno* zerfällt zusehends. Wichtig für die Verbindung zum Festland sind die Städte *Rethis, Garèn* und *Teremon* mit ihren Häfen.

Handel und Währung: Ein Überschuss an Grundnahrungsmitteln wird nicht erzielt, so dass kein Getreide ausgeführt wird. Exponiert werden jedoch viele Gewürze. Auch die Erzeugnisse der Schafe, Käse, Leder und Wolle, werden gehandelt. Die in den Bergwerken gewonnenen Metalle werden zum Großteil unverarbeitet Weiterverkauft. Auch viele *Efferdsfrüchte* werden auf Pailos und Hylailos umgeschlagen, Schwämme, *Tintlinge* (spannlange Tintenfische), *blauer Pailoshummer* (eine Delikatesse, für die viel Geld bezahlt wird), *Feuerköpfe* (auf den Zyklopeninseln auch als *Thul* bekannt), *Dorschbarsch* und andere Fische. Einen besonderen Stellenwert hat das Purpur, das man aus dem Saft von Purpurschnecken gewinnt; es gibt nur wenige privilegierte Händler, die diesen Stoff feilbieten dürfen.

Kaum gehandelt wird das Holz, der Inseln, zumeist Pinie. Es wird hauptsächlich in den Werften der Inseln weiterverarbeitet. Eine Kostbarkeit, und nur schwer zu erlangen, sind die *Zyklopenwaffen.* Sie erzielen wegen ihrer hohen Qualität große Gewinne.

Ein wenig erschwert wird der Handel durch die Piraten, die seit geraumer Zeit die See um die Inseln unsicher machen. Alle Versuche, sie zu bekämpfen, sind bisher gescheitert; das Inselgewirr bietet ihnen zu gute Verstecke. Aus diesem Grund sind auch die größeren Ansiedlungen, besonders Garèn, Teremon und Rethis, stark befestigt.

Zeittafel Zyklopeninseln:

1868 v.H.	Entdeckung der Z. durch die güldenländischen Einwanderer. Erste Besiedlung der Inseln im Auftrag von *Kaiser Belen Noras.*
1668-1864 v.H.	Kampf gegen die Zyklopen; endet, als der *Amran Kutaki* auf *Kutaki ausb*richt und die Flotte bis auf ein einziges Schiff versenkt. Anfangs führt *Admiral Sa-nin der Ältere die* Flotte, legt das Kommando jedoch im Jahre 1867 v.H. nieder.
1855 v.H.	Erste Besiedlung von *Pailos.*
1849 v.H.	Gründung *von Rethis,* um den Schiffen auf dem Weg von *Kuslik nach Mengbilla* den längeren Weg die Küste entlang zu ersparen.
1843 v.H.	Gründung von Teremon.
1841 v.H.	Königin *Aldara von Kuslik* (1868-21 v.H.) erhält die Inseln zu Lehen.
1840-38 v.H.	Erforschung und Kartographierung der Inseln
1830 v.H.	Auf der Insel *Baltrea* erscheint der *Greif Garafan Friedenskaiser Seneb II.*
1820 v.H.	*Horadan von Rethis* (1850-1787 v.H.) erhält den Titel "König der Z."
1646 v.H.	*Prinz Rohafan von Pailos* (1744-1645(?) v.H.) lässt alle praiosgläubigen Bewohner zusammentreiben und grausam zu Tode foltern.
1645 v.H.	Am Jahrestag der Ermordung der Praiosgläubigen geht der Palast des Prinzen in Flammen auf. Alle Versuche, das Feuer zu löschen, sind vergeblich; der Leichnam des Prinzen wird nie gefunden.
1593 v.H.	*König Pelmides von Rethis* (1636-1593 v.H.) versucht, die Z. vom Kaiserreich zu lösen. Kaiser *Fran-Horas* schlägt den Aufstand nieder. Neue Königin wird seine Tochter *Menkirdes von Rethis.*
1560 v.H.	Nach der *Dämonenschlacht* zunehmender Flüchtlingsstrom zu den Z. Innerhalb kürzester Zeit verdoppeln sich die Einwohnerzahlen der Städte Palakar, Rhethis und *Teremon.* Prunkvolle Paläste entstehen, die Bauern und Fischer können kaum noch die Städte versorgen. Königin *Menkirdes* (1607-1545 v.H.) verdoppelt die Steuern, worauf es zu einer Revolte der Leibeigenen kommt.
1560-58 v.H.	*Prinz Zesrad von Rethis* (1577-1486 v.H.) führt einen blutigen Kampf gegen alle Aufrührer
1488 v.H.	Verbannung des Boron-Priesters *Nemekath* auf die Z. Nemekath erklärt *Palakar zu* seiner Residenz und zur "Stadt des Allgegenwärtigen Raben"
1486v.H.	Der kinderlose Zesrad adoptiert seinen Geliebten *Tjineus* und macht ihn zu seinem Nachfolger.
1378 v.H.	Der Amran Nemoras bricht aus und vernichtet Palakar, *Nihrman,* der oberste Boronpriester und einige seiner Getreuen überleben wie durch ein Wunder. Nihrman zieht nach *Mengbilla,* von wo aus seine Nachkommen später den nemekathäischen Boronkult nach *Al'Anfa* bringen
1353-1224 v.H.	Herrschaft der Seekönige; der König adoptiert zumeist seinen Nachfolger - selbst dann, wenn ein Sohn oder eine Tochter vorhanden waren.
1248 v.H.	Für treue Dienste wird den Königen der Z. erlaubt, den Titel "Seekönig" zu tragen und ihnen besondere Rechte über die westlichen Meere zugebilligt.
1043-987 v.H.	Unter *Seekönig Odenius "dem Tüftler"* (1063-987 v.H.) entstehen zahlreiche mechanische Wunderwerke. Heute noch wird ein Großteil von ihnen bestaunt, die Kenntnis von der Wirkung der meisten Geräte ist jedoch verloren gegangen. Einige dieser mechanischen Kostbarkeiten wurden später verkauft. So gelangte ein Teil von ihnen sogar zu dem Schwarzogerfürsten Gubbruz nach Al'Anfa.
993 v.H.	Während des Kampfes der Garether gegen die Bosparaner verhalten sich die Z. neutral. Nach dem Fall des Alten Reiches nimmt die Anzahl der Auswanderer wieder zu.
985v.H.	*Seekönig Merymakos II.* (1036-971 v.H.) schließt verschiedene Verträge mit dem *Neuen Reich.* Die wichtigsten Punkte sind: Dem Neuen Reich wird fortan gestattet, Truppen auf den Z. zu unterhalten, und die Inseln werden zur Verbannungsstätte.
241 v.H.	Der *Frieden von Kuslik;* die Z. bleiben kaisertreu und lösen die Handelsbeziehungen zum *Lieblichen Feld.*
20. Pra. 86 v.H.	*Seekönig Dirimethos "Der Reiche"* (132-86 v.H.) stirbt im Kampf gegen *thorwalsche* Piraten.
87-39 v.H.	Immer wieder plündern Thorwaler die Inseln.
15 Hal	Teremon wird von Thorwälern unter Führung von Trulinda Drakasdottir geplündert.
18. Pre. 17 Hal	Seekönig *Mermydion II.* kündigt dem *Neuen Reich* die Lehnsgefolgschaft, schließt sich dem *Lieblichen Feld* an und beschlagnahmt die kaiserlichen Bire-men "Stolz von Rethis" und "Blutrochen". Gleichzeitig wird der Botschafter des Mittelreiches aus Rethis verwiesen. Die Albernischen Axtschwinger leisten den seeköniglichen Truppen tapferen Widerstand und verteidigen sich trotz großer Verluste. Die Bürger der Stadt Rethis verweigern den Truppen des Neuen Reiches die Unterstützung und stellen die Lebensmittellieferungen ein, nur den kaiserlichen Schiffen gelingt die Flucht nach *Harben.*
Rah. 17 Hal	Ein Schiff mit *Insina Gysdaios,* der Hofmagierin Mermydions, verschwindet auf der Fahrt von *Kuslik* nach *Rethis.* Admiral *Quent* läuft im Namen des Vinsalter Königshauses aus und nimmt in Rethis und Teremon die Reste der kaiserlichen Truppen gefangen.
4. Pra. 18 Hal	*Mermydion II. Thaliyin v. Rethis (20* v.H. - 18 n.H.) stirbt an Wundfieber. Reichsadmiral Quent führt einen Großteil der Gefangenen und Verbannten fort von Rethis und setzt sie am 7. Praios mitsamt den kaiserlichen Truppen an der Küste der Mgft. Windhag ab. *Urras von Hohensteyn-Korden* wird als Hofmeister, *Herzog Berytos von Teremon* als Heermeister eingesetzt.
4. Pra. 18 Hal	Kaiserin Amene von Vinsalt ernennt sich zur Königin *beider Hylailos*'. Mermydions Sohn, Prinz *Haridiyon Thaliyin,* wird "zur Schulung" nach *Methumis* geschickt.
16 Ron 18 Hal	*Herzog Berytos Cosseira* leistet in *Vinsalt* Kaiserin Amene den Treueid.

Die Händler der Z. akzeptieren die Münzen vieler Länder, am liebsten sehen sie jedoch Dukaten, Silbertaler und Heller des Alten und Neuen Reiches. Seit der Annektion durch das Alte Reich hat Neetha der Stadt Havena den Rang des Hauptumschlagplatzes für den Handel mit den Z. abgelaufen. Hiervon profitiert besonders das Neethaner Handelshaus *Darando,* das schon immer gute Beziehungen zu den Z. hatte. Die Hafen Teremon und Rethis werden gerne als Ausgangspunkt für den Handel mit dem Güldenland benutzt, und oft ist die Küste von Pailos das letzte, was ein Güldenlandfahrer von Aventurien zu sehen bekommt.

Sitten und Brauchtum: Die Bewohner der Z. sind selten stolz auf ihre Seekönige gewesen, doch sie rechnen ihnen hoch an, dass sie ein Leben in Frieden führen können. In den letzten 1.500 Jahren gab es keinen Krieg, zu dem die Bauern der Inseln eingezogen wurden. So wird am ersten Praiostag im Monat Praios der Seekönige gedacht, denn dies war der traditionelle Krönungstag. Früher wurden Geschenke überbracht und in Rethis und Teremon Umzüge abgehalten, aber seit der Machtübernahme durch Kaiserin Amene sind diese mehr zu ruhigen Gedenkfeiern geworden. Ein weiteres Fest gibt es im Monat Peraine. Am letzten Windstag des Monats findet eine Regatta statt, zu der Seefahrer aller Herren Länder kommen. Es gilt, die Strecke von Teremon nach Rethis in möglichst kurzer Zeit zurückzulegen.

Kunst und Kultur: Nirgends ist die alte Kultur der güldenländischen Vorfahren unverfälschter erhalten geblieben als auf den Z. Kein Krieg und keine übernatürliche Macht haben die alten Paläste und Bauten zugrunde richten können. Selbst in den Dunklen Zeiten, als im alten Hesindetempel Kusliks der *Brazoragh*-Götze verehrt wurde, waren die Inseln durch ihre Lage geschützt. In den Palästen ist vieles aus bosparanischer Zeit erhalten und funktionsfähig geblieben, so z.B. die Thermen im Palast des Seekönigs bei Rethis. Andere Gebäude sind inzwischen zweckentfremdet worden, so das Gymnasium, eine gewaltige Sportanlage auf den Hügeln von Rethis. Sie ist heute Teil des Verbannungsortes für Adlige. Die Bewässerungssysteme werden von windgetriebenen Wasserrädern und -schrauben versorgt, die seit mehr als 1.500 Jahren unverändert geblieben sind.

Eine bekannte Künstlerin der Zyklopeninseln war *Lubida von Teremon.* Zu ihren bedeutendsten Arbeiten zahlt die Statue der gefesselten Rahja, die sie für den *Fasarer* Rahjatempel schuf. Auch Rethis hat einen berühmten Künstler hervorgebracht. *Aryudus Kenkaukis* war bis zum Jahre 10 Hal Schlachtenmaler am Hof des Mittelreiches. Als er jedoch ein Bild über die Ogerschlacht ablieferte und die Oger als fein frisierte Schönlinge erschienen, musste er diesen Posten aufgeben. Auch eine besondere Kunst der Z. sollte man noch erwähnen, die Kochkunst: Wenn einem auch Gerichte wie "Falsche Sardelle" (mit viel Pfeffer und Quallen) als sehr exotisch erscheinen, so gibt es auch durchaus viele Fischgerichte, die jedem Feinschmecker das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen. Hierzu reicht man meist das gewürzte Pailische Hirsebrot.

Wissenschaft und Bildung: In Teremon gibt es eine große Bibliothek. Meist sind es jedoch reisende Gelehrte, die zum Studium hierher kommen; die Mehrheit der Einheimischen kann weder lesen noch schreiben. Es gibt auch keine Schulen oder Akademien, die ein solches Wissen vermitteln könnten. Allein im Hesindetempel zu Teremon können Wissensdurstige Schulung erhalten.

Die Bibliothek in Teremon enthält sowohl Schriftstücke aus der Zeit der ersten Siedler als auch Seekarten des Meeres der sieben Winde und Karten der Küste von Güldenland. An einem Berghang bei Rethis findet sich eine Bibliothek besonderer Art: In den Jahren 513 v.H. -441 v.H. schuf der Hesindepriester *Tykates* eine Unzahl von tönernen Tafeln, auf denen er viele Sagen, Berichte und Überlieferungen in Bild und Text festhielt. Die meisten von ihnen sind heute noch erhalten, ein Teil wurde bei einem Erdbeben im Jahre 115 v.H. zerschmettert.

Auf den Z. gibt es auch einige fähige Alchimisten, die viele ihrer Rohstoffe, z.B. Schwefel, von den noch aktiven Vulkanen der Inseln *Dubar* und *Kutaki* bekommen. Ein Hylailer Alchimist, *AIgor Tonn,* war es auch, der das HYLAILER FEUER erfand (um 876 v.H.).

Religion: Von allen *Zwölfgöttern* genießt *Efferd* die größte Verehrung. Man findet über die Inseln verteilt mehrere Schreine, in denen ihm Opfergaben dargebracht werden. Eine alte Sage berichtet, dass Efferds Boten, die Delphine, demjenigen, dem er wohlgesonnen ist, die Fische ins Netz treiben. Neben *Peraine* wird auch *Rahja* als Göttin der Fruchtbarkeit verehrt; es gibt im Teremoner Tempel die seltene Darstellung einer vielbrüstigen Rahja (Rahja ist Schutzgöttin Teremons). *Boron* genießt eine eigentümliche Verehrung; auch wenn es heute keinen Tempel dieses Gottes mehr auf den Inseln gibt, so werden die Toten doch unter seinem Schutz bestattet. Die Reichen und Adligen finden ihre letzte Ruhe in Hügelgräbern außerhalb der Städte (siehe auch NEMEKATÄER). In der Nähe von Rethis finden sich die Überreste eines nie fertiggebauten *Hela-Horas-Tempels,* der einzige Überrest des alten Kaiserkultes des *Bosparanischen Reiches.* In dem kleinen Dorf *Baltrea* an der Westküste der gleichnamigen Insel gibt es einen heiligen Ort der Praios-Kirche. Seit dort im Jahr 1830 v.H. der Greif *Garafan* Kaiser *Seneb II.* erschien, gibt es hier eine Orakelstätte, zu der alle Praiosgeweihten mindestens einmal in ihrem Leben pilgern. In dem im Jahre 1825 v.H. errichteten Praiostempel kam es auch später immer wieder vor, dass Abgesandte der Götter, Alveraniare gar, weisen Rat gegeben und Orakel gesprochen haben.

Magie: Da es auf den Inseln keine Akademien gibt, sieht man hier recht selten *Magier,* und so macht sich der einfache Bürger keine Gedanken über das Wesen der Zauberei. Magier und *Druiden* werden mit großem Respekt behandelt, man weiß ja nie, was ihnen einfällt. *Elfen* werden mit Vorsicht behandelt, wenn man überhaupt jemals einen zu Gesicht bekommt. Sie haben aber im allgemeinen einen besseren Ruf als Magier. Manchmal werden sie gar wie Boten der Götter behandelt. *Hexen* gibt es auch auf den Z.; meist werden sie als Hebammen gebraucht, und so ist es den Bauern egal, wie die Frau es schaffen konnte, die große Strecke über das Wasser zwischen den Inseln so schnell zurückzulegen und woher sie eigentlich wusste, dass ein Kind unterwegs ist.

Zyklopeninseln (II); Königreich auf den gleichnamigen Inseln; dem *Vinsalter* Kaiserhaus lehensverpflichtet.

Regierung und Verwaltung: Bis zu seinem Tod war *Seekönig Mermydion II.* der alleinige Herrscher der Z. Ihm unterstanden der Hz. von Pailos und die Gf. von Hylailos und Mylamas. Lange Zeit war es üblich, die Ämter des Herzogs und der Grafen mit Mitgliedern der seekoniglichen Familie zu besetzen. Mermydion war jedoch das einzige Kind seiner Eltern, und nahe Verwandte, denen man diese Posten übertragen wollte, gab es nicht. So fiel das Amt des Herzogs an einen Freund der Mutter des Seekönigs. Heute (23 Hal) trägt Hz. Berytos *Cosseira* den Titel "Heermeister des Seekönigreichs beider Hylailos".

Er ist dem "Verweser und Hofmeister der Cyklopeninseln", *Urras von Malur und Hohensteyn-Korden* gleichgestellt. Dieser verwaltet seit dem Jahr 18 Hal im Auftrag der Kaiserin des Lieblichen Feldes und *Königin beider Hylailos* die Z., Wie schon seine Vorgänger residiert Cosseira in Teremon.

Recht und Gesetz: Die Rechtsprechung erfolgt durch die jeweiligen Herren der Inseln, den Herzog und Grafen. Da diese jedoch meist keine Zeit oder Lust haben, selbst Gericht zu halten, ernennen sie Richter. Zurzeit ist einer dieser Richter der oberste Geweihte des Praios-Tempels zu Rethis. Schwere Verbrechen gilt es selten zu ahnden;

Schmuggelei und Strandpiraterie zählen zu den schlimmsten Vergehen. Besonders letzteres wird hart bestraft. Ganze Dörfer wanderten dafür in der Vergangenheit in die Minen der Inseln. Bis zum Jahre 1486 v.H. wurden zum Tode verurteilte im "Ofen" auf einer Felsspitze bei Garèn hingerichtet. Je nach Schwere des Verbrechens wurden sie langsam zu Tode geröstet oder schnell durch den ins Innere geleiteten Rauch erstickt.

Heute wird selten ein Gesetzesbrecher mit dem Tode bestraft, meist wird er zum Arbeitsdienst in den Bergwerken oder auf den Galeeren und Biremen verurteilt. Unter der Regentschaft Seekönig Mermydions war es üblich, Verbrecher zu einem Kampf in der Arena von Rethis zu

verurteilen. Bei einem Sieg wurde ihnen meist die Freiheit geschenkt. Da ein Gutteil des Holzes der Inseln für den Schiffbau verwendet wird und damit militärische Belange berührt, wird die Nutzung der Holzbestände streng überwacht und ist nicht jedermann erlaubt.

Armee und Flotte: Die Flotte der Z. segelt unter einer blauen Flagge, verziert mit einem einzelnen goldenen Auge. Sie besteht aus *4 Galeeren* und *3 Karavellen.* Diese Schiffe werden von Matrosen und Seesoldaten bemannt, die in *Teremon* und *Rethis* stationiert sind. Außer diesen 200 Seesoldaten und 100 Matrosen gibt es kein stehendes Heer. Im Bedarfsfall griffen die Seekönige auf Söldner zurück, Bauern und Fischer der Inseln wurden nie zu den Waffen gezwungen. In der Nähe von *Garèn,* nördlich von Rethis, gibt es ein großes Söldnerlager mit einem eigenen Hafen. An der Vermietung dieser Söldner verdienten die Seekönige in der Vergangenheit recht gut.

Bis zum Jahre 18 Hal waren auch Teile der Westflotte des Mittelreiches auf Hylailos stationiert. Diese zogen jedoch ab, als Mermydion sich Kaiserin *Amene* unterwarf. Dafür sind jedoch einige Einheiten der Flotte des Lieblichen Feldes hinzugekommen. Sie liegen in den Häfen Teremon und Rethis vor Anker.

Zyklopensee; dem *Lieblichen Feld* vorgelagertes Gewässer zwischen den *Zyklopeninseln,* in dem die Gezeitenwechsel tückische Strömungen zwischen den Inseln verursachen; vielbefahrener Teil des *Meers der Sieben Winde.*

Zyklopenwaffen; neben den von ZYKLOPEN für Menschen geschmiedeten Stücken eine besondere Klasse überlanger Zyklopen-Zweihänder, die außer von Zyklopen nur noch von *Trollen* oder *Riesen* zu führen wären und für Menschen nur Wert als Sammlerstücke oder Ingerimm-Reliquien besitzen: Immerhin wechselte im Jahre 3 Hal in Neetha eine solche Waffe für den stolzen Preis von 2.200 Dukaten den Besitzer.

Zze Tha; Großreich der *Echsenwesen* unter ihrem Gottkaiser *Pyrdacor;* auch Hauptstadt desselben; im Gebiet der heutigen *Khomwüste* gelegen, die zu jenem Zeitpunkt ein feuchtwarmes, immerblühendes, artenreiches Dschungelgebiet mit einem großen Binnenmeer in der Mitte war. Z.T. ging im *Zweiten Drachenkrieg* unter und wurde vollständig vom Angesicht der Welt getilgt.

Zzzt; ein Volk der ECHSENMENSCHEN, das auf der WALDINSEL *Aeltikan* lebt

Zwei Tulamiden beim traditionellen Kamelspiel: Der Rashduler Silberhändler Amad ibn Hasrabal verhandelt mit dem novadischen Karawanenführer Yassafer ben Hamid über günstige Konditionen. Wie üblich wird der endgültige Preis beim Kamelspiel festgelegt. Man beachte das typisch osttulamidische Flechtwerk an den Fenstern. *(Haupt)*

Uralle tulamidische Festung am Raschtulswall: Etwa um 300 v.H. ist dieses Gemälde entstanden, das angeblich das "Konzil der Elemente" im Raschtulswall zeigt. Neuere Forschungen haben an diesem Ort jedoch nur die Reste eines gigantischen Gemäuers ausgemacht, das schon seit geraumer Zeit unbewohnt -jedoch deutlich älter als 3.000 Jahre ist. *(Thiemeyer)*

Relikt vergangener Zeiten: ein eslamidisches Schloß im Regengebirge: Aus den Zeiten Kaiser Alriks stammt diese wehrhafte Residenz (wie auch das Gemälde) an den nördlichen Hängen des Regengebirges, ein Zeugnis der lange vergangenen Macht der eslamidischen Dynastie auf dem Garether Kaiserthron. *(Thiemeyer)*

Wilde Orgie in alanfanischem Patrizierhaus: Eine (eher freie) Interpretation des "süßen Lebens" der Al'Anfaner Granden. Die Sklavinnen sind an ihren Frisuren als dem Stamm der Yakosh-Dej angehörig zu erkennen. Man beachte auch die gigantische Rabenstatue am Eingang. *(van Giffen)*

Tragisches Ende einer Suche nach dem Swafnirland: Immer wieder haben Thorwaler versucht, die Insel zu finden, die ihnen während ihres Auszuges aus dem Güldenland Unterkunft und Nahrung bot - doch viele fanden nichts als einen langsamen Tod. *(van Giffen)*

Mammutjagd im hohen Norden: Ohne vorbereitete Fallgruben, in die die Tiere getrieben werden, ohne lange geübtes Zusammenspiel der nivesischen Jäger und ohne zahlenmäßige Übermacht ist eine Jagd auf die Riesen der nördlichen Steppen nicht möglich. *(Wlodkowski)*

Die Ruinen von Selem: Die Grangorer Karavelle *Phecadiperle* läuft gut drei Meilen östlich von Selem das Ufer an; selbst hier finden sich noch die Überreste des einst prächtigen Elem - und noch immer verbergen sich Piraten und übles Gelichter in den verfallenen Bauwerken. *(Wlodkowski)*

Hexe im Finsterkamm: Der Finsterkamm an der Nordwestgrenze des Mittelreichs ist nicht nur ein Kristallisationspunkt elementarer Manifestationen, sondern auch eines der Zentren des nordaventurischen Satuaria-Kultes. Auch der Orkensturm hat daran nichts ändern können. *(Faust)*

Ein Purpurwurm auf seinem Hort: Während der gewöhnliche Purpurwurm kein Flügel-, dafür aber ein drittes Beinpaar aufweist und auch am ganzen Leib mit violetten Schuppen bedeckt ist. zeigt dieses Exemplar (nach den Beschreibungen überlebender Schatzsucher) beide Besonderheiten, wohingegen die Zauberfertigkeiten offensichtlich sehr wohl denen eines "klassischen" Vertreters seiner Art gleichen. *(Haupt)*

Kaiserstadt Gareth: Blick vom alten Kaiserpalast: Im Vordergrund erkennen Sie den Park des Kaiserpalasts, daran anschließend den Garether Stadttempel des Praios. Rechts im Hintergrund ist die Kuppel des Hesindetempels zu sehen.

Ein stolzer Teilnehmer der kaiserlichen Tjoste zu Gareth: Ritter Sumudan von Sturmfels-Mersingen richtet ein letztes Stoßgebet an die Herrin Rondra; sein Knappe Immo hält die schwere Turnierlanze für ihn bereit. Die Tjoste gilt als die "Königsdisziplin" beim Garether und fast allen anderen Turnieren. *(Bau)*

Aus der Waffensammlung derer von Ilmenstein: Aufgefächert von links nach rechts sehen Sie hier einen morgenstern-ähnlichen Streitkolben, einen Rabenschnabel, eine Barbarenstreitaxt, eine Glefe, einen reichverzierten, an eine Partisane erinnernden Jagdspieß, eine thorwalsche Orknase, ein Kriegsbeil, ein Bastardschwert, einen Arivorer Rondrakamm, ein klassisches Langschwert, eine Partisane, eine Hellebarde, einen überaus seltenen Kreuzdorn (auf Maraskan gefunden), einen Mengbillaner Sklaventod, ein Tuzakmesser mit mittelreichischer Parierstange und ein Kurzschwert. Der Wappenschild ist bornischen Ursprungs, kann jedoch keiner noch bestehenden Familie zugeordnet werden. *(Bau)*

Klassische aventurische Rüstungen: In der oberen Reihe sind ein sicherlich 1.500 Jahre alter Helm eines bosparanischen Hauptmanns, ein neuzeitlicher Helm aus Aranien, ein etwa 300 Jahre alter Helm eines Weidener Ritters, ein alter tulamidischer Bronzehelm, der in der Schlacht von Punin erbeutet wurde und ein verzierter thorwalscher "Drachenhelm" zu sehen; die mittlere Reihe zeigt einen mit aufgesteppten Metallringen verzierten Gambeson, ein klassisches, langärmeliges Kettenhemd weidenscher Machart und einen glatt fallenden Schuppenpanzer; in der dritten Reihe sehen Sie einen Kurbul (Lederrüstung), einen alten tulamidischen Spiegelpanzer und einen Ritterschild aus Tobrien. *(Bau)*

Provinzen des Neuen Reiches: Von West nach Ost sind dies das Königreich Albernia, die Markgrafschaft Windhag, die Markgrafschaft Winhall, das Herzogtum Nordmarken, das Königreich Almada, das Fürstentum Kosch, das Königreich Garetien, die Markgrafschaft Greifenfurt, die Markgrafschaft Heldentrutz, das Herzogtum Weiden, das Fürstentum Darpatien, das Herzogtum Tobrien, die Markgrafschaft Beilunk, die Markgrafschaft Warunk und (in der eingesetzten Karte) das Königreich Maraskan. *(Gaul)*

Provinzen des Vinsalter Königreiches: Von Norden nach Süden sind dies das Herzogtum Grangor, die Kronmark Yaquirbruch, die Grafschaft Yaquiria, Stadt und Land Vinsalt, die Erzherrschaft Arivor, die Kronmark Goldfelsen, das Herzogtum Methumis, die Kronmark Khomwacht, der Thegûner Bund und das Erzherzogtum Neetha. *(Gaul)*

Rashdul: Einen Schwarzweiß-Stadtplan mit der Beschreibung der wichtigsten Gebäude der Stadt Rashdul finden Sie auf Seite 224. *(Hlawatsch)*

Wehrheim: Einen Schwarzweiß-Stadtplan mit der Beschreibung der wichtigsten Gebäude Wehrheims finden Sie auf Seite 293. *(Hlawatsch)*

Aventurische Wappen: 1. *Reihe von links nach rechts:* Reichswappen des Neuen Reichs, Königreich Albernia, Königreich Almada, Markgrafschaft Beilunk (Bedonblüten), Fürstentum Darpatien, Königreich Garetien (der garetische Fuchs). *2. Reihe (v.l.n.r.);* Hauswappen derer von Gareth (poetisch: roter Fuchs vor silbernem Mond in schwarzer Nacht), Markgrafschaft Greifenfurt. Markgrafschaft Heldentrutz, Fürstentum Kosch (mit dem Hauswappen der Eberstamms als Herzschild), Hauswappen derer von Eberstamm, Königreich Maraskan (die Überordnung des Reichsgreifen über die maraskanische Lilie deutet noch immer den Besatzungsstatus an). *3. Reihe (v.l.n.r,):* Herzogtum Nordmarken, Herzogtum Tobrien (auch Hauswappen derer von Ehrenstein), Markgrafschaft Warunk, Herzogtum Weiden, Markgrafschaft Windhag, Markgrafschaft Winhall (zeigt das berühmte Schwerterpaar des Markgrafen Raidri Conchobair). *4. Reihe (v.l.n.r.):* Reichswappen des Alten Reichs, Horasreich (der goldene, rot bewehrte Adler auf grünem Grund ist das Wappen des Vinsalter Königreiches), Seekönigreich beider Hylailos, Altes Wappen der Zyklopeninseln, Vizekönigreich Drôl, Altes Wappen des Stadtstaates Dr61. 5. *Reihe (v.l.n.r.):* Vizekönigreich Südmeer, Seewappen des Bomlandes (ein einheitliches Wappen zu Lande existiert nicht), Stadt Festum, Fürstentum Aranien. Königreich Andergast, Königreich Nostria. *6. Reihe (v.l.n.r.):* Königreich Brabak, Svelltscher Städtebund (die Sterne stehen für Lowangen, Tiefhusen, Tjolmar, Riva und Gashok), Stadt und Land Khunchom, Amazonenköniginnenreich Kurkum (auch oftmals für den gesamten Orden der Amazonen), das alte Wappen des Unabhängigen Königreichs Maraskan, der Greifenschild der Sonnenlegion. *7. Reihe (v.l.n.r.):* der Löwe des untergegangenen Theaterordens, die Marschallslande am Born (das Amtswappen des Schwerts der Schwerter zeigt dieselben Löwen auf goldenem Grund), Ardariten, Templer von Jergan (die Löwin ist das neuzeitliche Wappentier der Rondrakirche, während bis zur Zeit der Priesterkaiser der Löwe vorherrschte). Orden des Donners (bisweilen wird die Löwin auch blitzeschleudernd dargestellt), Stadt Arivor (die Erzherrschaft Arivor trägt im linken unteren Feld noch das rote Schwert der Ardariten). *(MeyhöferlRömer)*

10 Jahre DSA: Ein erstaunter Blick zurück

von Ulrich Kiesow

entnommen dem Aventurischen Boten Nummer 50; gleichsam als Vorwort zu lesen; mit Randbemerkungen von Ulrich Kiesow und Jörg Raddatz.

10 JAHRE DAS SCHWARZE AUGE - das sind 20 Jahre in Aventurien, und wenn man bedenkt, was dort in dieser Zeit alles geschehen ist, dann sind die 10 Jahre der Entstehung und Entwicklung des Schwarzen Auges eigentlich ein Klacks... Während auf Dere Machtgestalten aufsteigen und vergehen, Völker um ihre Existenz ringen und das Böse in immer neuer Gestalt das Gute bedrängt und von wackeren Heroen ein ums andere Mal unerbittlich zurückgeschlagen wird, während es also eigentlich eine Fülle heroischer Themen abzuhandeln gäbe, beschäftigen wir uns in diesem Artikel mit so nebensächlichen Dingen wie der Vorstellung einer Schar von Tintenklecksern, die noch nie einem Drachen ins blutunterlaufene Auge geblickt, noch nie einem Oger Tischmanieren beigebracht oder gar einem Basilisken den Mundgeruch ausgetrieben haben.

Was Sie vielleicht noch nicht über DSA wussten - und sich auch noch nie gefragt haben...

♦ Weltweit gesehen ist DSA ja ein Phänomen: Kaum ein Land außerhalb des englischen Sprachgebietes kann eine solch erfolgreiche Eigen Schöpfung vorweisen. Dennoch wäre beinahe alles anders gekommen:
Als nämlich die Verlage Schmidt Spiele und Droemer Knaur ein Rollenspiel veröffentlich wollten - es war die große Zeit der Soloabenteuer in Taschenbuchform -, fiel ihre Wahl erst einmal auf das bekannte D&D, das ein gewisser Ulrich Kiesow übersetzt hatte. Erst als sich die Verhandlungen an den hohen Lizenzforderungen zerschlugen, wurde der Übersetzer gefragt, ob er einen Alternativ-Vorschlag habe. Er hatte: Sein eigenes System Aventuria...

♦ Wie es dann zum „Schwarzen Auge" kam, ist eine andere Sache: Die zuständigen Werbeexperten befanden, dass niemand etwas mit dem Titel Aventuria anfangen könne, und setzten beim Verlag den heutigen Namen durch.
Nun, wir haben uns daran gewöhnt, aber damals mussten noch in aller Eile die Schwarzen Augen Aventuriens entworfen werden, um dem Namen zumindest einen Sinn zu geben...

♦ Die erste Basis-Box enthielt neben den Regeln auch etwas weiteres Wichtiges: nämlich einen W20, der damals auch kaum anders zu bekommen gewesen wäre. Und heute noch gibt es Spieler der ersten Stunde, die darauf schwören, dass kein anderer Würfel so brav das gerade nötige Ergebnis produziert, wie dieser kleine Dennoch sind etliche Aventurier von einer gewissen Dankbarkeit für diese Schreiberlinge erfüllt. Herzog Waldemar, zum Beispiel, tat unlängst den klassischen Spruch: *»Mädels und Jungs, wenn et euch nit jeben tät, wer weiß, ob et uns dann so jut jehen tät ...«* Diese Anerkennung durch den Herzog und andere lieb gewonnene aventurische Prominente hat uns dazu bewogen, hier einmal aufzuschreiben, wie alles begann und wie sich alles entwickelte, auch wenn wir sehr wohl wissen, dass es bedeutendere Taten gäbe, über die man berichten könnte...

AM ANFANG WAR D&D. Der Verdienst dieses Spiels für die Entstehung der gesamten Rollenspielszene sollte mittlerweile bekannt sein. Meine erste Begegnung mit dem Rollenspiel fand jedoch nicht in einem Dungeon des D&D Erfinders Gary Gygax statt, sondern in einem der typischen Sadistenverliese der D&D-Parodie *Tunnels & Trolls* (später als *Schwerter & Dämonen* auch auf Deutsch erschienen). Dass man in das Fantasy-Rollenspiel über D&D einzusteigen hat, war mir nicht geläufig, und so waren meine ersten Erfahrungen geprägt von den vor Humor, aber auch Häme und Gemeinheit triefenden Soloabenteuern aus dem Hause Tunnels & Trolls.

Als ich dann zum ersten Mal mit D&D zu tun hatte, war ich - das sei zugegeben - ein wenig enttäuscht: Die Regelsprache wandte sich vor allem an Jungspieler und strotzte von kindgerechten Phrasen wie »Nur Mut, die Schusswaffenregeln sind gar nicht schwer« - »Hast du das verstanden, dann lies jetzt Abschnitt 5« usw. Außerdem entstand - gerade im Vergleich mit den Tunnels & Trolls-Texten - bei mir der Verdacht, die D&D Redaktion beschäftige einen Stab von Humor-Inquisitoren, die die Aufgabe hatten, jeden Anflug von Spaß oder Fröhlichkeit aus den Regeltexten zu eliminieren.

Kurzum: D&D war - obwohl ich später das Basis-Spiel übersetzen sollte - nicht das rechte Spiel für mich - ich fühlte mich als fast Dreißigjähriger wohl nicht mehr kindlich genug. Tunnels & Trolls andererseits war auf die Dauer auch nicht das rechte. Zur Erläuterung eine kurze Sequenz, wie man sie jederzeit in einem typischen T&T-Solo finden konnte:

»Du stehst vor einer Schänke und beobachtest einen blinden alten Mann, der soeben die Straße überqueren will, da rast eine schwere, führerlose Kutsche heran. Die Pferde sind offenbar durchgegangen, niemand wird sie aufhalten...

Was tust du nun: Du reißt den Blinden am Arm zurück (A), du springst auf die Straße und versuchst, die Zügel des Leitpferdes zu ergreifen (B), oder du kehrst auf ein kühles Bier in die Schänke zurück (C)?

A: Der Blinde verbittet sich deine Einmischung in seine Intimsphäre: Er schlägt dir seinen weißen Stock über den Schädel. Du torkelst nach vorn, geradewegs unter die stampfenden Hufe... Lies nun das Kapitel "ein trauriges Ende".

B: *Die Pferde verbitten sich deine übereifrige Einmischung in die traditionellen Gebräuche des Straßenverkehrs. Lies nun das Kapitel „ein trauriges Ende".*

C: Ein weiser Entschluss. Prost!

Schreibe dir für dein umsichtiges Verhalten 5 Abenteuerpunkte gut ..." Und so weiter.

EINE SOLCHE SEQUENZ ist durchaus nicht ohne Witz, aber in gnadenloser Häufung wirkt der Scherz bisweilen ermüdend. Auch stellte sich in meiner Spielrunde schnell heraus, dass die Helden nicht nur kichern, sondern auch hin und wieder mutige Taten vollbringen oder rührende Geschehnisse erleben wollten. Also musste, das wurde bald klar, ein eigenes Spielsystem her, das in Stil und Ablauf besser zu unserer Runde (junge Erwachsene, zumeist Studenten) passen sollte. Damals entwarf ich jene Kampfregeln, die bis heute als die bekannten DSA-Basis-Regeln erhalten geblieben sind.

Ein weiteres Manko der damals verfügbaren Spiele war das Fehlen einer Hintergrundwelt. Die Ur-DSA-Runde hatte jedoch ein starkes Bedürfnis nach einer Welt, in der sich ihre Helden zwischen den Abenteuern heimisch fühlen konnten. Also begann für uns die Zeit der Weltenschöpfung, eine schöne Zeit, in der die Grundzüge des heutigen Aventurien festgelegt wurden. Zu jener Ur-Runde, die täglich neue Städte gründete und benannte, Flussläufe grub und Bergketten auftürmte, gehörten unter anderen **Werner Fuchs** (SF-Lektor, Herausgeber, heute Verleger), die Grafikerin **Ina Kramer** und ich. Nachdem die Welt eine gewisse konkrete Form angenommen hatte, nannten wir sie (und das Spiel, zu dem wir uns etwa 14-tägig trafen) *Aventuria.*

W. Fuchs arbeitet zwar heute noch im Rollenspielbereich, hat aber nur noch sporadisch mit DSA zu tun. Ina Kramer sollte später - besonders wegen der optischen Gestaltung der Heldentypen und aventurischen Persönlichkeiten sowie der Erstellung des aventurischen Mammut-Kartenwerks - zur wichtigsten DSA-Grafikerin werden. Außerdem steuerte sie diverse Regelergänzungen und mit dem Zorn *des Bären* ein schönes Abenteuer zur Palette der DSA-Texte bei.

NUN MÖCHTE ICH MICH zwischendurch bei ein paar Personen bedanken, die möglicherweise bis heute nichts davon wissen, wie sehr sie sich um die Entstehung von DSA verdient gemacht haben. Da ist zunächst der Kultusminister von NRW zu nennen, der am Ende der 70er Jahre angestellte Hilfs-Kunsterzieher so schlecht bezahlte, dass ich mir durch Fantasy-Roman-Übersetzungen ein Zubrot verdienen musste. Hätte der Minister mehr bezahlt, wäre ich wahrscheinlich nie mit dem Droemer Knaur Verlag in Kontakt gekommen.

Zweitens bin ich den Managern von TSR, dem Hersteller von D&D, zu Dank verpflichtet, weil sie, als der Droemer Knaur Verlag sich um eine Lizenzherstellung von D&D bewarb, die Droemer-Leute mit überzogenen Lizenzforderungen verprellten. (Später sollte sich dann der Spielehersteller ASS an der teuren D&D-Kröte verschlucken, aber das ist eine andere Geschichte.) Der Droemer Knaur Verlag und sein Partner Schmidt Spiele jedenfalls wollten immer noch gerne ein Fantasy-Rollenspiel produzieren, und da die Droemer-Leute wussten, dass Fuchs und ich uns mit solchen Dingen beschäftigten, fragten sie mich, ob ich kein anderes geeignetes Spiel wüsste.

EINEN TAG SPÄTER saß ich im Zug nach München, im Gepäck eine dünne handgeschriebene Kladde, auf der in Großbuchstaben AVENTURIA stand. Ich war mir sicher, dass man Aventuria für albern und mich für einen Spinner halten würde, aber ich wollte mir später immerhin nicht vorwerfen müssen, meine Chance nicht genutzt zu haben.

Wie man sich denken kann, kam in München alles anders, als ich befürchtet hatte, und als ich zur Rückreise wieder in den Zug stieg, konnte ich den (später berühmt gewordenen) Spruch tun: »Ein kleiner Schritt für mich, aber ein gewaltiger Sprung für Aventurien.« Nun begann die Produktion zu summen, zwar anfänglich mit kleineren und größeren Macken, aber schließlich sicheren Tritt fassend.

Noch glaubten wir uns (zusammen mit den Midgard-Machern, den "Kämpen der ersten Stunde") allein auf weiter Flur. Umso seltsamer berührte es mich, als ich bereits in jenen Tagen ein Manuskript für eine Fantasy-Stadt namens „Argentia" zugeschickt bekam, denn dieses Argentia war an vielen Stellen schöner geraten als unser (gerade fertiggestelltes) Havena.

Ich beschloss, den Autor zu einem Treffen nach Düsseldorf einzuladen. Als ich ihn fragte, woran ich ihn beim Abholen auf dem Bahnsteig erkennen könnte, hieß es: »Du wirst mich schon finden, ich bin 1,98 groß.« Das ist nun exakt auch mein Körpermaß - ich war überrascht.
Die Überraschung steigerte sich noch, als wir bei nächtelangem Palaver eine Übereinstimmung nach der anderen zwischen

schlichte Klumpen aus blauem Plastik mit weißen Zahlen.

♦ Unter besagten DSA-Spielern der ersten Stunde ist sie geradezu legendär, doch viele andere haben bislang nur in Andeutungen von der Maske des Meisters gehört. Ja, es gab sie wirklich - eine aus dünnem Plastik gepresste, schwarze Halbmaske, ungefähr von der Form einer Fledermaus; komplett mit schrägen Augenschlitzen und dem Relief eines schwarzen Auges auf der Stirn.
Am interessantesten aber ist, was die Maße der Maske über die Vorstellung verraten, die der Designer vom typischen DSA-Meister hatte: Mit einem Augenabstand von sechs und einem Kopfumfang von vierzig Zentimetern können wohl nur die wenigsten von uns noch dienen... (Aus dieser Zeit stammt ein völlig ernst gemeinter Brief eines etwa dreißigjährigen Spielers, der sich bitter - "ergonomisch unzulänglich" - über die Druckstellen an der Nase beschwert, die das längere Tragen der Maske verursacht.)

♦ Eine ganz spezielle Verwendung des Masken-Designs ist hingegen eher unbekannt geblieben: Zu Beginn wurden bei der Vorstellung des neuen Rollenspiels vom Verlag gerne Schokoladenstücke in Maskenform an die Journalisten verteilt...

♦ Ganz gleich, was bisherige und zu künftige Abenteuer den DSA-Spielern für Denksportaufgaben stellen mögen, ein Rätsel (aus *Die sieben magischen Kelche)* wird immer legendär bleiben: Am Eingang zur großen Pyramide von H'Rabaal wird die Frage gestellt, was Robert Zimmermanns neunzehnter Nervenzusammenbruch mit einer Lawine zu tun hat. Na ...? Die korrekte Antwort musste lauten: Die Rolling Stones — denn „19th Nervous Breakdown" ist ein Lied von Jagger & Co., wahrend Bob Dylan (bürgerlich Robert Zimmermann) „Like a Rolling Stone" schrieb und eine Lawine besteht schließlich aus...
Zum Glück hatten die Götter des Rollenspiels ein Einschen und in späteren Auflagen erschien ein anderes Rätsel...

♦ Von der wohl heldenhaftesten Tat bornischer Stadtbüttel wird in dem gleichen Abenteuer in nur zwei Sätzen berichtet: "...vor einigen Monden ist im fernen Notmarck (!) der sechste Kelch gestohlen worden. Drei Wach Soldaten haben die Diebe bis H'Rabaal verfolgt, kehrten dann aber um..."

♦ Die Aventurier mögen ja glauben, ihre Welt sei durch den Zweikampf von Los und Sumu entstanden - Sie aber sollen erfahren,

wie Aventurien wirklich zustande kam: Der Name, abgeleitet vom Wort Abenteuer, ist ohnehin älter als die Karte: Das allererste Bild, das ein Stück Aventurien zeigte, ist eine halb zusammengerollten Landkarte, eine Illustration von Bryan Talbot, die im ersten Basis-Spiel erschien. Bei der Entstehung der Ausbau-Box entschieden Ulrich Kiesow und Werner Fuchs, den dargestellten Landstrich als den Südteil des Kontinents Aventurien zu betrachten - in etwa die (heutige) Region südlich einer Linie zwischen Neetha und Thalusa. Um das Land zu erweitern, wurden einfach die Küstenlinien nach Norden fortgeführt – und wo sie sich (nicht) trafen, entstand das Eherne Schwert. Was aber dem passiert, der in Aventurien lehrt, die Welt sei in harmonischer Kooperation von drei Gottheiten erschaffen worden, das überlassen wir dem Inquisitor Ihres Vertrauens...

♦ Die DSA-Professional-Produktlinie für Helden ab der 21. Stufe ist leider wegen mangelnden Erfolges eingestellt worden, dennoch bot sie mit ihren märchenhaften Elementen wie riesigen Reitlibellen, Unterwasserstädten und Luftschlössern oder gar einer ganzen Riesen-Zivilisation viele Möglichkeiten.
Vom Spielleiter wurde sehr viel eigene Arbeit erwartet, denn nur die wichtigsten Punkte in der Entwicklung der Kampagne sollten mit Abenteuern abgedeckt werden — beim damaligen Stand der Rollenspielszene eine offensichtlich zu hochgesteckte Anforderung.

♦ Eine besondere Beigabe zu DSA Pro fessional war übrigens kaum vorgesehen:
Die berühmten Runensteine waren hauptsächlich mit dabei, weil sie dem Knaur-Verlag in großer Stückzahl zur Verfügung standen - und daraufhin kam die Auflage, "was mit den Dingern für DSA zu machen..."

♦ Ein Personenname aus dem schönen Albernia setzt Redaktion und Spielern seit seinem ersten Erscheinen gleichermaßen zu: Die Rede ist natürlich vom Schwertkönig Raidri Conchobair, dessen Aussprache doch eher rätselhaft ist. Inneraventurisch gilt inzwischen, dass sein Name streng nach dem Schriftbild intoniert wird — also *Ra-i-dri Con-cho-ba-ir*.

An dieser Stelle sei allerdings verraten, dass sein Erfinder, Reinhold Mai, diesen Namen von einem irischen Recken geborgt hat, der eigentlich mir anderer (nämlich der englischen statt der gälischen) Schreibweise weit vertrauter wäre: Hinter dem Zungenbrecher verbirgt sich ein Rory O'Connor.

uns entdeckten. Viele Dinge, die DSA im Laufe der Jahre geprägt haben, lagen uns beiden gleichermaßen am Herzen: Dass die Lesefreude der Spieler bedacht werden muss, dass die Stimmung eines Textes immens wichtig ist, dass eine glaubwürdige Hintergrundwelt bedeutungsvoller als das Regelwerk ist und dass Regeln zwar gute Werkzeuge darstellen, aber niemals Gesetzescharakter haben oder gar einen einfühlsamen Spielleiter ersetzen können. Seit jenem „Treff der Langen" gehört **Hadmar Freiherr von Wieser** zum ständigen DSA-Team, und es ist gewiss, dass unser Spiel ohne seine Mitarbeit heute nicht die gleiche Qualität besäße.

EIN ANDERES MAL fand ich ein monströses Kartenwerk in der Post: Aventurien auf A4-Rechenpapierblättern, die aneinandergelegt leicht eine Tischtennisplatte bedecken konnten. Dazu gab es einige dämonisch gute Erweiterungen zu unserem Zaubersystem. Klar, dass ich die Leute, die hinter diesen Dingen steckten, unbedingt kennenlernen musste. Es handelte sich um **Michael Johann** und **Thomas Römer,** zwei Mathematik- bzw. Physikstudenten aus Bochum und beinharte DSA-Fans, die vor Ideen nur so übersprudelten. Wiederum erwies sich in langen Diskussionen, dass wir unabhängig voneinander zu aufregend ähnlichen Einschätzungen der Gestaltung eines Rollenspiels gekommen waren.

Kurzum: Die beiden stießen zum Team, und mit Thomas Römer hatten wir einen Diplomdämonologen und Magieexperten gewonnen, der soeben mit seinen Beiträgen zu *Götter, Magier und Geweihte* sein absolutes Meisterstück abgeliefert hat. Michael hingegen hat sich als Storyschreiber für die beiden DSA-Computerspiele "Schicksalsklinge" und „Sternenschweif‘ verewigt. Inzwischen haben Michael und Thomas übrigens das Hobby längst zum Beruf gemacht - für die Wissenschaft zumindest scheinen sie verloren...

Bislang nicht von seinen guten Studienvorsätzen (Germanistik, Geschichte) abzubringen ist **Jörg Raddatz,** der bereits als Schüler die DSA-Redaktion durch ein Porträt des Herzogs Waldemar von Weiden und einen Bericht über aventurisches Schulwesen auf sich aufmerksam machte. Inzwischen ist auch Jörg als mehrfacher Abenteuerautor längst Redaktionsmitglied geworden, wo er sich als Fachmann für die aventurischen Zwergenvölker unentbehrlich gemacht hat.

Dass es dem deutschen Gymnasium - trotz aller Bemühungen - noch immer nicht gelungen ist, seinen Schülern Originalität und Kreativität auszutreiben, beweist unser jüngstes Redaktionsmitglied, **Niels Gaul,** der es auf faszinierende Weise versteht, zwischen AGs, Grund- und Leistungskursen das aventurische Lehenswesen zu gestalten und den beiden Hauptkirchen (Rondra- und Praioskult) Leben, Sinn und Inhalte zu verleihen. Leider hat Niels nun auch schon die 18 überschritten und mit Techno-Sound und Baseball-Kappen so wenig im Sinn, dass er als redaktioneller Vorzeigejugendlicher wenig geeignet ist. Schade eigentlich, aber man kann nicht alles haben...

STÄNDIGER BEGLEITER von Redaktion, Herstellung und Vertrieb unseres Spiels ist übrigens das CDSA, das *Chaos des Schwarzen Auges* (ein Phänomen, dem man einmal eine eigene Spielhilfe widmen sollte). Opfer dieses Chaos wurde neben so manchem unschuldigen Spieler auch ein gewisser **Karl-Heinz Witzko,** der uns Anregungen schickte, die niemand las, und Wettbewerbs-Abenteuer zusandte, die im Limbus verschwanden. Karl-Heinz (im Hauptberuf Statistiker) reagierte mit Briefen voll beißender Ironie - beißend zwar, aber doch zugleich so unterhaltsam, dass wir Redakteure neugierig auf diesen witzigen Gesellen wurden.

Nun ja, wer sich ein wenig mit den DSA-Soloabenteuern auskennt, weiß, dass Karl-Heinz seinen Humor und seine Ironie inzwischen in angemessene Bahnen lenkt: Statt sich mit der DSA-Redaktion anzulegen - zu der er inzwischen ohnehin gehört -, lässt er nun die Solo-Spieler unter seinen Streichen leiden. Das ist auch besser so — findet jedenfalls die Restredaktion...

IRGENDWANN GEGEN ENDE DER 80ER Jahre spielte ich - schließlich sollte man immer mal über den Tellerrand schauen - in einer *Pendragon*-Runde mit. Dort freundete sich mein Charakter bald mit einem Rittersmann ohne Fehl und Tadel an, gespielt von **Michelle Melchers.** Ich fragte Michelle, ob sie nicht in unserer DSA-Redak-tionsrunde mittun wollte.

Nachdem sie ihre Überraschung darüber überwunden hatte, dass auch Erwachsene Vergnügen am Schwarzen Auge haben könnten, das sie für ein Einsteigerspiel hielt, wechselte sie erst zögerlich, aber schließlich mit fliegenden Fahnen in unser Lager, ließ ihr Studium sau

sen (noch ein Schaden für die Wissenschaft), wurde DSA-Aben-teuerautorin, beteiligte sich an fast allen Boxen und übernahm schließlich die Redaktion des *Aventurischen Boten.* Soweit es ihr die - bisweilen etwas trockene - Redaktionsarbeit erlaubt, nimmt sich Michelle gerne der fantastischen Aspekte unseres Spiels an und achtet liebevoll darauf, dass die Reservate der Drachen, Feen, Dämonen und Kultisten nicht von der Geröllhalde der garethisch-vinsaltischen Polit-Intrigen verschüttet werden...

Keinesfalls unerwähnt bleiben darf gerade jener Autor, der als erster einen unabhängigen Spiele-Preis für ein DSA-Abenteuer gewann: **Bernhard Hennen** mit seiner "Drachenhals-Tetralogie", Schöpfer eines Gutteils der elfisch-aventurischen Ur- und Frühgeschichte. Als Archäologe ist Bernhard wahrscheinlich der weitgereisteste (weitest gereiste?) DSA-Redakteur, als Journalist, Radiomacher und Buchautor kann er den vermutlich buntesten beruflichen Hintergrund vorweisen.

WÄHREND ICH DIESEN TEXT SCHREIBE, wird mir mehr und mehr klar, dass ich den Rahmen des Artikels bei weitem sprengen würde, wenn ich versuchte, wirklich jederfrau und jedermann gerecht zu werden, der/die sein/ihr oft sehr wichtiges Scherflein zur Gestaltung und Abrundung des Spiels beitrug. Mit jedem Namen, den ich nennen möchte, fallen mir etliche ein, die auch erwähnt sein müssten. Zehn Jahre DSA sind anscheinend doch eine recht lange Zeit...

Hans Joachim Alpers darf ich auf keinen Fall vergessen, Gründervater der ersten Tage und Schöpfer so klangvoller Städtenamen wie Festum und Brabak; **Reinhold H. Mai,** der große Teile des aventurischen Hochadels definierte und immer wieder keltische Einflüsse ins Spiel brachte; **Ralf Hlawatsch** muss genannt werden, Experte für die aventurischen "Wilden", Abenteuer-Autor und Zeichner etlicher wunderschöner Stadtpläne, die ihren Teil zum Erscheinungsbild und zum Reiz der DSA-Regional-Module beigetragen haben.

Susi Michels, die so manche schöne Zeichnung für den Aventurischen Boten schuf, haben wir zu danken, **Norbert Venzke** für seine langjährige Betreuung des Boten und der mittelreichischen Adligen, **Arne Gniech** und **Reiner Kriegler** für einige schöne Soli und ein hervorragendes Fanzine, **Stefan Blanck** für *DSA-Tools* (ein bestechendes Computerprogramm zur Meister-Unterstützung), **Andreas Michaelis** und **Gerd Böder,** die Deutschlands ältestes, langlebigstes (und eines der schönsten) DSA-Fanzines *(Der Letzte Held)* schufen, **Thorsten Grube,** der den ersten vorbildlichen DSA-Spielerhelden-Orden ins Leben rief und betreut, **Michael Meyhöfer,** der gemeinsam mit Jörg Raddatz in diesen Tagen die Wahnsinnstat der Schaffung eines kompletten DSA-Lexikons auf sich genommen hat und demnächst die Boten-Redaktion verstärken wird, des weiteren **Stephan Johach, Heike Kamaris** und **Stefan Küppers** für unermüdliche Anregungen, Kulturschöpfungen und die Mitarbeit am Lexikon, den Zeichnern **Horus, Fortmann, Haupt, Bau, Turk, Ochmann, Sommer** und **Yüce** und schließlich - und das ist wahrhaftig nicht als Phrase gemeint, den Hunderten von Spielern, die uns mit Lob, Kritik und Anregungen zur Seite standen und uns halfen, die DSA-Schivone stets in die richtige Richtung zu steuern.

MANCH EIN LESER mag sich nun darüber wundern, dass so wenig "Vollprofis" am Schwarzen Auge Arbeiten. Wir meinen, gerade dieser semiprofessionelle Touch hat sehr viel zum Erfolg unseres Spiels beigetragen.

Eben weil auf allen Ebenen echte Rollenspiel-Freunde das Spiel gestalten - und nicht etwa Marketing-Strategen und Produkt-Manager - hat sich **Das Schwarze Auge** bis heute eine spontane, den Wünschen der Spieler folgende Lebendigkeit bewahrt, und wir alle werden tun, was wir können, damit die "alte Tante DSA" für immer jung bleibt.

♦ Ein seit Jahren beliebtes Gesellschaftsspiel der DSA-Redaktion lautet „Wir kündigen Güldenland an". Der bisherige Höhepunkt im Spielverlauf erschien im Aventurischen Boten Nr. 22 und lautete: „Ebenfalls 1991 wird dann eine weitere Box erscheinen, die den verheißungsvollen Titel Güldenland trägt."

♦ Ein Gestaltungs-Problem ganz beson derer Art ergab sich im Zusammenhang mit dem Abenteuer *Elfenblut,* das eigentlich unter anderem die Taten einiger Orks vorstellen sollte - doch der damals der Fantasy noch recht unkundige Maler plazierte auf dem Titelbild eine nette Gruppe ein wenig missmutig dreinschauender Herren mit Drei-Tage-Bart - die naheliegendste Lösung war, die Orks durch die seit grauer Vorzeit (*Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler)* ausgestorben geglaubten Neandertaler *zu* ersetzen.

♦ Besondere Verdienste um DSA erwerben sich seit geraumer Zeit die unermüdlichen Mitarbeiter Willy Grögl und Oliver Richtberg in Eching, die die zahlreichen Leserfragen an die DSA-Redaktion bearbeiten und beantworten und so manchen Proteststurm als erste ertragen müssen. An dieser Stelle seien ein paar der unpassendsten „Regelfragen" präsentiert, die bis lang ans Ohr der Redaktion drangen:

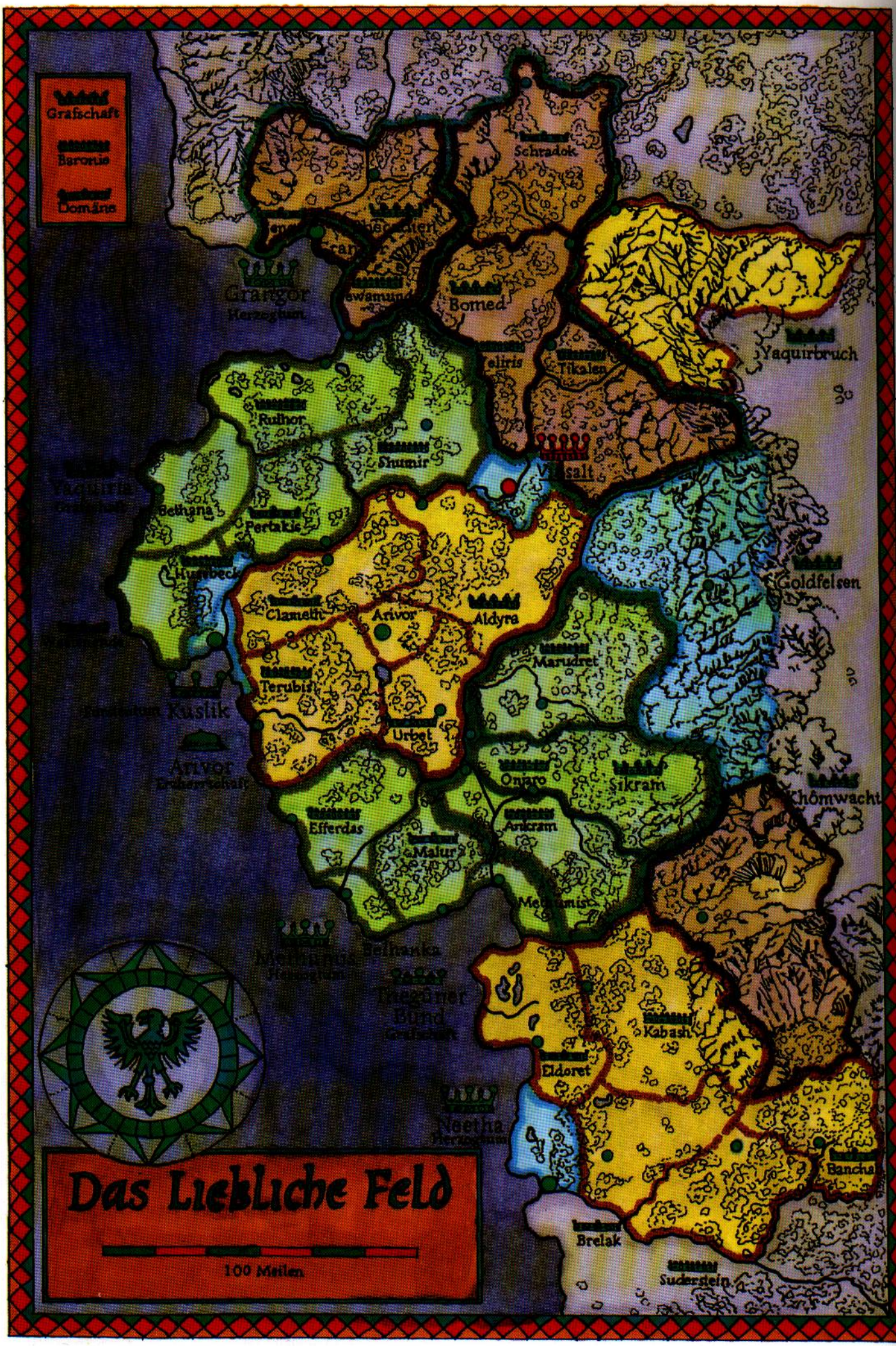
„Ab welcher Stufe darf man Meister wer den?"

„ *Was machen wir in der Zeit, in der unserer Helden schlafen?"*

„Geweihte? Das sind doch so militante Sektenanhänger?"

... und natürlich der berühmt-berüchtigte Dauerbrenner: „Warum darf Nahema ein Kettenhemd tragen?"

♦ Eine weitere (zu Unrecht fast vergessene) Einrichtung soll hier auch gewürdigt werden: Die *Regionalmeister* – begeisterte DSA-Spieler, die jeweils für ihren Postleitzahlbezirk die Beantwortung von Regelfragen und die Vorauswahl neuen Regel- und Hintergrundmaterials übernahmen. Harte Arbeit voller Verdienst aus Enthusiasmus und für einen kleinen Portozuschuß. Mögen ihr Andenken fortleben!


Grafschaft
Baronie
Domäne
Schradok
Grangor
Herzogtum
Bomed
Yaquirbruch
Tikalen
Ruthor
Shumir
Bethana
Pertakis
Goldfelsen
Clamelth
Arivor
Aldyra
Marudret
Terubis
Urbet
Onyaro
Sikram
Chômwacht
Efferdas
Arkram
Malur
Kabash
Eldoret
Bancha
Brelak
Sudersteip
Das Liebliche Feld
100 Meilen

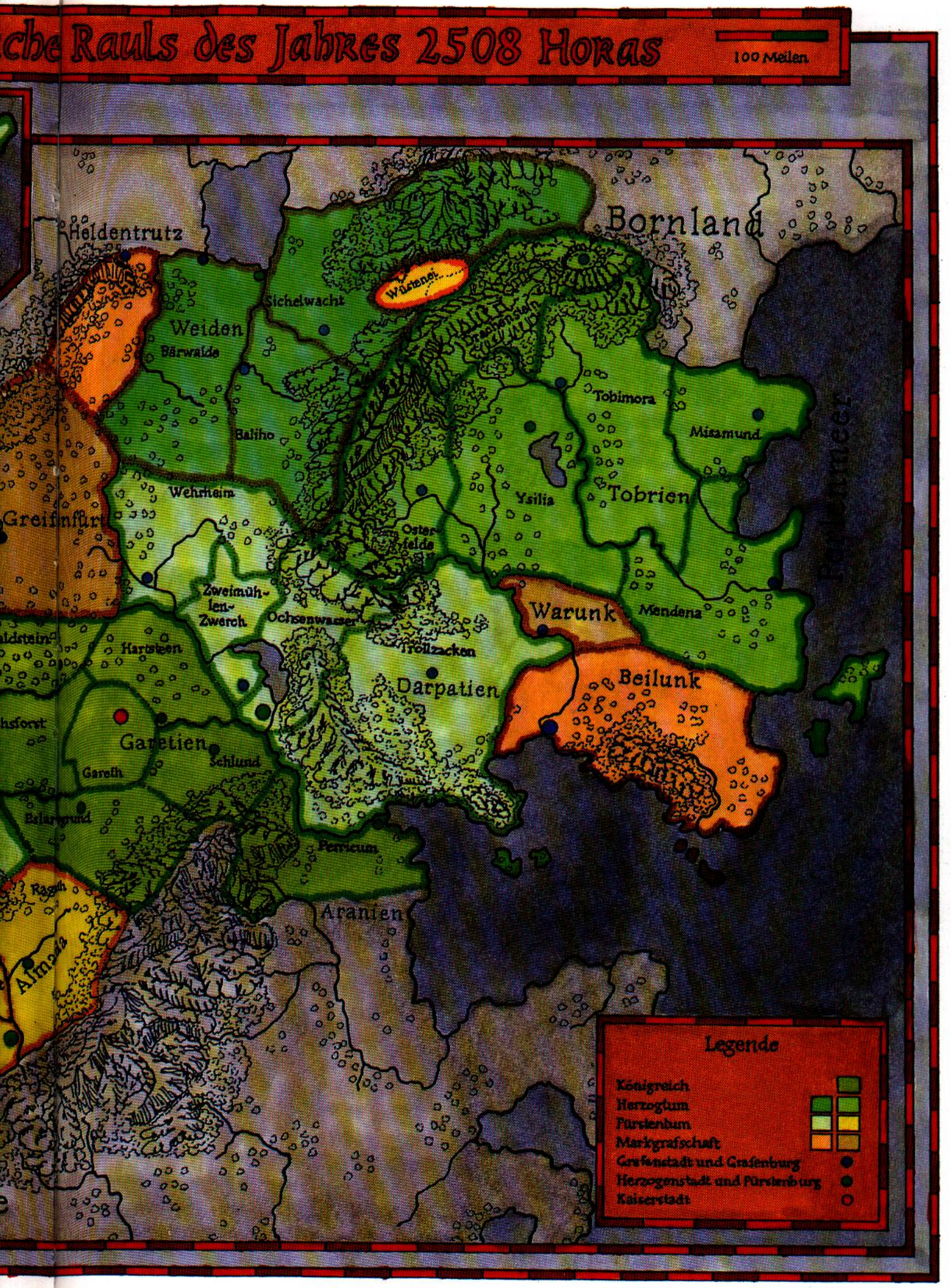
Rashoul
N
100 Schritt

Aventurische Wappen

ReichsStadt
Wehrheim
N
100 Schritt

Das Fährhaus

Die Kron- und Herzogenlehen im Reich
Jergan
Tobrien
Nostria
Andergast
Winhall
Kosch
Angbarer See
Bredenhag
Albernia
Havena
Honingen
Gratenfels
Nordmarken
Reichsforst
Ferdok
Schetzeneck
Albenhus
Waldwacht
Südpforte
Yaquirtal
Altes Reich
Khôm-Wüste


che Rauls des Jahres 2508 Horas
100 Meilen
Heldentrutz
Bornland
Sichelwacht
Weiden
Bärwalde
Baliho
Wehrheim
Greifenfurt
Tobimora
Misamund
Tobrien
Ysilia
Osterfelde
Zweimühlen-Zwerch
Ochsenwasser
Warunk
Mendena
Hartsteen
Trollzacken
Darpatien
Beilunk
Garetien
Schlund
Gareth
Perricum
Aranien
Almada
Legende
Königreich
Herzogtum
Fürstentum
Markgrafschaft
Grafenstadt und Grafenburg
Herzogenstadt und Fürstenburg
Kaiserstadt