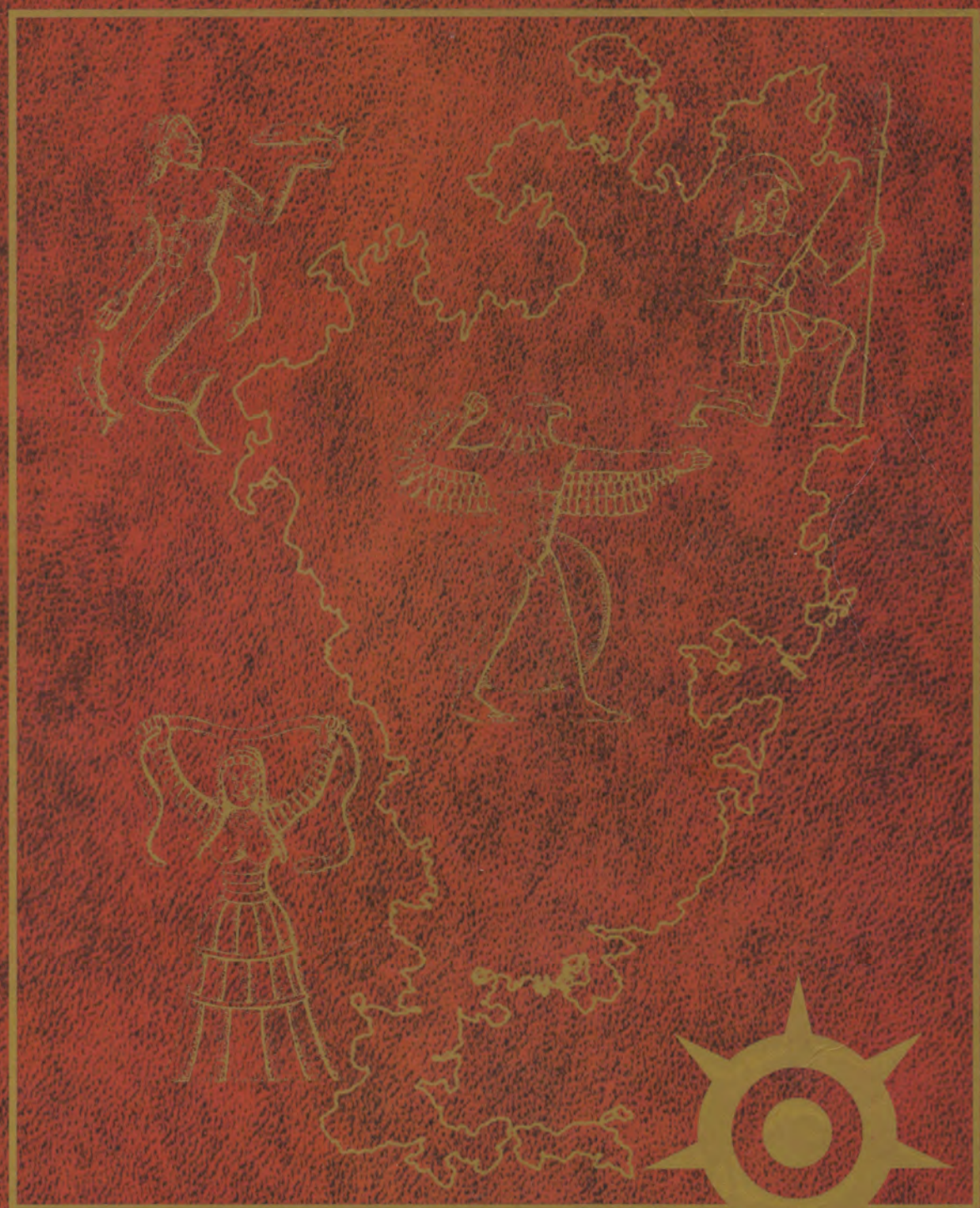


AVENTURISCHER ALMANACH

Enzyklopädisches Jahrbuch für das Jahr 28 Hal / 1021 BF



FANTASY PRODUCTIONS

10271

28 Hal

2513 Horas / 1021 Bl

1 Sommeronnen- Ma wende (PRA)	21 Pr		11 Ro		4 Er		27 Fe		20 Ma		13 Wa
2 Praiosfest (PRA)	22 Ro	R	12 Fe	Tag der Treue (TRA)	5 Ma		28 Wa		21 Pr		14 Wi
3 Praiosfest (PRA)	23 Fe	O	13 Wa		6 Pr		29 Wi		22 Ro	P	15 Er
4 Fe	24 Wa	N	14 Wi		7 Ro	Rohals Verhüllung	30 Er	Tag der Ifim	23 Fe	H	16 Ma
5 Wa	25 Wi	D	15 Er		8 Fe		1 Ma		24 Wa	E	17 Pr
6 Wi	26 Er	R	16 Ma		9 Wa		2 Pr		25 Wi	X	18 Ro
7 Horas' Erscheinen (HOR) Madstag	27 Ma	A	17 Pr		10 Wi		3 Ro		26 Er		19 Fe
8 Ma	28 Pr		18 Ro		11 Er		4 Fe		27 Ma		20 Wa
9 Pr	29 Ro		19 Fe		12 Ma		5 Wa	1. Rastulahellah	28 Pr		21 Tag der Wi Waffenschmiede
10 Ro	30 Fe		20 Wa		13 Pr		6 Wi		29 Ro		22 Er
11 Fe	1 Tag des Wassers (EFF)	P	21 Wi		14 Ro		7 Er		30 Fe	Versenkungsfest (HES)	23 Ma
12 Wa	2 Wi	R	22 Er		15 Fe		8 Ma		1 Wa	Saatfest (PER)	24 Pr
13 Wi	3 Er	A	23 Ma		16 Wa		9 Pr		2 Wi		25 Ro
14 Er	4 Ma	I	24 Pr		17 Wi		10 Ro		3 Er		26 Fe
15 Ma	5 Pr	O	25 Ro		18 Er		11 Fe		4 Ma		27 Wa
16 Pr	6 Ro	S	26 Fe		19 Ma		12 Wa		5 Pr		28 Wi
17 Ro	7 Fe	I	27 Wa		20 Pr		13 Wi		6 Ro		29 Er
18 Fe	8 Wa	O	28 Er		21 Ro		14 Er		7 Fe		30 Ma
19 Wa	9 Wi	S	29 Er		22 Fe		15 Ma		8 Wa		1 Fest der Freuden (RAH) Pr bis 7. Rahja
20 Wi	10 Er	A	30 Ma		23 Wa		16 Pr		9 Wi		2 Ro
21 Er	11 Ma	I	1 Pr	Totenfest (BOR)	24 Wi		17 Ro		10 Er		3 Fe
22 Ma	12 Pr	O	2 Ro		25 Er		18 Fe		11 Ma	P	4 Wa
23 Pr	13 Ro	E	3 Fe		26 Ma		19 Wa		12 Pr	E	5 Wi
24 Ro	14 Fe	F	4 Wa		27 Pr		20 Wi		13 Ro	R	6 Er
25 Fe	15 Wa	F	5 Wi		28 Ro		21 Er		14 Fe	A	7 Ma
26 Wa	16 Er	E	6 Er		29 Fe		22 Ma		15 Wa	I	8 Pr
27 Wi	17 Ma	R	7 Ma		30 Erleuchtungsfest Wa (HES)		23 Pr		16 Wi	N	9 Ro
28 Er	18 Ro	D	8 Tag der Horaskränzung (HOR)		1 Tag der Jagd (FIR) Wi Winterbruch		24 Ro		17 Er	E	10 Fe
29 Ma	19 Wi		9 Ro		2 Er		25 Fe		18 Ma		11 Wa
30 Pr	20 Ro		10 Fe		3 Ma		26 Wa		19 Pr		12 Wi
1 Ro	21 Fe		11 Wa		4 Pr		27 Wi		20 Ro		13 Er
2 Fe	22 Wa		12 Wi		5 Ro		28 Er		21 Fe		14 Ma
3 Wa	23 Wi		13 Er		6 Fe		29 Ma		22 Wa		15 Pr
4 Tag des Schwurs Wi (RON)	24 Er		14 Ma		7 Wa		30 Bis 1. Phex - Tag der Erneuerung (TSA)		23 Wi		16 Ro
5 Er	25 Ma		15 Pr		8 Wi		1 Ro	Tag des Phex (PHE)	24 Er		17 Fe
6 Ma	26 Pr	R	16 Ro		9 Er		2 Fe		25 Ma		18 Wa
7 Pr	27 Ro	O	17 Fe		10 Ma		3 Wa		26 Pr		19 Wi
8 Ro	28 Fe	N	18 Wa		11 Pr		4 Wi		27 Ro		20 Er
9 Fe	29 Wa	D	19 Wi		12 Ro		5 Er		28 Fe		21 Ma
10 Wa	30 Wi		20 Er		13 Fe		6 Ma		29 Wa		22 Pr
11 Wi	1 Fischerfest (EFF)		21 Ma		14 Wa		7 Pr		30 Wi		23 Ro
12 Er	2 Wi Prüfungsfest (HES)		22 Pr		15 Wi		8 Ro	P	1 Er	Tag des Feuers (ING)	24 Fe
13 Ma	3 Tag der Heimkehr Er (TRA)	T	23 Ro		16 Er		9 Fe	H	2 Ma		25 Wa
14 Pr	4 1.-3. - Fest der einge- brachten Früchte (PER)	R	24 Fe		17 Ma		10 Wa	E	3 Pr		26 Wi
15 Ro	5 Tag der Helden (RON)	A	25 Wa		18 Pr		11 Wi	X	4 Ro		27 Er
16 Fe	6 Schwertfest (RON)	V	26 Er		19 Ro		12 Er		5 Fe		28 Ma
17 Wa	7 Schwertfest (RON)	I	27 Fe		20 Fe		13 Ma		6 Wa		29 Pr
18 Wi	8 Diskusstafette Er (Maraskan)	A	28 Ma		21 Wa		14 Pr		7 Wi		30 Reinigungsfest (HES)
19 Er	9 Tag des Großen Schlafs (BOR)		29 Pr		22 Wi		15 Ro		8 Tag des Ausbruchs (ING)		Fe Isyahadin
20 Ma	10 Tag der Treue (TRA)		30 Er		23 Er		16 Fe		9 Ma		Wa Apestadil
			1 Fe		24 Ma		17 Wa		10 Pr		Wi Rahastes
			2 Wa		25 Pr		18 Wi		11 Ro		Er Madaraestra
			3 Wi		26 Ro		19 Er		12 Fe		Ma Shihayazad



Aventurischer ALMANACH

DSA-Jahrbuch 28 Hal

Eine DSA-Spielhilfe von



FANTASY PRODUCTIONS



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

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

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



Aventurischer Almanach

DSA-Jahrbuch 28 Hal

(Lexikon-Ergänzung)

von

Michael Meyhöfer

und

Jens Matheuszik und Gregor Rot

mit Beiträgen von

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

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

Eine DSA-Spielhilfe



Hinweise zum Gebrauch des Almanachs

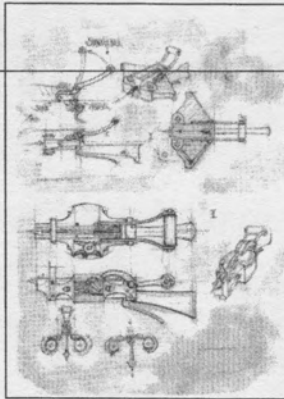
Das »Lexikon des Schwarzen Auges« und der »Aventurische Almanach« sind in *Haupteinträge* und *Themenartikel* gegliedert, wobei letztere einen kurzen Abriss über ein thematisch zusammenhängendes Gebiet (z.B. Armee und Flotte) bieten. Die Haupteinträge sind alphabetisch geordnet und zu Buchstaben(gruppen) zusammengefaßt; die Themenartikel finden Sie in dem dem Anfangsbuchstaben entsprechenden Kapitel. In der *Indexzeile* am oberen Rand der Seite finden Sie links eine fett gedruckte Kombination aus vier Buchstaben, die den ersten Eintrag der Seite kennzeichnet, auch wenn dieser bereits auf der vorhergegangenen Seite begonnen hat. In der Mitte stehen die Schlagwörter der auf dieser Seite zu findenden Artikel,

wobei das erste Wort den ersten auf der Seite beginnenden Eintrag kennzeichnet, das zweite Wort den letzten auf der Seite beginnenden. Die fett gedruckte Kombination aus vier Buchstaben am rechten Seitenrand kennzeichnet das letzte Schlagwort der Seite. Stehen auf der Seite nur Themenartikel, so finden Sie am linken und am rechten Rand der Indexzeile jeweils fettgedruckt das ausgeschriebene erste Wort der Überschrift des Themenartikels, in der Mitte die möglichst komplette Überschrift noch einmal in Versalien. Befinden sich auf der Seite sowohl Haupteinträge als auch Themenartikel, so wird dies durch einen Schrägstrich (/) in der Indexzeile gekennzeichnet.

Arba

Arbalioniere — Asgarool, Hilpertion

Asga



die innere Gerichstheit verantwortlich ist und von *Pflichtern* geleitet wird. Die zuweilen auch (gerade in heutiger Zeit völlig unpassend) "besidantische Inquisition" genannte Institution wurde vom Heiligen *Arbazion* ins Leben gerufen, unter *Haldina* von *Ilnerstein* wurde die Tätigkeit des A.G. aber stark eingeschränkt.

Argellion; *Heiliger des Herisdelkirche*, Patron der Schutzmagie, Schöpfer des *Schwarzengarten*; *Spekulation* der *Halle* (im *Mistamir* von *Arba*), die während der *Maierkriege* viel Unheil abwendete, begründete das später nach ihm benannte *Arbazianische Gericht*; angeblich beim Beizen im Tempel von *Narbas* selbst nach *Athern* entrickt.

Artika; *isländische Heidin* des dritten Jahrtausends vor *Hal*, die durch *Lisi* den *Parparwarm Gernass* erschlug. In einem Loch verhängen, stieß sie ihm ihre *Dschudra* in den weichen Bauch, starbar selbst durch das geringe Blut des vorstehenden Drachens. Bemerkenswert ist bei der Geschichte der Drachensiege (siehe oben *von *Arba* *Fidelpa* und *Geron* dem Einhändigen* die einzig nachweisbare), daß die Kaufmannsleute als weibliche Person in die Geschichte eingeht, was bei *Tulandeneher* selten der Fall ist.

Arinkeilwald; große, noch weitgehend unberührte und von Hügelketten durchzogene Waldfläche und Baumvielfalt der Graien von *BITHANA* in der *Domine Perukas* und der *Burnier Rulher*.

Aristokratie; Staatsform, bei der ein bevorzugter Stand die Staatsgewalt innehat. Für gewöhnlich resultiert die Privilegierung aus *nidriger Abkunft*, infolge *Ausübung hervorragender Tätigkeiten* (z.B. Priester- oder Kriegerum) oder durch *Reichtum*.

Arivor (III); *Stadmark der Erbschenschaft Arivor*, die neben der gleichnamigen Stadt noch den *GRABO-See* umfaßt.

Artinsburg; am östlichen Ufer des *Wafurich* gelegener, kleiner Ort mit gleichnamiger Burg im *Isordändischen FIVINLAND*.

Armee und Flotte; siehe Übersicht *ARMEE UND FLOTTE* auf Seite 5.

Aras de Mott (II); ehemaliges Hauptkloster vom *ORDEN* des *Hilpertion*, in den Hölten des *Finsternkorns* am *Sofelweg* gelegen (Abb. siehe Lexikon auf S. 189); 141 v.H. gegründet von dem *Pavus-Heiligen* *Aras de Mott*.

Wurde das Kloster bereits im Jahr 19 Hal in Folge der Eroberung durch die *Ords* schwer in Mitleidenschaft gezogen, so nahm es fünf Jahre später durch die Zerstörung eines verborgenen Zentrums unersetzlich irreparablen Schaden. Sämtliche dort gesammelten Schriften, Artefakte und Reliquien wurden seit 27 Hal in die Stadt des *Lichts* zu *Gutverfracht*, um sie eines Tages einem neuen Kloster zu überantworten. Allein drei Mönche, eine *Handvoll* *Schuldschuldner* und ein *begonnen sind zum Schutz der Ruine vertrieben*.

Arupanaag; zweitnächste Sippe von *Churhop*, die zum Teil von *Waldmenschen* abstammt und *möglicherweise* selbst einmal einen Stamm bildete (obwohl *Hurag A*, das Oberhaupt der Familie, stets heisst). Der Reichtum der *Händlerfamilie* beruht vor allem auf der Nutzung der einzigigen *Palstrale* über das *Regengebirge*, die ihnen nur durch das Wohlwollen der dortigen *Waldmenschen* offen steht.

Artyjos; (III EW); einzig dauerhafte Siedlung auf der *Zyklopeninsel* *KUTAKI*, die Bevölkerung lebt vorrangig von Fischerei und Weinbau; die siebzehn Furchen im Ausbruch des *AMRAN KUTAKI* hat einen starken Glauben an *legierne* hervorgebracht.

Asborn; *islandische* *Phantasie*, angeblich *zugeschrieben* *Bibli*, *Aras de Mott*, *Churhop* und *Waldmenschen* haben auf der Festland gegründet wurde. Die Idee ist so absurd, daß *Born* in seiner Güte bisher jeden, der über dieses lächerliche Truggebilde lalierte, gnädig zu sich rief.

Ascardaar (von *Baburin*); *Heiliger der RANA-Kirche* und *Schutzpatron der Hinghe*, angeblich entrannte der *Jüngling A*, der in inniger Liebe zur Statue seiner Göttin, daß er fortan jeglicher körperlicher Lust entsagte. Die Götterdankte es ihm mit dem Festbestand seiner jugendlichen Schönheit ins hohe Alter.

Asgarool, Hilpertion; (* 36 v.H.); seit 1 Hal *HUTER* der *Flamme* zu *Anghar*; behauptet, trübseliger *Meisterschmied* *Oberste Gewerke* der *Is-ARAS-Kirche* seien die *Annäherung zum *Is-ARAS-Kirche* *Born* voran. Sein verkrüppeltes Bein soll Ingeritums Strafe für eine schwere*

gen auf dem Prinzip der Verkleinerung der Ritz; entwickelt wurde und als Nachfolger der *Armbrüste* gilt. Diese neuen Waffen ziehen ihre Schußkraft aus verdichteten Seli-, Haar- oder Drahtbündeln, während sich der komplizierte Abschlußmechanismus innerhalb eines geschlossenen Blockkastens befindet, um vor Witterung geschützt zu sein.

Die A. besitzt einen zwei Schritt langen Schall und wiegt vor allem wegen ihrer komplizierten Mechanik 12 Stein, was sie auf dem Schlachtfeld eher zu einer Belastung als zu einer Hilfe macht, da die A. zu ihrem Einsatz nur auf Trümpfen gelangen können und von den Schützen fast immer auf einem (weiteren drei Stein schweren) Dreifuß benutzt wird. Diese Einschränkungen lassen die A. eigentlich nur bei Belagerungen sinnvoll erscheinen.

Die Verfeinerung dieser neuen Waffentypen, zu denen *ARMALETTI*, *BALESTRA* und *BALESTRINA* zählen, ist fast ausschließlich auf das zentrale *HERRSCHER* beschränkt, da sie als zutiefst unumstößlich gelten (was jedoch den Staats-Marschall *Felner* *SIMONSTEIN* zu *HERVOR* nicht darin hindert, seinen Plan einer einheitlich gerüsteten *EXEMPLARISCHEN ARMALETT* mit diesen Waffentypen zu verfolgen).

Arbalioniere; zur Bedienung einer *ARMALETT* ausgebildete Soldaten der *HERRSCHER*.

Archiv Z; aus den Informationen zahlreicher Zutritter der *NOTWANDIG* kompliziertes Aktenwerk, in dem angeblich brianse Informationen über die weitläufige *Königschaft* des *Bankhauses* zusammengetragen worden sind.

Armada; die berühmte *Kassanische* von *Ar* *Aras de Mott* und *Schwarze A*. Die auf der Basis der *Thalassokratie* aufgebaute Flotte unter Großadmiral *Alissima Phryna* *Yalno* *Zimonsen* besteht aus rund zehn zehntausend Schiffen, dabei fast zur Hälfte aus Galeeren.

Archon; ethischer Herrscher der *Zyklopeninsel*; fand nur in der Herrscherlinie der *ARMALETT* Verwendung.

Archon Megalon; siehe *Megalon*, *ARCHON*.

Archonten; erste Herrscherlinie der *Zyklopeninsel*; der erste *Archon* war *Horiden* von *Rehke*, doch schon die Linie der A. schon mit dem Tod seines Sohnes *Hofufan* "den *Einzigigen*" von *Pallos*, der sämtliche *Privilegien* der Inselverfolgung lient.

Argellianisches Gericht; internes Organ der *Herisdelkirche*, das für

Indexzeile (der letzte Eintrag der vorigen Seite lautet Arbalone)

Buchstabengruppe (zum leichteren Auffinden des Kapitels)

Verweis auf einen Themenartikel im Almanach

Verweis auf einen Haupteintrag im Almanach Haupteintrag

Verweis auf einen Haupteintrag im Lexikon

Seitenzahl

Druckformate

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

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

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

Fette Schrift kennzeichnet den Anfang eines neuen Eintrags

oder eines eintraggleichen Abschnitts ("Riese, -n; unsterbliche Wesen ... Der R. Milzenis lebt im ...")

Fett und Kursiv gestellte Schrift leitet

1.) Einträge ein, die bereits im »Lexikon« über einen eigenen Haupteintrag verfügen, und bezeichnet im weiteren

2.) Unterabschnitte eines längeren Eintrags ein, vor allem bei den Abhandlungen über aventurische Provinzen und Völker ("Darpation, -s, darpatisch, Darpater; zentral gelegenes ... Landschaft: Nördlich setzt sich ...")

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

FETTE UND KURSIVE KAPITÄLCHEN verweisen auf entsprechende Themenartikel im vorliegenden »Almanach«.

Alphabetische Reihenfolge

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

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

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

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

Übliche Abkürzungen

Av. / av.	Aventurien / aventurisch
BF.	Zeitrechnung nach Bosparans Fall
BOR / Bor.	Boron (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
bosp.	bosparanisch (Zeitalter) / Bosparano (Sprache)
Brn.	Baronie
EFF / Eff.	Efferd (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
EW	Einwohnerzahl
Ew.	Euer / Eure (Anrede)
FIR / Fir.	Firun (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
Fs. / Fsn.	Fürst / Fürstin
fsl.	fürstlich
Fsm.	Fürstentum
G.	Garnisonstruppen (zu Beginn einer Aufzählung)
Gf. / Gfn.	Graf / Gräfin
gfl.	gräflich
Gft.	Grafschaft
Hal.	Zeitrechnung seit dem Krönungsjahr Kaiser Hals
HES / Hes.	Hesinde (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
Horas.	Zeitrechnung nach Horas Erscheinen
HZ. / Hzn.	Herzog / Herzogin
hzgl.	herzöglich
Hzm.	Herzogtum
ING / Ing.	Ingerimm (als Gottheit oder in Tempelaufzählung / als Monatsname)
Kg. / Kgn.	König / Königin
kgl.	königlich
Kgr.	Königreich
Ks. / Ksn.	Kaiser / Kaiserin
ksl.	kaiserlich
LF.	Liebliches Feld
Mgf. / Mgn.	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) / Tulamida (Sprache)
v.BF.	Zeitrechnung vor Bosparans Fall
v.H.	Zeitrechnung vor dem Krönungsjahr Kaiser Hals

Inhalt

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



Aarenstein; auch *Stein des Aaren*, *Roter Aar* oder *Stein des Siegels* genannt; nach *Bosparans Fall* als Symbol für das unterworfenen *Liebliche Feld* in die Kaiserkrone *Rauls* geschmiedet; als sichtbares Zeichen der Unabhängigkeit ging der Stein beim *Kusliker Frieden* an König *Khadan*, der ihn spaltete und die kleinere Hälfte seinem betrogenen Verbündeten *Thursis ay OIKALDIKI* zum Geschenk machte. Aus der größeren Hälfte entstand das ehemalige *CRON-SIEGEL* des *Alten Reiches* (nunmehr abgelöst durch das *HORASSIEGEL*).

Abbadom; verborgenes Kloster am *Einsamen See* in *CHABABIEN*; pflegt eine aus den *Dunklen Zeiten* überlieferte Religion der *Drachenanbetung*; der See enthält das Skelett des *Wurms von Chababien*, den *Geron der Einhändige* erschlug.

Abilachter Fleckvieh; *Rinderrasse*; Zucht der *BORNLÄNDER BUNTEN*.

Abszint; kleiner Ort an der Mündung des *Nagwa* in den *Szinto* und der Straße von *Selem* nach *Keft*.

Abu Terfas Ysasser Shenesach; (109 v.H. – 26 Hal); skrupelloser *Magier* aus *Mhanadistan*, der einen sagenumwobenen Palast im östlichen *Khoram-Gebirge* bewohnte und wohl auf magische Weise sein Leben zu verlängern mußte. Dank *ZURBARANS TINKTUR* wurde er zu einem der letzten Meister der *Chimärologie* und erschuf zahlreiche *Chimären* und *Hybriden*.

Achorhobai; *Gehörnter Dämon*; Diener des *AGRIMOTH*; frißt sich auf der Suche nach edlen Steinen und Metallen mit seinem fünfzehn Schritt langen, weißen Wurmleib mittels seiner Verdauungssäfte aus reinem *Vitriol* durch alle Arten von Gestein.

Adamantenland; sagenhafte Insel im tiefen *Perlenmeer* jenseits von *Setokan*, auf der *Al'Anfa* eine unglaublich ertragreiche Edelsteinmine sein eigen nennen soll, deren Erträge (zusammen mit Gewürzen und Edelhölzern von den *Waldinseln*) vom sogenannten *Adamantenkonvoi* abgeholt werden. Dieser besteht aus zwanzig *Zedrakken* und zwölf *Galeeren* zu deren Schutz und darf als größter Traum eines jeden *Piraten* gelten.

Adawadtgürtel; spezieller *KRAFTGÜRTEL*, der einmalig die Kraft eines *Riesen* verleiht.

Adelskomture; von der *bornländischen* *ADELVERSAMMLUNG* gewählter Rat. Die sechs A. bekleiden zumeist eher symbolische Ämter und sind dem *ADELSMARSCHALL* beratend zur Seite gestellt. In Kriegszeiten sollen sie zudem die *Landwehren* befehligen, doch wurde dies noch nie praktisch umgesetzt, da die Angehörigen der Wehren sich eher ihrem jeweiligen *BRONNJAR* verantwortlich fühlen.

Adlergarde; ehemaliges *Ksl. Elitgarderegiment* des Mittelreichs zu *Tuzak*; wurde im Zuge der *borbaradianischen* Invasion unter Verlust der Standarte nahezu aufgegeben und später aufgelöst.

Adler-Orden; ein in der Organisation den Laienbruderschaften der großen Kirchen angelehnter Orden (offizielle Bezeichnung: *Horaskaiserlicher Staats-Orden des Goldenen Adlers*), der von *Amene-Horas* zur besseren Kontrolle im *HORASREICH* eingerichtet wurde. Der A. hat die Aufgabe, die Kaiserin bei Regierung und Verwaltung zu unterstützen. Dazu gehört die Beratung (und auch Überwachung) von Adligen, die Verfolgung und Verurteilung von Verbrechern und Staatsfeinden sowie die Verwaltung von Ländereien der *HORASDOMÄNE*.

Die oberste Einheit des Ordens, die *Staats-Procuratur* in *Vinsalt*, ist in sieben *Procuraturen* gegliedert, die nächstkleineren Einheiten sind *Directionen*, *Commissionen* und schließlich die *Secreterie* oder *Referate*. Werden sie als eigenständige Dienststellen eingerichtet, heißen sie *Directorien*, *Commissariate* und *Agenturen*.

Der Eintritt in den Orden ist eine Entscheidung fürs Leben, die aber auch ein festes Gehalt und gesellschaftliches Ansehen mit sich bringt, denn die Ränge des A. erheben ihren Inhaber praktisch in den (nicht erblichen) Adelsstand. Während die Hilfs- und Schreibkräfte (namentlich sind das *Anwärter*, *Amtsdiener*, *Schreiber* und *Secretäre*) all jene Arbeiten erledigen, die für das Bestehen des Ordens unabdingbar sind, haben die Offizialen (*Referenten*, *Inspectoren*, *Commissare* und *Directoren*) schon erhebliche politische Vollmachten. Die *Staats-Advocaten* und *Procuratoren* hingegen sind durchwegs studierte Juristen, die die Kaiserin auch vor Gericht vertreten. Oberster Funktionär des Ordens ist *Staats-Procuratorin* *Comtessa Odina THIRINDAR VON SCHELF*.

Adlerschnabel; vergoldete und verzierte *Kaiserbalestra* von *Kaiserin AMENE-HORAS*, die als Zeremonial- und Repräsentationswaffe dient.

Admiral-Vikos-Sieg; Bezeichnung für einen militärischen Sieg, bei dem man zwar mehr verliert als der Gegner, sich das im Gegensatz zu diesem aber leisten kann; benannt nach dem Ausgang der *SEESCHLACHT VON SALZA* unter *Admiral Vikos*.

Admiral-von-Seweritz-Schule; *Seeakademie* zu *Festum*, an der Adlige und Bürger Offiziers- und Kapitänspatente erwerben oder die *Steuermannsprüfung* ablegen können. Obschon erst vor 50 Jahren von dem berühmten *bornländischen* Admiral gegründet, gilt sie als nahezu ebenso bedeutend wie die entsprechenden Schulen in *Khunchom* und *Kuslik*. Der *Festumer* *Handelsherr Stoerrebrandt* unterstützt die Akademie mit großzügigen Spenden.

Adoptivkönige; von 1.352 v.H. bis 1.224 v.H. Monarchen der *ZYKLOPENINSELN*, die sich erstmals *Seekönige* nannten und ihre Nachfolger selbst bestimmten. Der letzte der A. war *MIRONOS VON RETHIS*.

Aëserion; der Kelch des *Erzes* und einer von sieben Teilen des Schwertes *SIEBENSTREICH*.

Agha; neuerdings auch die *aranische* *Tulamidyä*-Bezeichnung für den militärischen Rang *Hauptmann*; Anführer einer *ORTA* (Kompanie).

Ahornsirup; wird aus dem Saft des Zuckerahorns gewonnen; von Elfen zum Süßen von Speisen genutzt.

Ahrholt; kleines *bornländisches* Dorf der *MARK* am Nordrand der *Misa-Auen*; bekannt für den A. *Apfelkäse*, einer Nachspeise (gesüßtes Apfelmus mit Quark und Ei, das zwischen Brettern zu einer mürben Masse gepreßt wird), die selbst in den feinsten Häusern *Festums* angerichtet wird.

Aikar Brazoragh; prophezeite Gestalt der *orkischen* Mythologie; Wiederverkörperung des *BRAZORAGH* und Symbol der Einheit aller Stämme; sein Erscheinen als *ASHIM RIAK ASSAI* soll um 10 Hal den *ORKENSTURM* und den Bau der Stadt *KHEZZARA* veranlaßt haben; apostrophiert als Göttergesandter Streiter, Bewahrer der Vergangenheit, Herr der Gegenwart, Herausforderer der Zukunft.

Aitherion; der Kelch der *Luft* und einer von sieben Teilen des Schwertes *SIEBENSTREICH*.

Akademie der Herrschaft zu Elenvina; dem *WEG DER RECHTEN HAND* zugehörige *MAGIERAKADEMIE* (7 Lehrmeister, 35 Scholaren), die sich auf das Gebiet der *Beherrschung* spezialisiert hat. Gelegen auf einem steilen Hügel mit imposantem Blick über den *Großen Fluß*, hat die A.D.H. sowohl ausreichende Nähe als auch genügend Abstand zur Herzogenstadt der Nordmarken. Da man sich buchstabengetreu an die *Curricula* des *Collegium Canonicum* hält und die Scholaren ohnehin nur eine Woche im Jahr Ausgang haben, kommt die Schule selten in

Konflikt mit weltlichen oder geistlichen Autoritäten und wird auch von der 28 Hal erlassenen Magiebeschränkung kaum betroffen. Die Ausbildung zielt vor allem auf körperliche und geistige Disziplin durch Meditation, während die Zauberei von Nichtmagiern kaum theoretisch behandelt und *Dämonologie* systematisch-philosophisch bekämpft wird. Die über achtzigjährige *Spektabilität* Jorgen Raul Vittelbeck soll ihr Züchtungsinstrument aus Brabaker Rohr weit häufiger verwenden als den Zauberstab. Bekannt ist der Verfechter der 'hesindegefalligen Magie' auch für seine über 50 Jahre dauernde Fehde mit Oswyn Puschinske über den wahren Weg der Beherrschungszauberei.

Akademie der Vier Türme zu Mirham; einstiger Gründungstitel und heutiger Traditionsname der SCHULE DER VARIABLEN FORM ZU MIRHAM.

Akademie Schwert und Stab; traditionsreichste MAGIERAKADEMIE des Mittelreichs; ehemals in Beilunk beheimatet, wo sie aufgrund des von Gwidühenna von FALDAHON ausgesprochenen *arcanum interdictum* Anfang Tra. 28 ihren Betrieb einstellen mußte; eröffnete zum 1. Hes. 28 den Lehrbetrieb in Gareth; seit Anfang 29 Hal zusammen mit den *PREILEN DES LICHTS* in den Räumen der ehemaligen Kanzlei für das Kriegswesen untergebracht.

Akbashi, Kerim; Oberster Tempelherr des Boron und Hoher Priester der Stadt Mengbilla, daher auch Beisitzender im Hohen Rat und Vorsteher des Glaubensrates.

Al Rakshaz; Ordenshochburg der GRAUEN STÄBE auf der Klippe einer Insel vor Pericum; im Jahre 29 Jahre im ehemaligen Lagerhauskomplex des Maraskankontors neu begründet; die bestens gesicherte Anlage beherbergt Führungsspitze und Hauptarchiv des Ordens und dient als Kommandozentrale für Einsätze in den Schwarzen Landen.

Al'Achami; (um 2.000 v.H.) *tulamdischer Magier*; Gründer der AKADEMIE DER GEISTIGEN KRAFT zu Fasar.

Alam-Terekh; fruchtbare Oase am Nordrand der Khom in den nordwestlichen Ausläufern des Khoram-Gebirges.

Alanfanische Prophezeiungen; wichtigstes Werk des Sehers Thamos NOSTRIACUS, das zur Rohalszeit in Tulamidya verfaßt wurde; obgleich aufgrund der starken Beschädigung des Originals und der Sichtweise des maraskanischen Dualismus schwer verständlich, ist man sich doch einig, daß sich die fünf Sprüche, die 'Vom Ende des Zeitalters' künden, auf die Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad und deren Folgen beziehen.

Alanfanischer Trollmops; überzüchtete Hunderasse; dieser Schoßhund der feinen Gesellschaft ist durch Überfütterung häufig derart kurzatmig, daß er in einer eigenen Sänfte getragen werden muß.

Alanfanisches Imperium; seit der Bildung des *Triumvirates* neuer Name für das Königreich MERIDIANA. Formell steht zwar der König in Mirham an seiner Spitze, tatsächlich wird es aber von Al'Anfa aus durch das TRIUMVIRAT und den RAT DER ZWÖLF regiert.

Altatzer; auch Alassow; noch junges Adelsgeschlecht im bornländischen FESTEMLAND mit Stammsitz in Hinterbruch; Familienoberhaupt ist Thezmar A..

Alay, Mz.: Alayim; neue aranische Tulamidya-Bezeichnung für den militärischen Verband von 500 Soldaten, im Gareth Regiment genannt; von einem MIRALAY kommandiert.

Al'Layis Hiphon; traditionelles Schloß der Seekönige; vormals der Sommersitz von Kaiserin Amene III., dient es seit der Rückkehr des Seekönigs Palamydas THALYIN DYLL RETHIS wieder als königliche Residenz. Das alte Gebäude – der Kern stammt noch aus Fran-Horas' Zeiten – mit seinen zahlreichen Anbauten, die es zu einem wahren Labyrinth machen, steht auf einer Anhöhe östlich von Rethis unweit vom Hain der Könige, dem berühmten Pinienwald aus der Legende vom BUND VON LAND UND MEER. Größte politische Bedeutung erlangte das Schloß durch den hier unterzeichneten PAKT VON AL'LAYIS HIPHON.

Albernische Falken; Botendienst mit Hauptsitz in Havena. Vorwiegend Dienste innerhalb der Provinzen Albernien, Windhag und Nordmarken. Tarife für außerhalb liegende Ziele sind Verhandlungssache; die Preise liegen hierbei niedriger als bei den BEILUNKER REITERN, die Beförderung dauert jedoch länger, da es außerhalb des Hauptverbreitungsgebietes keine Wechselstationen gibt.

Al'Bor; legendenumwobener zehnter Bezirk des Großemirats Mengbilla, der einen geheimen Borontempel beherbergt und manchmal als heimliche Hauptstadt von Mengbilla bezeichnet wird.

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

Aldec-Käfer; gefürchteter maraskanischer Holzschädling.

Aldenia; zur Verteidigung gegen das Horasreich stark befestigte Hafenstadt im Nordwesten von Mengbilla am Nordrand des Askani-schen Meeres und einer der zehn Bezirke des Großemirats Mengbilla (EW: 3.000, davon 2.200 Sklaven; G: 200 Gardisten).

Alderhaag; Teil der BRINASKER MARSCHEN, nördlich und östlich des Brinask gelegen.

Alderich von Notmark; Graf von Notmark; neuer Herr über die sewerische Grafschaft, seit er seiner Schwester TJEIKA VON NOTMARK das Erbrecht "abgekauft" hat; gilt als ebenso despotisch wie sein verstorbener Vater URIEL VON NOTMARK.

Alldifreid (I); berühmtester Barde in der Geschichte Aventuriens; wuchs in ärmlichen Verhältnissen etwa 800 v.H. auf und war mit 20 Jahren bereits an vielen Herrscherhöfen gern gesehener Gast; kurze Zeit später wurde er Hofbarde des Kaiserhauses. Innerhalb von 20 Jahren komponierte er unzählige Lieder und erfand die Fingersprache der Musiker, die heute von annähernd allen Sängern und Spiel-leuten beherrscht wird. Nach seiner Rückkehr schuf er in Trallop eine eigene Bardenschule, die aber erst nach seinem Tod im Alter von 42 Jahren eröffnet werden konnte.

Alldifreid (II); Ausrichtung des Bardentums; zeichnet sich durch strenge Versformen, eine altertümliche, verschnörkelte Sprache und unabdingbare Göttergegebenheit aus. Die praisogewollte Ordnung sowie das klassische Gut-Böse-Schema kommt in jedem Sang vor.

Aldubhor; Kaufmannsfamilie aus BOMED; die A.s sind durch regen Handelsverkehr mit den Tulamiden und eine Kette von Krämerläden zu beträchtlichem Wohlstand gelangt.

Aldyra (I); Horasmak in der Erzherzchaft ARIVOR; Hauslehen der Familie FIRDAYON, des Herrscher-geschlechts des Lieblichen Feldes, südöstlich der Stadt Vinsalt gelegen.

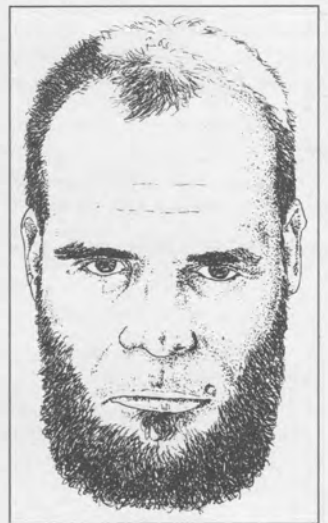
Aldyra (II); Hauptstadt der gleichnamigen Horasmak, beherbergt die Horaskaiserliche Mechanici-Schule, welche in den letzten Jahren durch die Entwicklung neuer Waffentypen (siehe ARBALONE) berühmt wurde.

Aldyramon; in der Horasmak ALDYRA gelegene kaiserlich-königliche Stammburg der Dynastie FIRDAYON, in der heute die hohen Offiziere des Heeres ausgebildet werden.

Alemitische Bucht; zwischen Syllaner Halbinsel und der südlichsten Landzunge von Aventurien gelegener Teil des Südmeers, in den bei Hôt-Alem der Tirob mündet.

Al'Gorton; (ca. 280 – 219 v.H.); Hofmagier des Königs von Mirham, der den Herrscher 230 v.H. vor einer Giftschlange bewahrte und dafür (zusammen mit Janana Irsgrim) die Akademie der Vier Türme zu Mirham erbauen durfte. Er war ein Meister der Chimärologie und begründete damit das heutige Wissen der Schule.

Allaventurischer Konvent; alle sieben Jahre stattfindende Versammlung der Magier aller drei Gilden und damit einziges übergreifendes Entscheidungsorgan der Gildenmagie. Der Konvent wird meist im zentral gelegenen Punin über einen Zeitraum von etwa zwei Monaten veranstaltet. Es wird über wichtige Themen wie Änderungen am Codex



Graf Alderich von Notmark

Albyricus oder die Anerkennung neuer *Magierakademien* oder Orden beraten und vor allem reger Wissensaustausch gepflegt. Der letzte A.K. wurde (aufgrund *Borbarads* Rückkehr außerordentlich einberufen) zwischen Ing. 27 und Pra. 28 zu Punin abgehalten.

Allgemeine Schiffsglocke; vierteljährlich zu FESTUM erscheinen des PERIODIKUM; vor allem wegen der akkuraten Listen der neu zugelassenen und – in letzter Zeit immer öfter – gesunkenen Schiffen ganz Aventuriens bekannt; berüchtigt hingegen ist das Blatt für seine Dreimonats-Wettervorhersagen.

Almosenbörse; bestickte Börse zur Aufnahme von Kupfermünzen für bettelndes Volk, gewöhnlich am Gürtel befestigt. Geradezu ein "Markenzeichen" der *Grangorer Tracht*.

Alphana (I); verbreiteter Name für ILMENBLATT.

Alphana (II); früherer Name für AL'ANFA, der bei der Neubesiedlung durch Kaiserin *Obra-Horas* gewählt wurde, jedoch 853 v.H. wieder dem alten Namen *Al'Anfa* wich, als die Stadt zum Sitz des Vizekönigs von *Meridiana* wurde.

Alschera; reichste Familie von SYLLA, deren weibliches Oberhaupt den erblichen Titel der *Harani* trägt und die Stadt regiert. Ihr Erfolg gründet sich auf den guten Kontakten und ständigem Tauschhandel mit *Waldmenschen*, wofür die Familie weithin berühmt ist. Derzeitige *Harani* ist *Zulhamin A.*, ihre älteste Tochter *Dendra* ist eine berüchtigte Freibeuterin, die mit ihrer Thalukke *Tigerhai* die Meere unsicher macht. Sie und ihre beiden Schwestern haben sich geschworen, nur einen Mann zu ehelichen, der sie im Schwertkampf besiegen kann – angesichts ihrer hervorragenden Kampfkünste ein schwieriges Unterfangen.

Altaia; Hauptort der Südmeeresinsel ALTOUM; wurde 24 Hal unter mysteriösen Bedingungen zerstört; dabei verschwand auch die LEUCHTENDE KUGEL der *Hesinde*.

Alte Consuley; 16köpfiger Rat, der zu FESTUM die Geschehnisse der Altstadt lenkt und von den führenden *Patrizierfamilien* besetzt wird. Nach jeweils vier Jahren werden vier Mitglieder durch Neulinge ersetzt.

Alter vom Berg; seltene Umschreibung des Wintergottes FIRUN; vor allem bei archaischen Tempelgemeinschaften.

Älterer der Äonen; Umschreibung des NAMENLOSEN; verleiht der Ansicht Ausdruck, er sei die älteste aller göttlichen Entitäten.

Altijar; genannt *Herr der Ränke*; *Gehörnter Dämon*, der als pferdebeiniges Wesen mit dem Leib eines Kriegers und einem schwarzen Hengstkopf erscheint.

Alveranie; allein wachsende, rosenähnliche Blume von bis zu zwei Spann Größe, die keinerlei Ansprüche an Boden oder Klima stellt. Die A. gilt als Symbol der ZWÖLFGÖTTER und blüht in allen zwölf Monden, jeweils in der Farbe des Gottes, nur während der NAMENLOSEN TAGE ist sie unauffindbar. Die Pflanze ist nur durch extreme Gewalt oder schwarze Magie zu zerstören, doch selbst dann läßt sie sich durch ein göttergefälliges Ritual oder eine gute Tat wiederbeleben.

Amazonenliebe; Bezeichnung für die gleichgeschlechtliche Beziehung unter Frauen, nicht statthaft hingegen ist der Begriff 'amazonisch'.

Amazonenrösser; eine Kreuzung der Pferderassen SHADIF und Radromtaler, die edles Geblüt, Kraft und Wendigkeit vereint.

Amelthona Praiadne II.; (581 – 538 v.H.); PRIESTERKAISERIN von 541 bis 538 v.H.; am *Cichanebi-Salzsee* erlitten ihre Truppen 538 v.H. eine vernichtende Niederlage im Kampf gegen aufständische Wüstenkrieger der *Khom*.

Amene I.; (131 – 107 v.H.); fünfte der KÖNIGE ZU VINSALT; als ihre Mutter Königin *ELISSA* verstarb, war A. erst 4 Jahre alt; die Regierung übernahm ihr Vater Prinzregent *SALMAN*. Nach dessen Tyrannenherrschaft verbannte sie 127 v.H. ihren Vater, und eine segensreiche Regentschaft begann.

Amene II.; (108 – 54 v.H.); siebente der KÖNIGE ZU VINSALT; regierte seit 81 v.H.; Enkelin von König *BARJED*.

Amene III. (Firdayon); (* 26 v.H.); älteste Tochter von König *Tolman Firdayon* und Königin *Dharinya*, heiratete mit 19 Jahren den Freiherren *Sirlan von Holdan*, der aber schon 9 Hal verstarb (aus der Ehe gingen vier Kinder hervor: *Jalteck, Aldare, Salkya* und *Timor*). Seit 3

Hal ist A. Königin von *Yaquiria*, und seit dieser Zeit erwies sie sich durch neue Handelsverträge sowie ihr *Hesinde-Edikt* als umsichtige und fähige Monarchin. Am 9. Phe. 17 Hal folgte – gestützt auf den Pakt von A' *Layis-Hiphon* und die *Comto-Ogman-Urkunde* – die *Horasproklamation*. In den folgenden Jahren warf sie den Aufstand des *Phrenos ay Oikaldiki* nieder, eroberte Dröl, nahm den Titel einer Königin vom Südmeer an und etablierte auf dem Blutkonvent zu *Arivor* endgültig das neue HORASREICH. Seit dem *Frieden von Oberfels* erkennt auch das Mittelreich ihre Kaiserwürde an.

Amene-Horas; Titulatur der Kaiserin vom HORASREICH, die als Amene III. in einer Person zugleich Königin vom LIEBLICHEN FELD ist.

Amethystlöwin; eines der zwölf legendären LÖWINNENSCHWERTER; ein anderer Name für das *Rahjaschwert ZHIMITARRA*.

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

Amran Khallas; tätiger Vulkan vor der Westküste von PAILOS (Abb. siehe Lexikon auf S. 194), dessen Kegel sich seit 23 Hal in beachtliche Höhe aus dem Meer getürmt hat.

Amul al-Hinnj; reicher Tierzüchter zu *Mherwed*, dessen Maultiere weit über die Stadt gerühmt sind. Ein kleines Wunder, da die Kreuzungen aus Eselstute und Pferdehengst als unfruchtbar gelten.

Ancarion der Rote; gewaltiger Kaiserdrache (angeblich der größte aller sterblichen Lindwürmer) mit Schuppen von blutigrotem Metallganz, Sohn PYRDACORS und Marschall der Drachen bei der Schlacht des Himmelsfeuers, vernichtete zwei Zwergenbingen und konnte erst von Organa Tochter des Ordamon bezwungen werden, die dabei selbst im Feueratem verging; laut Legende der erste Drache, der überhaupt von Zweibeinern getötet wurde.

Anfelsinen; süß-saure Frucht; vor allem in den Plantagen der alananischen Halbinsel beheimatete Art der *Perainäpfel*.

Anfla; alter Name für den HANFLA.

Angbarer Ritus; menschlich-hügelzwergische Variante des INGERIMM-Kultes. Der Schmiedegott wird hier im Gegensatz zum XORLOSCHER RITUS – und mit Rücksicht auf die menschlichen Gläubigen – ins Pantheon der ZWÖLFGÖTTER eingereiht (dessenungeachtet verehren viele Hügelzwerg Ingerimm/ANGROSCH weiter als Hauptgott). Ingerimm gilt hier als weiser, bedächtiger Vater und wird vielmehr als Schutzpatron von Handwerk und Sorgfalt denn (außer bei Zwergen) als Schöpfergott angesehen. Durch ihre zwergischen Wurzeln ist die Flammende und Erz-Kirche von zahllosen festgelegten Ritualen geprägt. Einige werden noch auf ROGOLAN durchgeführt, auch wenn außerhalb der Zwergengebiete nicht einmal alle Geweihten diese Sprache verstehen. Unter den Priestern gilt eine strenge Ordnung von Lehrlingen, Gesellen und Meistern. Die Hochgeweihten tragen den Titel eines Meisters der Esse. Äußerlich unterscheidet sich ihre Tracht mit Lederschürze, Ritualhammer, Ewiger Laterne und Vollbart (bei Männern) kaum von denen des Xorloscher Ritus'. Ebenso werden heilige Orte und Artefakte meist von beiden Kirchen verehrt.

Hochburgen des A.R. sind der Kosch und Teile der Nordmarken. Andernorts wird Ingerimm vor allem von den Handwerkern der großen Städte verehrt, wo die Kirche eng mit den Zünften verbunden ist. Streng wird auf die Einhaltung der Standesprivilegien geachtet und darauf, daß 'zünftig', d.h. ehrlich und sorgfältig, gearbeitet wird. Technischen Neuerungen begegnet man meist aufgeschlossen, aber nur, wenn sie nicht gegen die alten Sitten verstoßen. Ein Graus sind der Kirche die *liebfeldischen Manufakturen*, in denen gedungene Arbeiter Tag um Tag immer nur einen Handgriff ausführen – gemäß ihrer Lehre muß ein Handwerker eine besondere Beziehung zu seinem Werkstück pflegen.

Das Oberhaupt des A.R., HÜTER DER FLAMME genannt (seit 1 Hal der Meisterschmied *Hilpertion ASGAREOL*), ist meist ein Mensch, seine beiden Stellvertreter stets zwergischer Herkunft. Zur Zeit sind dies der Träger des Steins, LORTHAX SOHN DES LOIN, und der Schürer des Feuers, IBRALOSCH SOHN DES IGEN. Sie residieren zusammen mit dem Erhabenen im TEMPEL DER EWIGEN FLAMME zu Angbar.

Angbarer See (II); Grafschaft im Königreich *Kosch*, Lehensland des Grafen *Orsino von Falkenhag*; Zwerge stellen knapp ein Drittel der Bevölkerung.

Angenburg; Grafensitz und gleichnamige Ortschaft der *Gft. Wen-genholm*.

Angroschs Waffenmeister; (bisweilen auch fälschlich *Angroschs Waffenträger*); Ehrentitel des *Bergkönigs* von *Waldwacht*.

Ankbesi, Dulhug; derzeitiger *Großemir* von *Mengbilla* und damit oberster Richter der Stadt und Oberbefehlshaber der Truppen.

Ankram, -s; Ankramer; Ankramer; *Landstadt* und *Baronie* der Landgrafschaft *Sikram*. Bekannt ist A. nicht nur für seine *Akademie der Künste*, sondern vor allem für den berühmten *König-Therengar-Kanal*. Die weiten Felder der *Baronie*, die die *Stadtmark Methum* umgeben, gehören zu den fruchtbarsten im ganzen Land.

Annalen des Götteralters; A.d.G. – *Vom Anbeginn der Zeiten*; geschichtliches Standardwerk (250–600 Seiten), basierend auf Pioniergeschichten aus der Zeit der *aventurischen Besiedlung*. Die erste Niederschrift des heiligsten Buches der *Hesinde* erfolgte um 1400 v. BF durch den Erzheiligen *Cereborn*, seitdem fortlaufend ergänzt. Als Profanversionen existieren die entnommenen Kapitel *Aventurische Götter- und Heldensagen* und *Das Eherne Schwert*.

Antidodekarion; die zwölf *Erzdämonen* als vereinter Feind der Schöpfung; möglicherweise nur eine theologische Theorie.

Antidot; einfache *alchemistische* Rezeptur auf der Grundlage von *Belmart* und *Menchal*, die zur Neutralisation von Giften dient.

Apep; ein *Kaiserdrache* aus den *Drachensteinen*; gilt als Feind jeder Besiedlung und Urbarmachung seines Terrains; schloß dennoch 28 Hal einen Pakt mit dem tobrischen Herzog *Bernfried von Ehrenstein* gegen die Schergen des *Borbarad*, allen voran den untoten Drachen *Rhazzazor*, und gewährt fortan Zuflucht in den *Drachensteinen*; *Reichsbhüter Brin* belehnte ihn daraufhin mit dem Titel eines *Markwarts von Drachenstein*. Sein nahezu unermesslicher Hort wird in der Nähe des *Tals der Türme* vermutet und ist lange schon Objekt der Begierde von *Lessankan*, dem *Apepsohn* und Herrn des *Drachenthrons* in der *Schwarzen Sichel*.

Apeps Säule; steil aufragender, etwa 3.000 Schritt hoher Gipfel in den *Drachensteinen*; benannt nach dem *Kaiserdrachen Apep*, dessen Hort nahebei vermutet wird; zwischen A.S. und dem *Berg Feuerkogel* liegt das *Tal der Türme*.

Aragoja, Messalia di; bedeutendste Sklavenhändlerin in *Charypso*; veräußert von Piraten gemachte Gefangene gewinnbringend nach *Al'Anfa*.

Aralzin (von Bethana); eines der ältesten Adelsgeschlechter im *Lieblichen Feld*; derzeitiges Oberhaupt und *Gräfin* von *Yaquiria* ist *Hesindiane von Bethana-Aralzin*.

Arania-Pferde; *Pferderasse*; leichtere Abart des *Trallopers* *Riesen*.

Araniens; mehrere Entwicklungen prägen die politische Gestalt Araniens im Jahr 29 Hal:

Mit der offiziellen Erhebung des Herrscherpaars *Eleonora* und *Arkos* zur Königin und zum König Araniens ist ein alter Streit entschieden und A. wieder unabhängig – mit dem zuvor übergeordneten *Gareth* Kaiserreich wurde in einem feierlichen Pakt ein Ausgleich hergestellt. Zu den größeren inneren Änderungen zählt die Erhebung der alten, auf Stammesherrschaften beruhenden Landgrafschaften *Baburin*, *Gorien*, *Khunchom* (*Yalaid*) und *Palmyramis* zu eigenen *Fürstentümern* innerhalb des Königreiches – nur die abtrünnige Grafschaft *Elburum* wurde ausdrücklich davon ausgenommen.

Damit einher geht eine starke, nun auch von der Krone geförderte Rückbesinnung auf die *tulamidische* Vergangenheit des Landes: Während die *garethische* Bezeichnungen nicht aufgegeben wurden, gibt es doch für die meisten Titel und Ämter inzwischen auch *Tulamidy*-Benennungen, die immer stärker in Gebrauch kommen. König und Königin sind *Mhaharan-Shah* und *Mhaharani Shahi*, die Fürsten sind *Sultane*, die verbliebenen (Titular-)Grafen *Emire*. Für die Barone wurde die *tulamidische* Mischform *Beyroun* übernommen.

Eine schwer einzuschätzende Gefahr bedeutet die Abspaltung der *Elburischen Halbinsel* unter der abtrünnigen Dämonenpaktiererin

Dimiona von Oron: Der Verlust Ost-Araniens, das zudem ständig die Konfrontation mit den rechtmäßigen Herrschern Araniens sucht, erfordert stete Wachsamkeit.

Weiterhin bemerkenswert ist die Verschiebung in der religiösen Hinwendung der Gläubigen: Nach der Ermordung des *Erhabenen* der *Perainekirche*, *Leatmon Phraisop*, ist die weltliche Einflußnahme der Kirche deutlich zurückgegangen, während die starke Missionierung im Namen der Göttin *Rahja* im ohnehin schon recht *rahjatreuen* Lande auf breite Zustimmung trifft.

Aranischer Exodus; nach den *Magierkriegen* verhängter Bann gegen nahezu alle *Magierakademien Araniens*; zum 1. Hesinde 29 Hal formell aufgehoben; Magiern wird wieder die freie Niederlassung gestattet; die Neugründung von Akademien in *Baburin*, *Zorgan* und *Anchopal* ist im Gespräch.

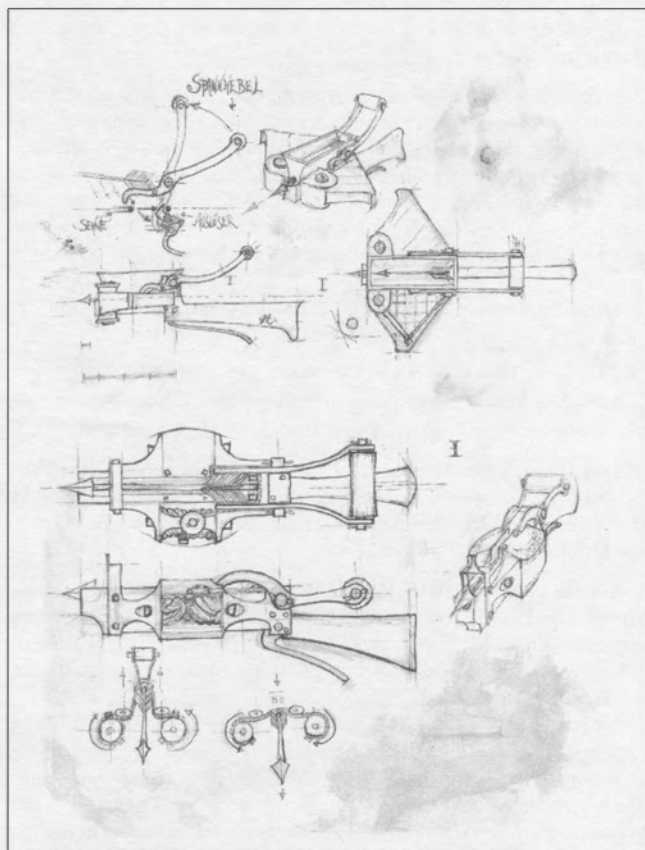
Arballette; kugelschleudernde, anderthalb Schritt lange *Fernkampfwaffe*; basiert auf dem Prinzip der *Arbalone* und stellt eine Weiterentwicklung von dieser dar, die für Soldaten im Feld nützlicher ist, da sie mit einem Gewicht von 5 Stein auch bei einem längeren Marsch mitgeführt werden kann und überdies schneller nachzuladen ist.

Arbalettieri; mit *Arbaletten* ausgestattete Einheiten der *Horaslegion*, die durch konstantes Bombardement von zwei Schützenreihen ungeheuren Schaden anrichten können (siehe auch *Arbalone*).

Arbalone; Begründerin einer vollständig neuen Kategorie von zu meist kugelschleudernden *Fernkampfwaffen*, die von *Schradoker Zwergen* auf dem Prinzip der Verkleinerung der *Rotze* entwickelt wurde und als Nachfolger der *Armbrüste* gilt. Diese neuen Waffen ziehen ihre Schußkraft aus verdrehten Seil-, Haar- oder Drahtbündeln, während sich der komplizierte Abschlußmechanismus innerhalb eines gehämmerten Blechkastens befindet, um vor Witterung geschützt zu sein.

Die A. besitzt einen zwei Schritt langen Schaft und wiegt vor allem wegen ihrer komplizierten Mechanik 12 Stein, was sie auf dem Schlachtfeld eher zu einer Belastung als zu einer Hilfe macht, da die A. zu ihrem Einsatzort nur auf Troßwagen gelangen können und von den Schützen fast immer auf einem (weitere drei Stein schweren) Dreibein benutzt wird. Diese Einschränkungen lassen die A. eigentlich nur bei Belagerungen sinnvoll erscheinen.

Die Verbreitung dieser neuen Waffentypen, zu denen *Arballette*, *Balestra* und *Balestrina* zählen, ist fast ausschließlich auf das zentrale *Horasreich* beschränkt, da sie als zutiefst *unrondrianisch* gelten (was



Arbalone

ARMEE UND FLOTTE (Ränge in Mittel- und Horasreich)			
Armee		Flotte	
Mittelreich	Horasreich	Mittelreich	Horasreich
I. Reichserzmarschall (<i>Leomar vom Berg</i>)	Staats-Marschall (<i>Folnor Sirensteen</i>)	I. Reichserzadmiral (<i>Rudon von Mendena</i>)	Staats-Admiral (<i>Gilmon Quent</i>)
II. Marschall, -in	Mareschall, -ya	II. Admiral, -in	Admiral, -ya
III. Oberst, Obristin	Kolonello, -ya	III. Flottenkommandant, -in	Kommodor, -a
IV. Hauptfrau, -mann	Kapitan, -ya	IV. Kapitän	Kapitan, -ya zur See
V. Leutnant	Leutnant	V. Leutnant zur See	Leutnant zur See
VI. Bannerträger, -in	Ensignia, -o	VI. Seejunker, -in	Ensignia, -o zur See
VII. Weibel, -in	Sergeant, -ya	VII. Bootsfrau, -mann	–
VIII. Korporal, -in	Korporal, -ya	VIII. Maat, -in	Maat, -in
IX. Gemeinde, -r	Soldat, -in	IX. Matrose, -in	Matrose, -in
X. Rekrut, -in	Rekrut, -in	X. Rekrut, -in	Rekrut, -in

jedoch den Staats-Marschall *Folnor SIRENSTEEN* zu *IRENDOR* nicht daran hindert, seinen Plan einer einheitlich gerüsteten *EXEMPLARISCHEN ARMEE* mit diesen Waffentypen zu verfolgen).

Arbaloniere; zur Bedienung einer *ARBALONE* ausgebildete Soldaten der *HORASLEGION*.

Arcanum Interdictum; Verbot der Ausübung von *Magie*.

Archiv Z; aus den Informationen zahlreicher Zuträger der *NORD-LANDBANK* kompiliertes Aktenwerk, in dem angeblich brisante Informationen über die weitläufige Kundschaft des Bankhauses zusammengetragen worden sind.

Archon; erblicher Herrschertitel der *ZYKLOPENINSELN*; fand nur in der Herrscherlinie der *ARCHONTEN* Verwendung.

Archon Megalon; siehe *MEGALON*, *ARCHON*.

Archonten; erste Herrscherlinie der *ZYKLOPENINSELN*; der erste *ARCHON* war *Horadan von Rethis*, doch erlosch die Linie der A. schon mit dem Tod seines Sohnes *Rohafan "dem Einäugigen"* von *Pailos*, der sämtliche *Praiosgläubigen* der Inseln verfolgen ließ.

Argelianisches Gericht; internes Organ der *Hesindekirche*, das für die innere Gerichtsbarkeit verantwortlich ist und von *Prätoren* geleitet wird. Die zuweilen auch (gerade in heutiger Zeit völlig unpassend) "hesindianische Inquisition" genannte Institution wurde vom Heiligen *ARGELION* ins Leben gerufen, unter *Haldana von Ilmenstein* wurde die Tätigkeit des A.G. aber stark eingeschränkt.

Argelion; Heiliger der *Hesindekirche*, Patron der Schutzmagie, Schöpfer des *SCHLANGENSTABES*; *Spektabilität* der HALLE DER METAMORPHOSEN zu Kuslik, der während der *MAGIERKRIEGE* viel Unheil abwendete, begründete das später nach ihm benannte *ARGELIANISCHE GERICHT*; angeblich beim Beten im Tempel von *NANDUS* selbst nach *Alveran* entrückt.

Arika; *tulamidische Heldin* des dritten Jahrtausends vor Hal, die durch List den *Purpurwurm GLOWASIL* erschlug; In einem Loch verborgen, stieß sie ihm ihre *Dschadra* in den weichen Bauch, starb aber selbst durch das giftige Blut des verendenden Drachens. Bemerkenswert ist bei der Geschichte der Drachentöterin (neben denen von *Festo Firdayon* und *Geron dem Einhändigen* die einzig nachweisbare), daß die Kaufmannstochter als weibliche Person in die Geschichte eingeht, was bei *Tulamiden* eher selten der Fall ist.

Arinkelwald; große, noch weitgehend unberührte und von Hügelketten durchzogene Waldfläche und Bannforst der Grafen von *BETHANA* in der *Domäne Pertakis* und der *Baronie Ruthor*.

Aristokratie; *Staatsform*, bei der ein *bevorzogter Stand* die Staatsgewalt innehat. Für gewöhnlich resultiert die Privilegierung *ausadliger Abkunft*, infolge *Ausübung herausragender Tätigkeiten* (z.B. *Priester- oder Kriegertum*) oder durch *Reichtum*.

Arivor (III); *Stadtmark* der Erzherrschaft *ARIVOR*, die neben der gleichnamigen Stadt noch den *GERONS-SEE* umfaßt.

Arkos II.; (* 1 v.H.); Sohn der aranischen Fürstin *SYBIA*; 29 Hal an der Seite seiner Gemahlin *ELEONORA* formell zum König (*Mhaharan Shah*) *Araniens* gesalbt; seit Mitte 29 Hal trägt er *ZHIMITARRA*, das sagenumwobene Schwert des Hl. *Arkos* von *Zorgahan*, das von seiner Mutter, Fürstin *Sybia*, aus *Oron* geborgen wurde.

Der König ist bekannt als begabter Dichter und Troubadour und gilt als Verehrer heldenhafter Taten, aber auch der Schönheit von Lebewesen, Natur und Kunst. Auf seine Anregung entstand die Gemeinschaft der rahjatreuen *ITTER DER ROSE*, die aus ritterlichen und kampferfahrenen Minnesängern und Troubadouren besteht. Auch in anderen Bereichen tritt der Monarch, der sich von aktuellen Staatsgeschäften fernhält, als Förderer der Künste auf und leistet damit einen subtilen, aber wichtigen Widerstand gegen die Pervertierungen des abtrünnigen *ORON*.

Arkos ben Ardas; siehe *ARKOS VON ZORGAHAN*.

Arkos (der Große) von Zorgahan; (etwa 1030 – 980 v.H.); historische Heldengestalt *Araniens*; Heiliger der *Rondra*; als männlicher Part des sagenumwobenen Königspaares *MYGDONIA* und *Arkos* war er der tapfere Kämpfer und inspirierende Heerführer, der gegen Ende des *Dunklen Zeitalters* in mehreren Schlachten Feinde aus *Raschtulswall* und *Trollzacken* zurückwarf. König A. war Träger des *Khunchomer Krummschwertes ZHIMITARRA* und zählt zu den zwölf Begründern des *THEATERORDENS*. Nach der Verurteilung und Hinrichtung der Gründerin *Lutisana von Kullbach* verließ er jedoch wieder das Liebliche Feld und kehrte nach *Aranien* in seine Hofstadt *Zorgahan*, das heutige *ZORGAN*, zurück.

Arllinsburg; am östlichen Ufer des *Walsach* gelegener, kleiner Ort mit gleichnamiger Burg im *bornländischen FESTENLAND*.

Armada; die berüchtigte Seestreitmacht von *Al'ANFA* (oft auch *Schwarze A.*). Die auf der Basis der *Thalassokratie* aufgebaute Flotte unter Großadmiralissima *Phranya Yalma ZORNBRECHT* besteht aus rund zehn Dutzend Schiffen, von denen fast die Hälfte Galeeren sind.

Armee und Flotte; siehe Übersicht *ARMEE UND FLOTTE*.

Arras de Mott (II); ehemaliges Hauptkloster vom *ORDEN DES HEILIGEN HÜTERS*, in den Höhen des *Finsterkamms* am *Saljethweg* gelegen (Abb. siehe Lexikon auf S. 189); 141 v.H. gegründet von dem *PRAIOS-Heiligen ARRAS DE MOTT*.

Wurde das Kloster bereits im Jahr 19 Hal in Folge der Eroberung durch die *Orks* schwer in Mitleidenschaft gezogen, so nahm es fünf Jahre später durch die Zerstörung eines verborgenen *Insanctumsschließ-* lich irreparablen Schaden. Sämtliche dort gesammelten Schriften, Artefakte und Reliquien werden seit 27 Hal in die *STADT DES LICHTS* zu *Gareth* verbracht, um sie eines Tages einem neuen Kloster zu überantworten. Allein drei Mönche, eine Handvoll *Sonnenlegionäre* und ein *Inquisitor* sind zum Schutz der Ruine verblieben.

Arupanaq; zweitmächtigste Sippe von *Chorhop*, die zum Teil von *Waldmenschen* abstammt und möglicherweise selbst einmal einen Stamm bildete (obwohl dies *Huraq A.*, das Oberhaupt der Familie, stets bestreitet). Der Reichtum der Händlerfamilie beruht vor allem auf der Nutzung der einzigen Paßstraße über das *Regengebirge*, die ihnen nur durch das Wohlwollen der dortigen *Waldmenschen* offen steht.

Arÿios; (600 EW); einzig dauerhafte Siedlung auf der *Zyklopeninsel KUTAKI*; die Bevölkerung lebt vorrangig von Fischerei und Weinbau; die stete Furcht vor einem Ausbruch des *AMRAN KUTAKI* hat einen starken Glauben an *Ingerimm* hervorgebracht.

Asboran; *maraskanische Phantasterei*; angeblich eine geheime Stadt, die von der *Rur-und-Gror-Priesterschaft* vor wenigen Jahren auf dem Festland gegründet wurde. Die Idee ist so absurd, daß *Boron* in

seiner Güte bisher jeden, der über dieses lächerliche Truggebilde fabulierte, gnädig zu sich rief.

Ascandear (von Baburin); *Heiliger* der RAHJA-Kirche und *Schutzpatron der Hingabe*; angeblich entbrannte der Jüngling A. derart in inniger Liebe zur Statue seiner Göttin, daß er fortan jeglicher körperlicher Lust entsagte. Die Göttin dankte es ihm mit dem Fortbestand seiner jugendlichen Schönheit bis ins hohe Alter.

Asgareol, Hilpertor; (* 36 v.H.); seit 1 Hal HÜTER DER FLAMME zu Angbar; behutsam treibt der Meisterschmied und *Oberste Geweihte* der INGERIMM-Kirche seitdem die Annäherung zum *XORLOSCHER RITUS* voran. Sein verkrüppelte Bein soll Ingerimms Strafe für eine schwere Sünde während seiner Lehrzeit an SALADANS ESSE zu Arivor sein.

Ashim Riak Assai; (* unbekannt) in Khezzara residierender AIKAR BRAZORAGH der *Schwarzpelze*; erschien um 10 Hal im Stammesgebiet der Korogai bei der Sippe der Assai und brachte etliche Sippen hinter sich, indem er eine Unzahl von Häuptlingen im Zweikampf besiegte; einigte die Stämme der Orks und verkündete 17 Hal den Beginn des *Großen Marsches*, den ORKENSTURM; hat seit dem Versagen von Sadrak WHASSOI und dem Weggang von UIGAR KAI die alleinige Macht über die Stämme des Bundes. A.R.A. soll ein hochgewachsener Ork mit enormen Leibeskräften und Führungsqualitäten sein.

Ask, -er; Burg und Dorf (190 EW) am Born, unweit von Norburg gelegen; Grafensitz des gleichnamigen Bronnjarengeschlechtes, das zu den mächtigsten im nordwestlichen SEWERIEN zählt. Heimstatt des ORDENS DER JAGD.

Askanisches Meer; Meeresbucht zwischen Mengbilla und Chorphop, die das Hoheitsgebiet der Flotte Mengbillas und somit auch der Ort zahlreicher Konflikte mit Thorwaler Schiffen ist.

Asker Batzen; skurrile *bornländische* "Währung", die im Gegensatz zu den normalen BATZEN nicht aus Metall, sondern aus wertlosem Holz hergestellt wird. Obwohl die A.B. vom künstlerischen Standpunkt ob ihrer filigranen Intarsien sehr gefällig aussehen, sind sie keinen Deut, geschweige denn einen Batzen wert.

Aslam; einer der Emire von AL'MADA, dem vormaligen Ober-Yaquirien und späteren Almada. Tulamidischen Quellen zufolge Gründer der Städte AL'BENUSH (*Albenhus*) und EL'ENVINA (*Elenvina*).

Aspe; Fluß im Nordwesten des Bornlandes; mündet etwa 40 Meilen südlich von Jarlak in den BORN, der ab hier als voll schiffbar gilt.

Assarbad; (um 2300 v.H.) Zauberer *tulamidischer* Märchen, gilt als jüngster und mächtigster der MAGIERMOGULE vom Gadang; bezeichnet als 'Vater von zehntausend Chimären' und 'Herr über die verwunschenen Welten jenseits des Auges'; wurde je nach Lesart am Ende der SKORPIONKRIEGE entweder von Sultan SULMANAL-NASSORI erschlagen, von seiner *Letzten Kreatur* aufgefressen oder von den Göttern in die *Niederhöhlen* geschleudert.

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

Astraltrank; auch: *Zaubertrank*; ein in der Herstellung aufwendiges alchemistisches Elixier, das bei magiebegabten Personen zur Regeneration der *astralen Kraft* führt.

Atamsee; vom Nuran Kaeeli gespeister Binnensee im ALDERHAAG.

Atax Stahlauge; (um 5800 v.H.) *zwergischer* Held, unter dessen Führung in den neuerrichteten Bastionen des Amboßgebirges ein Angriff von PYRDACORS Drachen und Lindwürmern zurückgeschlagen werden konnte. Sein Sohn Andrasch erhob das Gebirge zum neuen Bergkönigreich WALDWACHT.

Athavar Friedenslied; mythisches Wesen aus den Salamandersteinen, den die Elfen als einen Abkömmling der LICHTELFEN sehen. Einer seiner häufigsten Beinamen war *Hüter der Harmonie*, und tatsächlich schien er es als seine Aufgabe zu sehen, Zeitenfluß und Weltgleichge-

wicht zu harmonisieren. Seine Fähigkeiten im Umgang mit *astralen* Kräften waren durchaus mit denen eines *Freizaubers* zu vergleichen. Der ebenso legendäre Begleiter des *Elfen* soll ein mächtiger Hippogriff namens *Zeitenflug* gewesen sein. A. wurde von BORBARAD getötet.

Athyros; der *Zyklopeninsel* PHRYGAIOS vorgelagerter Hafen; hier werden die Schätze und Erzeugnisse der reichen Insel verladen und zumeist gen *Rethis* verschifft.

Atlas; kostbarer Kleiderstoff; das feine Gewebe aus Baumwolle ist glatt und strukturlos und stammt meist aus dem GÜLDENLAND.

Aurelia; ehemalige *Grafschaft* im *Vizekönigreich* MERIDIANA, die von dessen Gründung 992 v.H. bis 660 v.H. existierte; umfaßte die Stadt Al'Anfa und ihr Umland.

Aureliani; allgemein verbreitete bosparanische Bezeichnung für das ALTGÜLDENLÄNDISCH.

Aurika; sagenhafte goldene Stadt der AURIKANER.

Aurikaner; sagenhaftes erstes Volk des Praios (auch Gryphonen oder Ucurianer genannt), das vor langer Zeit das sechste Zeitalter dominierte, angeblich auf dem legendären Südkontinent Uthuria. Die A. sollen prächtige menschenähnliche Wesen mit dem Kopf eines Löwen gewesen sein, die auf Adlern ritten, von Riesenfalken gezogene Schiffe fuhren und eine gleißende Stadt aus Gold bewohnten, genannt *Aurika*. Gegen Ende ihrer Zeit vereinigte Praios ihre Leiber mit denen der Adler und schuf so die *Greifen*, aber auch die *Sphingen* und, aus den Sündern, die *Irrhalken*.

Aurin und Raurin; legendäre *Meisterschmiede* aus dem Volk der Erzzwerge; Zwillingsbrüder.

Aurrghrhrropp; abgeschieden in den nördlichen Ausläufern der Misa-Auen liegendes Heimatdorf der fremdartigen MOLOCHEN.

Äußere Ozeane; im *tulamidischen* Weltbild jene Meere, die im Gegensatz zum INNEREN OZEAN direkt am Rand der Weltenscheibe liegen; gleichgesetzt mit dem MEER DER SIEBEN WINDE, dem SÜDMEER und IFIRNS OZEAN.

Aventurische Götter- und Heldensagen; oftmals politisch eingefärbte Profanversion der ANNALEN DES GÖTTERALTERS.

Aventurisches Bardentreffen; alljährlich vom 7. bis zum 12. Peraine stattfindende Zusammenkunft der berühmtesten aventurischen Bardenden und Sangesleute; dank der zahlreichen Teilnehmer unterschiedlichster Kulturen stets ein prachtvolles Spektakel. Das A.B. wird abwechselnd in Honingen (28 Hal), Norburg (29 Hal), Bethana (30 Hal) und Zorgan (31 Hal) abgehalten.

Aves-Freunde, -Loge; siehe GEMEINSCHAFT DER FREUNDE DES AVES.

Aveskatze; im Lieblichen Feld verbreitete Zucht der HEXENKATZ, zumeist bei reichen oder adligen Familien beheimatet.

Awalakim; entlang der Perlenmeerküste verlaufender Gebirgsweg südlich von Khunchom; zwischen den Mündungsgebieten von Mhanadi und Ongalo gelegen.

Ayaodón, dylli; altes Adelsgeschlecht der *Zyklopeninseln*, das seinen Reichtum (zusammen mit den Cosseiras) auf dem Handel mit dem Purpur der Insel Pailos begründet.

Ayla Ylarsil von Donnerbach; (* 2 v.H.); ehemalige Schwertschwester des Kurkumer Löwinrentempels; Tochter von ULISSA VON KURKUM, einer Schwester Yppolitas; als Waisenkind im Donnerbacher Rondratempel erzogen und dort zur Dienerin Rondras geweiht; später von Yppolita zur Hohegeweihten berufen. A. ist eine der wenigen Überlebenden der SCHLACHT UM KURKUM. Dem Königinnentitel der Amazonen hat sie für immer abgeschworen und übergab statt dessen das zerbrochene Königinnenschwert VALARING an THESIA GILIA VON KURKUM. An der Seite Gilias ritt sie in die SCHLACHT AN DER TROLLPFORTE und zog sich schließlich zurück auf Burg YESHINNA.

B

B

Baburin (II), -s; Baburiner; Sultanat; nördlichste Provinz *ARANIENS*, besteht im wesentlichen aus den *aranischen* Teilen des alten *Sultanats Nebachot*, der Name *Nebachosien* oder *Nebachosija* ist im offiziellen Gebrauch verboten, weil er einen Anspruch auf Grafschaft und Stadt *Perricum* (das alte Nebachot) umfaßt, wird aus genau diesem Grund von manchen Eifern jedoch benutzt. Das Land ist überaus fruchtbar und die Kornkammer Araniens; in dichtgedrängten Dörfern leben hier inmitten weit wogender Weizenfelder gut 200.000 Menschen – etwa zu zwei Dritteln *Tulamiden*, die übrigen vor allem *Garetier*.

Die *Beni Babur* sind auch in der bäuerlichen Schicht relativ stark der Göttin *Rondra* verbunden, heißblütig und wild nach Ehrenduellen. Viele Männer verehren die Frauen als Abbilder der Göttin und pflegen eine ritterlich poetische Ausdrucksweise. Als vornehmste Familie der Baburiner gelten die *Revennis*, eine eigentlich *garethische* Adelsfamilie, die seit langem den Grafen stellt und deren heutiges Oberhaupt, *Fürst Merkan von Revennis*, weder die zunehmende *Tulamidisierung* noch seinen neuen Sultanstitel sonderlich schätzt.

Badilak von Mendena; *Heiliger* der *TRAVIA*, der vor etwa zweihundert Jahren in *Mendena* lebte. Sein großes Wunder der Bekehrung aller Prostituierten der Stadt zum *Travia*-Glauben führte nach seinem Tod zur Gründung des *BADILAKANER*-Ordens.

Badilakaner; einziger größerer Orden der *TRAVIA*-Kirche (eigentlich: *Orden des Heiligen Badilak*), der auf das Wirken des Heiligen *BADILAK VON MENDENA* zurückgeht und bis vor wenigen Jahren sein Haupthaus auch in dessen Heimatstadt hatte. Die Brüder und Schwestern des Ordens sind vor allem in den größeren Städten tätig und kümmern sich um Arme, Heimatlose und 'durch Liebe gefallene Sünder' – gerade in jüngster Zeit aber auch im besonderen um die zahlreichen Flüchtlinge aus *Tobrien*.

Bahamuth; mythisches Wesen; erstes, ältestes oder größtes der *Seeungeheuer*; von seinen Schlachten gegen *Efferd* und *Swafnirk* kündigt das *DELPHIN-MANUSKRIFT*.

Baldrom; südlich von *Tsastrand-Neuhaven* gelegene Siedlung der bornländischen *MARK*; vor allem wegen der *Schwarzen Marschalls-eiche* bekannt.

Balestra; kugelschleudernde *Fernkampfwaffe*; kleinere Abart der *ARBALONE*; die B. (ein Schritt Länge) kann bequem getragen werden, und dank der kurzen Ladezeit und des einfacheren Zielens ist sie zur Hauptwaffe der besten Reitereinheiten des *Horasreiches* geworden.

Balestrina; kugelschleudernde *Fernkampfwaffe*; kleinere Abart der *BALESTRA*. Die nur zwei Spann lange B. gilt als exquisite Zweitwaffe, da sie in beengten Verhältnissen (z.B. innerhalb einer Stadt) perfekt als Einhand-Schußwaffe verwendet werden kann.

Balgenhorst, Gelpert; (* 2 Hal); Oberst der *BEILUNKER REITER*; trat die Nachfolge von *Leon Rukaris* an.

Balgerick; kleine Siedlung im bornländischen *Festenland*; nördlich der Einmündung der *Balgericke* in den *Born* gelegen.

Balgericke; Fluß im *Bornland*; entspringt wenige Meilen westlich von *Hinz* in der festenländischen Hügellandschaft und mündet bei *Balgerick* in den *Born*.

Ball der erblühten Rose; Abschlußball beim FEST DER FREUDEN ZU *Belhanka* am 7. Rahja mit Vorstellung der/des neuen GELIEBTEN DER GÖTTIN.

Ball der jungen Knospen; Einführungsball beim FEST DER FREUDEN ZU *Belhanka* am 1. Rahja. Seit Jahrzehnten Treffpunkt für Geldadel und

neureiche Händler, die am darauf folgenden Morgen zur *Grangorer Warenschau* aufbrechen.

Balligur; altes Adelsgeschlecht aus *DRÖL*; die B. gehören zu den ältesten Familien *Dröls* und besetzen seither die wichtigsten Ämter des Stadtstaates. Ihre Familie stellte die *Markgrafen* und häufig auch die *Wahrer der Ordnung* von *Dröl*. Heute ist es insbesondere *Praionor di BALLIGUR*, der als *Wahrer der Ordnung* für seine Familie im Senat der Stadt sitzt.

Balligur, Praionor di; intriganter und äußerst vornehmer *Wahrer der Ordnung* in *DRÖL*. Als Angehöriger der uralten Familie *di BALLIGUR* gehört der *Marchese* zu den einflußreichsten Männern ganz *Dröls* – und diese Stellung will er (wenn möglich) bis zum Königstitel ausbauen.

Ballung-in-hoih; altgarethische Bezeichnung für die Stadt *BALIHO*; bedeutet im neuen Garethi *Ballung-in-der-Höh'* (*Burg-im-Norden*).

Balträa; Ort auf der *Zyklopeninsel* *BALTREA*. Namensgebend für das *ORAKEL VON B..*

Banchab (I); etwa 50 Meilen langer, östlicher Grenzfluß des Erzherzogtums *CHABABIEN*; entspringt in den Ausläufern der *Hohen Eternen* und mündet bei *Bahin* in den *Chabab*.

Banchab (II), -s; Banchaber; Banchaber; *Domäne* im Erzherzogtum *CHABABIEN* und östlichstes Lehen im *LIEBLICHEN FELD*; die einzige Einnahmequelle des kargen Landes bildet das hier abgebaute Erz, darunter die begehrte *BANCHABER BLENDE*.

Banchaber Blende; in den Ausläufern der *Hohen Eternen* gefördertes, hochwertiges Erz zur Zinkgewinnung (das wiederum zur Messingherstellung benötigt wird); nach dem Hauptabbaugebiet in der *Domäne Banchab* benannt.

Bangra; Dorf (400 EW) in der bornländischen *MARK* südlich von *Festum*; nahebei, am höchsten Punkt der *Rotklippen*, wurde vor etwa 30 Jahren auf Geheiß des *Adelsmarschalles* die gleichnamige Küstenfestung mit ihren mehreren Meilen umspannenden Wehranlagen erbaut, die nicht nur als Tagungsort der *Adelsversammlung*, sondern vor allem als südliches Bollwerk von *Festum* dient.

Bankhaus Bosparan; größtes Bankhaus im *LIEBLICHEN FELD*, nach dem Niedergang der *NORDLANDBANK* vermutlich sogar das größte Geldhaus des Kontinents. De facto ist das B.B. ein kaiserliches Unternehmen, denn die ausgegebenen *DEPOSITSCHINE* müssen von allen staatlichen Ämtern im *Horasreich* akzeptiert werden. Neben dem Haupthaus in *Vinsalt* und Niederlassungen in allen Großstädten des *Horasreiches*, den meisten Baroniestädten und zahlreichen Orten an der *Horasstraße* gibt es nur noch in *Gareth* eine kleine Verrechnungsstelle.

Bärenfelsen; *orkische* Bezeichnung für den *FIRUNSWALL*; von den Orks auch *Schneegebirge*, *Winterbote* oder *Erzbringer* genannt.

Bärengarde; eines der vier *Ksl. Elitegarderegimenter* des *Mittelreichs*; im Aufbau befindlich; zu Ehren des gefallenen Herzogs *Waldemar von Weiden* geschaffen; nicht vor 30 Hal einsatzbereit.

Bären-Inseln; Inselgruppe in der nördlichen *BRECHEISBUCHT*.

Bärenklamm; Schlucht am *NEBELSTEIN*; hier erlitt die *THURANISCHE LEGION* am 28. Praios 19 eine vernichtende Niederlage gegen ein Orkheer der *Tordochai*.

Bärenkrone; auch: *Krone von Yar-Dila*; ursprünglich *Zwillingskronenpaar der Herzöge von Weiden*; eine Krone verschwand 862 v.H. und ist bis heute verschollen; vermutlich bewahrt der Drache *ISLADIR* die Krone in seinem Hort auf.

Bärenmarder; auch: **VIelfrass**; von den *Nivesen* als Verkörperung des Bösen gesehen, da selbst Hirsche und Karene von dem ein Schritt langen *Marder* getötet werden.

Barjed; (166 – 81 v.H.); sechster der *KÖNIGE ZU VINSALT*; regierte seit 107 v.H.; Neffe von König *ALBORN*.

Baustile

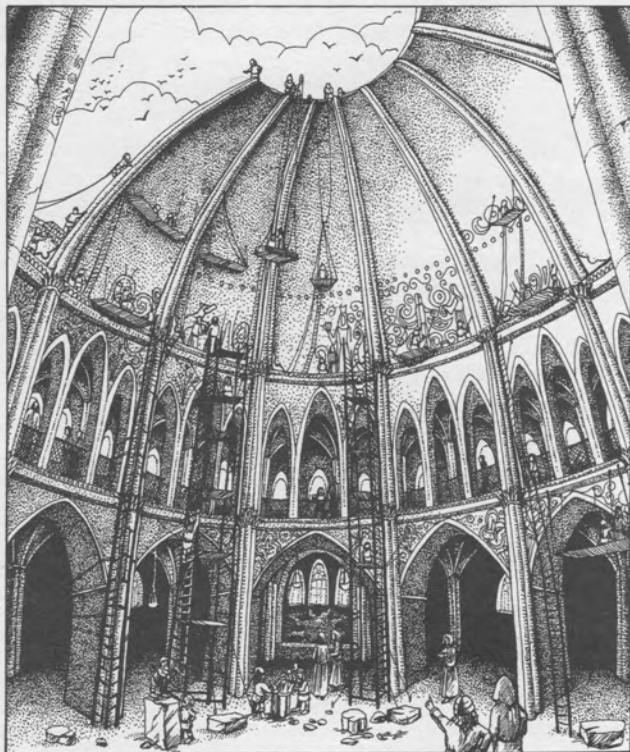
Seit der Besiedelung *Aventuriens* durch die *Güldenländer* und den ersten Stadtgründungen im Alten Reich haben sich zahlreiche unterschiedliche Baustile entwickelt, in denen sich der Geist jener Zeit ebenso widerspiegelt wie die Einflüsse anderer Völker (obgleich die Baukunst der Tulamiden auch viele abendländische Bauwerke geprägt hat, soll diese hier ausgespart und nur die Kunstgeschichte der güldenländischen Einwanderer verfolgt werden). Dabei kann man die Vorlieben der einzelnen Epochen ebenso an historischen wie auch modernen Bauwerken bewundern, da viele Baumeister gerne die alte Baukunst nachempfinden, um an den Glanz vergangener Zeiten zu erinnern.

Die frühe Siedlerzeit war geprägt vom **Güldenländischen Tempelstil**. Zwar findet man heute (außer im ältesten Stadtkern von Punin) nur mehr selten solch alte Bauten mit ihren großen Kuppeln, mächtigen Säulen und prachtvollen Friesen, doch auch viele neuere Gotteshäuser wurden im klassischen Tempelstil erbaut oder – wie beim *Gareth*er Ingerimmtempel – wiedererrichtet.

Die meisten Gebäude im **Altbosparanischen Stil** gingen mit dem Fall Bosparans für immer verloren. Dennoch finden sich in vielen klassischen Bürgerhäusern noch das *Atrium* (eine Art Eingangshalle, die zu den übrigen Räumen führt) und der von einer Säulenhalle umgebene Garten mit Brunnen, aber auch die *Thermen* (Badehäuser im alten Stil) sind noch immer mit *Caldarium* und *Frigidarium* gebaut (Warmwasser- und Kaltwasserbecken).

Im **Frühhelaishen Stil**, dessen prächtige Profanbauten man heute in *Khunchom* und dem *Lieblichen Feld* bewundern kann, wurde um etwa 1000 v.H. unter *Hela-Horas* die Verzierung mit Stuckfriesen beliebt.

Nach der Gründung des Neuen Reiches wurde die Trennung von Bosparan auch in der Baukunst vollzogen: Der **Garethische** oder **Befreiungsstil**, der unter den Klugen



Bau einer Kuppel im Neogüldenländischen Stil

Basaltfaust; von *Bal Honak* gestifteter, kriegerischer Kirchenorden des *BORON*; gilt als eine der gefährlichsten Einheiten *Aventuriens*. Die 50 schwer gepanzerten und mit *Boronsicheln* bewaffneten Mitglieder stehen als *Söldner* in den Diensten von *Al'Anfa* und sind auf den *Patriarchen* eingeschworen. Oft werden die Kämpfer der B. fälschlicherweise als *Kataphrakten* bezeichnet.

Kaisern etwa von 900 bis 660 v.H. florierte, verzichtete gänzlich auf kunstvolle Verzierungen und zeichnet sich durch gerade, kraftvolle Formen aus meist dunklem Gestein aus. Auch der Bau von *Gargylen* oder *Wasserspeiern* geht auf diese Epoche zurück, deren Bauwerke heute vor allem in Festenland und Wehrheim zu suchen sind.

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

In der Rohalszeit (etwa von 520 bis 400 v.H.) machten sich deutlich elfische Einflüsse bemerkbar, die zur sogenannten **Ornamentalistik** führten. Die kolossalen Bauten der letzten Jahrhunderte wichen dezenten Kunstwerken, in denen sich die (wiedergewonnene) Liebe zu Verzierungen und kleinen Details zeigte.

Unter den *Almadaner* Kaisern (etwa von 390 bis 100 v.H.) entstand der berühmte **Esamidische Stil** mit seinen Kuppeln, Arkadengängen, Minaretten und Zwiebeltürmen. Die deutlich vom tulamidischen Stil beeinflussten Bauwerke dieser Epoche findet man überall im Mittelreich, vor allem natürlich in *Almada*. Am berühmtesten sind aber wohl die Neue Residenz zu *Gareth* und die gigantische *Praiossakrale* in *Beilunk*.

In Anlehnung an die Ornamentalistik hielt sich noch bis 291 v.H. der verspielte **Havena-Stil**, der durch die Verwendung exotischer Materialien auffiel und die Bauwerke des alten *Havena* vor der Katastrophe kennzeichnet.

Etwa um 250 v.H. ging von *Vinsalt* und *Kuslik*, den kulturellen Zentren des *Lieblichen Feldes*, der **Yaquirtaler Stil** aus, der auf das erstarkende nationale Bewußtsein der *Altreicher* baute und daher auch **Neubosparanischer Stil** genannt wird. Die Mehrzahl der städtischen Häuser im heutigen *Horasreich* weisen die aufstrebenden Spitztürmchen, Erker und Veranden dieser Zeit auf.

Der **Monumental-** oder **Pervalstil** dagegen, nach dem zwischen 60 v.H. und 10 Hal gebaut wurde, knüpfte an die Traditionen der Gründerzeit im Neuen Reich an und unterschied sich in seinen kolossalen, meist schwarzen Bauwerken, die auf Verzierungen weitgehend verzichteten, nur wenig vom einstigen *Befreiungsstil*. Aus dieser Zeit stammen vor allem die sprichwörtliche 'Reißbrettstadt' *Harben* und die hochmoderne Grenzfestung *Neu-Süderwacht*.

Mit den ersten genauen Berichten und Erzählungen aus dem fernen *Güldenland* begann um 50 v.H. im *Lieblichen Feld* der Traum vom fernen Ursprungsland der abendländischen Kultur. Diese allgemeine Begeisterung fand in allen Kunstformen Ausdruck, so daß sich in dieser Zeit auch der **Neogüldenländische Stil** entwickelte. Mit mehreren freitragenden Kuppeln, hohen Arkaden und Spitzbögen versucht man, die güldenländische Architektur nachzuahmen, weite Innenhöfe und kostbare Glasfenster sollen den scheinbaren Überfluß an Raum und Geld symbolisieren. Bestes Beispiel dafür ist wohl die *Akademie der Geistreisen zu Belhanka*.

Zum Schluß sei hier noch der **Grangorer Stil** erwähnt, der eigentlich keiner bestimmten Epoche, sondern vielmehr der besonderen Bauweise der namensgebenden Hafenstadt zuzuordnen ist. Da man dort einerseits nicht auf die beliebten Arkaden und Lichthöfe verzichten wollte und andererseits mit dem äußerst begrenzten Raum auf den zahlreichen Inseln konfrontiert war, entwickelte sich eine seltsam verwinkelte Innenarchitektur mit platzsparenden Zwischengeschossen in den meist zwei- bis dreistöckigen, schmalen Häusern.

Bashar; neue, *aranische* Tulamida-Bezeichnung für den militärischen Rang *Weibel*; Anführer einer *DSCHADRA* von 10 Soldaten.

Basilikenblick; Lähmungskrankheit; führt zu vollständiger Bewegungslosigkeit bei vollem Bewußtsein; Auslöser können die Berührung durch UNTOTE oder der Aufenthalt im verseuchten Gebiet eines BASILIKEN sein.

Basiliken-Panzerkröte; mohisch *Ka-Quesh-Tio-Iok*; bis zu drei Schritt große, fleischfressende Kröte der südaventurischen Wälder mit mächtigem Hornpanzer; gefährlich besonders durch ein Sekret, das in geringen Mengen Juckreiz, bei stärkeren Vergiftungen Taubheit und Anschwellen von Gliedmaßen verursacht.

Basilikum; bei den Elfen beliebtes, herb schmeckendes *Würzkrout* auf offenen Wiesen; auch als Zutat für Mut-Elixier bekannt. Zusammen mit dem *Wilden Knoblauch* die erste Pflanze, die auf vom BASILISK verödeten Land wieder gedeiht.

Basilus der Große; legendärer Zaubermeister zur Zeit des *Bosparanischen Reiches*; Urbild aller heutigen *Gildenmagier*; soll über Jahrhunderte hinweg tugendhafte Taten vollbracht haben. Am bekanntesten sind die Erstürmung *H'Rabaals* zur Einschmelzung *SIEBENSTREICHS* im *PURPURFEUER* und die Erschaffung der *Sieben Magischen Kelche* kurz nach der Ersten DÄMONENSCHLACHT. B. soll noch heute bisweilen als Geist oder Traumbild erscheinen.

Basjanbach, Joana von; (55 v.H. – 20 Hal); großartige Komponistin, die nach strengen theoretischen Idealen und Regeln eine unglaubliche Zahl von Werken schuf (dabei aber nie mit der *Vinsalter Oper* in Berührung kam); da ihre Größe erst nach ihrem Tod erkannt wurde, mußte sie sich als Kapellmeisterin bei zahlreichen Adligen (zuletzt am Hofe der Gräfin *UDORA von Bethana*) verdingen, doch heute stellen ihre Werke das Ideal höfischer Musik im *Lieblichen Feld* dar.

Baumspinne; südländische Abart der HÖLENSPINNE; die bis zu einhalb Schritt durchmessende *Riesenspinne* spannt klebrige Fäden zwischen Boden und Bäume, die ein Opfer bei Berührung hilflos hochschnellen lassen; ihr Biß führt zu starken Lähmungen.

Baumwürger; Baumbärenart mit graubraunem Fell; die vorderen Gliedmaßen sind ungewöhnlich lang, die Hinterbeine kurz. Der bis zu sechs Spann große B. läßt sich aus vier bis fünf Schritt Höhe auf seine Beute fallen (die doppelt so groß wie er selbst sein kann) und versucht durch Umschlingen die Luft aus dem Opfer herauszupressen.

Baustile; siehe Kasten *BAUSTILE* auf Seite 8.

Befreiungsstil; vorherrschender Baustil im *Neuen Reich* zur Zeit der *Klugen Kaiser*; siehe *BAUSTILE*.

Beilunk (I); der vormaligen Markgräfin und jetzigen *Fürst-Illuminierten Gwidühenna von FALDAHON* gelang es in den Namenlosen Tagen des Jahres 27 Hal, die Stadt durch ein *Praios-Wunder* vor der Eroberung durch die Schwarzen Horden und damit als eine der letzten freien Enklaven in den *Schwarzen Landen* zu behaupten; die Ausrufung einer *PRAIOKRATIE* mit einhergehendem *arcantum interdictum* führte zur Abwanderung der *AKADEMIE SCHWERT* und *STAB* und den *PFEILEN DES LICHTS*; bereits im Tra. 27 hatten die *BEILUNKER REITER* ihre Niederlassung aufgegeben.

Beilunk (II); die einstige mittelreichische *Markgrafschaft* zählt mit Ausnahme der gleichnamigen Hauptstadt seit Ende Tsa 27 zu den borbaradianisch besetzten *Schwarzen Landen*; ebenfalls gefallen sind das Amazonenkö nigreich *Kurkum* und das Bergkö nigreich *Lorgolosch*.

Beilunker Botenpferde; ausdauernde und schnelle Züchtung der *WARUNKER* Pferde.

Beilunker Reiter; traditionsreichster und respektiertester *Botendienst* Aventuriens; 674 v.H. in *Beilunk* gegründet; Haupthaus in *Gareth*; Jung-Oberst *Gelpert Balgenhorst* trat die Nachfolge des langjährigen Leiters *Leon Rukaris* an; infolge der borbaradianischen Invasion wurde die Beilunker Niederlassung nach *Perricum* verlegt.

Bel, Beli; ertulamid. für *Herr*, so auch in den Dämonennamen *Belkelel*, *Belhalhar*, *Belzhorash*, *Hektabeli*. B. hat in *ORON* den Titel *Baron* abgelöst, Baronien werden als *Belayet* bezeichnet.

Belcramer Hügel; von lichten *Bosparanienwäldern* geprägte Hügelandschaft südlich des *Sikram*, die den Großteil der liebfeldischen Domäne *MALUR* beherrscht.

Belhanka (II), -s; belhankanisch oder Belhanker; Belhankaner; ehemalige Grafschaft im Herzogtum *METHUMIS*; der Graf *Mondino Torbenias von CRASULET* hat auf das Erbrecht verzichtet und zahlreiche Privilegien veräußert.

Belhanka (III); *Stadtmark* im Herzogtum *METHUMIS* rund um die gleichnamige Stadt, die von den riesigen Rosenfeldern zur Herstellung von Rosenöl dominiert wird.

Belhanker Suppe; je nach Zubereitung und Zutaten rangiert diese gewürzte Suppe aus *Efferdsfrüchten* als typische Mahlzeit armer Fischer oder als "*Efferdsuppe belhancani*" als feinstes Gericht an den Höfen im *LIEBLICHEN FELD*.

Belizeth Dschelefsunni; (9 v.H. – 28 Hal); tulamidische Magierin; besiegte ihren Vater *Dschelef ibn Jassafer* im Zauberduell und wurde so *Spektabilität* der *PENTAGRAMM-AKADEMIE* zu *Rashdul*, wo sie im Jahr 28 Hal offen den Weg der *Dämonologie* durchsetzte, zudem die Abwesenheit der rechtmäßigen *Shanja Etila* nutzte und die ganze Stadt zwischenzeitlich unter ihre Herrschaft zwang. Im Peraine desselben Jahres unterliegt die selbsternannte *Shanja von Rashdul* Sultan *HASRA-BAL BEN YAKUBAN* in einem magischen Gefecht.

Benbukkula (II); *Condominium* des *Horas-Kommissariat SÜD-MEER*; wird von der *trahelischen Königin PERI III.* im Rang einer *Baronin* verwaltet.

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

Benisabaya Maraskani; wörtlich: *Söhne und Töchter Maraskans*. Der Begriff wurde von Prinz *MULZIBER* geprägt, als er sich 27 Hal in *NEU-JERGAN* nach dem Fall *Borans* durch Selbsternennung zum ersten *TETRARCHEN* des *BENISABAYADS* ausrief.

Benisabayad, -s; wörtlich: *Reich der Töchter und Söhne Maraskans*, ideelle Gemeinschaft aller Maraskaner. Der Begriff ist seit 27 Hal gängig, als sich *Helme HAFX* als Vasall *Borbarads* zu erkennen gab. Seither begriffen sich die zweigöttergläubigen Maraskaner als "Nation ohne Staatsgebiet". Anführer des B.s sind die *TETRARCHEN*.

Benivilla; ehemaliges Fischerdorf und heute wichtige Handelsstadt am *Askanischen Meer*; dient als Umschlagplatz für Erz und Marmor aus den *Arralcor-Höhen*. Im gleichnamigen Bezirk des *Großemirats Mengbilla* (EW: 1.520, davon 1.240 Sklaven; G: 100 Gardisten) werden vorwiegend Hirse angebaut und Purpurschnecken gefangen.

Bennain, Algei ni; (38 v.H. – 25 Hal); ältere Schwester des albernischen Königs *Cuanu ui BENNAIN*; verzichtete einst zugunsten ihres Bruders auf die Fürstenwürde und ehelichte statt dessen einen Edlen derer von *Finsterkamm*. Sie starb an Bord der *Thornia*, als sie sich auf dem Rückweg von Chorphop nach Havena befand.

Bennain, Cuanu ui; (* 36 v.H.); König von *Albernia*; Sohn von Fürst *Halman* und Fürstin *Thornia*, Halbbruder der legendären Amazonenkönigin *Yppolita*, Vater der Reichsregentin *Emer ni BENNAIN*; Waffenbruder von *Raidri CONCHOBAIR*. Wurde 21 Hal vom Fürsten zum König *Albernas* erhöht, einer Würde, die vordem beim Kaiserhaus gelegen hatte; Teilnehmer der *Schlacht auf den Silkwiesen* und der Verhaftung *Answins von Rabenmund*, schlug den *Isora-Aufstand* in Havena nieder. Seit seiner Rückkehr aus der *Schlacht an der TROLLPORTE* von stetem Kummer erfüllt; seither überläßt er die Regierungsgeschäfte überwiegend seiner Tochter *Inver ni BENNAIN*.

Bennain, Efferdan ui; (* 9 v.H.); Prinz von *Albernia*; spätes Kind *Fürst Halmans* und Fürstin *Thornias*, als "Efferdgeschenk" angesehen. E. sieht man sein Alter überhaupt nicht an, tatsächlich wirkt er statt Ende dreißig eher wie Mitte zwanzig. Seine außerordentlichen Talente in Bezug auf Meerestiere und Tierkunde scheinen darauf hinzudeuten, daß er tatsächlich ein Geschenk *Efferds* war.

Bennain, Emer ni; (* 8 v.H.); Tochter des albernischen Königs *Cuanu ui BENNAIN*; seit 11 Hal mit dem mittelreichischen Thronfolger und späteren Reichsbehüter *BRIN von GARETH* vermählt; seit dessen Tod



und *Idra Bennain von Elenvina*; vermählt mit *Fürst Ronjin von Kuslik-Galahan*, der in *Havena* im Exil lebt; Mutter von *Finnian ui Bennain*.

Bennain, Rhoad ui; (* 5 Hal); als Sohn König *Cuanus* Prinz von *Albernia*; abgeschlossene Magierausbildung an der *Akademie der Verformungen* in *Lowangen*.

Bennain von Elenvina, Idra; (* 27 v.H.); Baronin von *Elenvina* und als Gemahlin *Cuanus* Königin von *Albernia*; Mutter der amtierenden Reichsregentin *Emer ni Bennain von Gareth*, der Kronprinzessin *Inver ni Bennain* und des Prinzen *Rhoad ui Bennain*, an den sie ihre magische Begabung vererbte. Schwester der Reichsverräterin *Isora von Elenvina*, nach deren Verbannung sie Baronin *Elenvinas* wurde. In *Elenvina* herrscht sie durch Vogt *Rupo von Hamrath-Salmfang*.

Bennain von Kuslik-Galahan, Finnian ui; (* 28 Hal); Sohn von *Inver ni Bennain* und damit nach seiner Mutter zweiter in der Thronfolge des Königreiches *Albernia*.



Berg, vom; Adelsgeschlecht mit *rondrianischer* Familientradition; neben derer von *Eberstamm* die einzige Familie, die ihre Ursprünge noch bis vor die Gründung des *Mittelreichs* zurückverfolgen kann; *Sigerain* und *Leonore* v.B. verdienten sich außerordentliche Anerkennung bei der *Zweiten Dämonenschlacht* an der Seite von Kaiser *Raul*; verdiente Streiter in heutigen Tagen sind die Reichsräten für das Kriegswesen, *Hitta*, und Reichserzmarschall *Leomar*.

Berg, Leomar Almaderich Sigiswild vom; (* 11 v.H.); wurde nach dem Verrat von *Helme Haffax* zum Reichserzmarschall des *Mittelreichs* bestellt; war seinem Vorgänger zwar bei den Schlachten auf den *Vallusanischen Weiden* und an der *Trollpforte* unterlegen, verfügt jedoch über das Geschick, mit kleinen und kleinsten Einheiten überraschend zuzuschlagen, was sich in den *Schwarzen Landen* als probates Mittel erwiesen hat.

Berg, Xaviera vom; von 37 bis 12 v.H. Hüterin von *Rondras* göttlichem Streitwagen, dem *DONNERSTURM*.

Bergschrat; eine andere Bezeichnung für das Volk der *TROLLE*.

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

Bethana (II), -s; Bethaner; Bethaner; rund um die *Landstadt BETHANA* gelegene *Baronie* der Grafschaft *YAQUIRIA*. In der eher flache Küstenregion findet man neben zahlreichen Fischerdörfern auch die Städte *HORASIA* und *Mhoremis* sowie (an jener Stelle, an der der Heilige *Horas* Aventurien betrat) den größten Horastempel des ganzen Landes.

Bethana, Udora von; (62 v.H. – 27 Hal); ehemalige Gräfin der Grafschaft *Yaquiria* im Königreich *Yaquiria*; Nachfolgerin ist ihre Tochter *Hesindiane von BETHANA-ARALZIN*.

Bethana-Aralzin, Hesindiane von; die Gräfin von *YAQUIRIA* ist als

an der *Trollpforte* im Ing. 28 Hal *Reichsregentin* des *Mittelreichs* (bis zur Regierungsmündigkeit ihrer Tochter *Rohaja* im Pra. 36 Hal); *Ihro Kaiserliche Hoheit* ist Mutter der Zwillingsstöchter *ROHAJA* und *YPPOLITA* und des Prinzen *SELINDIAN HAL*; die 'Heldenkaiserin' wird von ihrem Volk stärker verehrt als jeder Monarch seit den Tagen des Reichsgründers *Raul von Gareth*.

Bennain, Invher ni; (* 4 v.H.); Kronprinzessin des Königreiches *Albernia*. Tochter von *Cuanu ui Bennain*, an dessen Seite sie seit Efferd 29 Hal als Königin regiert,

strenge Herrscherin bekannt und begeistert sich viel mehr für die Jagd als – wie ihre Mutter *Udora* – die hesindianischen Künste.

Bethanahut; eine ungenießbare *Pilzsorte*.

Bethanier, Der; Synonym für *BORBARAD*.

Beybashar; neue, *aranische* *Tulamida*-Bezeichnung für den militärischen Rang *Bannerträger*; Anführer einer *DSCHADRA* von 10 Soldaten oder Stellvertreter eines *AGHA*.

Beyroun, Beyrouni; in *Aranien* übliche *tulamidische* Form des Baronstitels.

Beyrounat; Herrschaftsgebiet eines *BEYROUNS* oder einer *Beyrouni*; *aranische* B. haben mitunter die dreifache Einwohnerzahl von mittelreichischen *Baronien*.

Bidenhocker; Bezeichnung für die zweihöckrigen *Kamele* *Aventuriens*; dazu zählen das ausdauernde Hochlandkamel *QAIMUYAN*, das schnellere *QAI'CHELAR* und die *QAI'AHJAN-Rennkamele*.

Bieselbach; kleiner Fluß im *bornländischen* *SEWERIEN*; an seinem südlichen Ufer liegt die Stadt *Rodebrannt*.

Bilar-Pferde; eine in *El'Halem* bei *Mengbilla* gezüchtete Pferderasse, die zu geringem Teil von *Shadifs* abstammen. Die Tiere sind klein, ausdauernd und meist von silbergrauer Farbe mit dunkler Mähne.

Bilku-Archipel; umfaßt die vier *WALDINSELN* *Bilku*, *Kossike*, *Sorak* und *Pekladi*. Das *HORASREICH* beansprucht die Inseln für sich und hat sie zu einem *Capital-Condominium* mit der Hafenbefestigung *Neu-Bosparan* als Hauptstadt zusammengefaßt.

Binsböckel; alteingesessenes *Adelsgeschlecht* im nordöstlichen *Mittelreich*. Der mächtige Weidener Familienzweig gilt der Herzogsfamilie *Löwenhaupt* als treu ergeben und ist erklärter Gegner einer Machtzunahme des *darpatischen* Fürstenhauses *Rabenmund*.

Birkholt; hinterwäldlerisches Dorf im *bornländischen* *FESTENLAND* (680 EW), an *Born* und *Bornstraße* gelegen; landesweit für seine Wollwebereien bekannt. Die Bewohner gelten als von Einfalt gesegnet, und selbst zu Festum schmunzelt man über manch irrwitzige Tat, die der Leichtgläubigkeit der B.er zugeschrieben wird.

Birscha; Oase in der mittleren *Khom* südlich des *Wal-el-Khomchra*.

Bisminka von Jassula; Magistra eo., lehrt in unregelmäßigen Abständen an der *HALLE DES LEBENS* zu *Norburg*, lebt zumeist aber zurückgezogen in einer abgelegenen Hütte im Quellgebiet der *Balgerike*; die *Hexe* mit dem flammendroten Haar zählt zu den mächtigsten ihrer Zunft in der *SCHWESTERNSCHAFT DES WISSENS*.

Bjaldorn; die Stadt an der Quelle der *Letta* ist seit Ende 26 Hal im nichtendenwollenden nordostaventurischen Winter gefangen; die Macht der Dämonenpaktiererin *GLORANA* reicht selbst bis zur heiligen Stätte des Wintergottes; im Pra. 27 wurde der *KRISTALLPALAST* des *Firun* geschändet, im *Hesindemond* desselben Jahres fiel der Ort der Vernichtung durch den *borbaradianischen* Grafen *URIEL VON NOTMARK* anheim.

Bjaldorner Waldschrat; ein edler Beerenschnaps, der im Gegensatz zu den weit verbreiteten billigen Imitaten ein 'werwolffreies Erwachen' am nächsten Morgen garantiert. Seinen Namen verdankt er einem Bündnis der *Bjaldorner* mit den seltsamen Waldbewohnern, die dereinst für Hilfeleistungen mit einigen Fässern des hochprozentigen Tropfens entlohnt wurden. Nach dem Fall von *Bjaldorn* wird der B.W. nunmehr nach Original-Rezept in *Drauhag* hergestellt.

Blankhäute; *orkische* Bezeichnung für die Menschen.

Blattkopffoter; laubfarbene *Schlange* der *südaventurischen Regenwälder*; nicht im eigentlichen Sinne giftig, Menschen, Elfen und Zwerge fallen nach einem Biß dennoch Schwindelgefühlen, Halluzinationen oder Wahnvorstellungen anheim; allein auf *Waldmenschen* übt das Sekret keine Wirkung aus.

Blaue Rochen; vormaliger Name der *Ottajasko* *HAMMERFAUST*.

Blauer Turm; nahe *Auen* im *Herzogtum Weiden* liegender Turm aus dem Gestein der *Schwarzen Sichel*; über und über mit Moos und Muscheln bewachsen; aus seinem Spitzdach dringt unaufhörlich ein Wasserstrom, der die Gegend in 50 Meter Umkreis um den Turm in einen Sumpf verwandelt hat.

Blaufuchs; Fuchsart des hohen Nordens mit silbrig-blauem Fell; siehe SILBERFUCHS.

Blauhimmelstern; fleischiges und stacheliges *Würzkraut* mit sternförmigen, blauen Blüten; für vielerlei Milch- und Käsespeisen verwendet. B., als dessen Hüter *Phex* gilt, muß frisch genutzt werden, da er beim Trocknen all seinen Wohlgeschmack verliert. Bis auf die Wurzeln sind alle Pflanzenteile tauglich zum Würzen.

Bleiche Alara; durch seine kalkweiße Farbe auffälliger *Giftpilz*.

Bleiche Sieche; auch *Grünwasser*; winzige, silberfarbene *Assel*; der Parasit dringt nächtens in Körperöffnungen (Mund, Nase, Ohr) ein und frißt sich in den Körper hinein; Symptome sind allgemeine Schwäche, ein grünlicher Ausfluß und eine Verminderung der Regeneration, die bis zum Tode führen kann.

Blindfisch; jagender Schwarmfisch in *Perlenmeer*, *Südmeer* und *Meer der Sieben Winde*; verwandt mit der *Muräne*; der Name rührt vom Kampfrausch her, in dem der B. selbst Artgenossen auffrißt; ein Biß führt zu *vorübergehendem Irsinn*, in schlimmeren Fällen zu *komatösem Wahn*.

Blitzstrahl-Bund (zu Arivor); Gemeinschaft der in der Erzherzschafft ARIVOR zahlreich vertretenen adligen *Rondrageweiheten* vom Orden der ARDARITEN. Da dem Bund zahlreiche Landadlige und mit dem *Seneschall* vor allem der *Erzherrscher von Arivor* angehören, hat er gehörige politische Macht im LIEBLICHEN FELDE, die er vor allem zur Vertretung der Interessen von *Klein- und Landadel* gegenüber *Hochadel* und *Bürgertum* einsetzt.

Blitzwender; im Rondratempel von *Schwertbergen* aufbewahrter Wappenschild derer von *Pilavtis*, der angeblich im Kampf gegen die Heerscharen des PRAIOSLOB VON SELEM einen Bannstrahl zurückgeworfen hat, wovon die schwarz eingebrannte Löwin zeugt.

Blutbanner; Beiname des *SCHWERTZUGES* gegen den Sphärenschänder *Borbarad*. Der Name stammt von dem blutroten Feldzeichen, das die Schwertfahrer als Zeichen ihrer Entschlossenheit und Opferbereitschaft mit sich führten. Seit *Peraine 27 Hal* zugleich auch Ehrenname der Garnison von *Ilсур*.

Blutblatt; Kletterpflanze mit kleinen, purpurnen Blättern und roten Beeren; wächst gelegentlich an Orten mit schwach magischer Ausstrahlung.

Blutdorn; magischer Pfeil, der in seinen getroffenen Opfern wurzelt und Blut aus ihnen saugt; fand bei der borbaradinischen Invasion Verwendung.

Blutfliegen; Sammelbezeichnung für *blutsaugende Schwarminsekten*; gelten als Geschöpfe der Erzdämonin MISHKARA.

Blutkonvent (zu Arivor); unter diesem Namen ist die ordentliche Versammlung der Adligen Yaquirias zum *CRON-CONVENT* vom Hes. 26 Hal (2511 Horas) in die Geschichte eingegangen. Durch den Verrat des *Comtos Abelmir von MARVINKO* an Fürstin *Kusmina von KUSLIK-GALAHAN* konnte ein von ihr geplantes Attentat auf Kaiserin *AMENE* verhindert werden. Im Zuge der Untersuchungen wurden die Fürstin sowie weitere Mitglieder der Familie GALAHAN hingerichtet, ihre Güter zugunsten der Krone eingezogen und der Name Galahan aus allen Adelsrollen des *Lieblichen Feldes* getilgt.

Blutwillinge; *maraskanische* Freiheitskämpfer, die während des *Tuzaker Aufstandes* den *Amdeggyapaß* besetzten; führten zwei Enduriumschwerter und wurden von *Raidri CONCHOBair* getötet.

Bluugh, Jandon; (41 v.H. – 27 Hal); ehemalige *Spektabilität* der *SCHULE DES WANDELBAREN* zu *Tuzak*; lebte 20 Jahre unter *Waldelfen* und galt als einer der besten Kenner elfischer Zauberei; wurde bei der *borbaradianischen* Übernahme der Akademie ermordet.

Bodirbirne; *wilder Birnbaum* Nordaventuriens; siehe *TROLLBIRNE*.

Bodrin, Helkor von; (* 28 v.H.); *Graf von Schetzeneck*; lebt seit dem Tod seiner Gemahlin zurückgezogen auf dem *GÖTTERZAHN* und erwartet in stiller Bitterkeit das Ende der Koscher Verschwörerbarone von *Uztrutz* und *Fürstenhort*.

Bolzenwerfen; ursprünglich aus *Trallop* stammendes Wurfspiel, das jedoch in den vergangenen Jahren in *Sewerien* weite Verbreitung

gefunden hat. Beim B. werden angespitzte und mit Federn versehene Armbrustbolzen auf eine quadratische Scheibe geworfen, auf der verschiedene große und farbige Flächen unterschiedliche Punkte (von 1 bis 10) wert sind. Wer nach drei Würfen die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen (vgl. auch *Pfeilewerfen*, *SPIEL UND SPORT*).

Bomed (I); bomedisch; Bomed; nördlichste *Grafschaft* im *Lieblichen Feld*. Unterteilt in die *Cron-Domäne SCHRADOK* und die *Baronien VELIRIS* und *Tikalen*.

Bomed (II); Doppelstadt in der gleichnamigen *Grafschaft*. Die Stadt besteht aus dem rechtsyaquirischen Teil *Altbomed*, dem Sitz des Grafen von B. und dem tikalischen Teil *Oberbomed*, dem Endpunkt der Karawanenroute aus *VIRINLASSIH*.

Bomed (III); Adelsrolle des *Lieblichen Feldes*; hier sind alle adligen Familien im *VINSALTER KÖNIGREICH* mit ihren Wappen und Stammbäumen verzeichnet; ebenso wie das *Bosparaner Nobilitarium* in Verwahrung des *Comto Herold*.

Boran; vormals letzte freie Stadt *Maraskans*; fiel Anfang *Tsa 27 Hal* durch schändlichen Verrat in die Hände der *Borbaradianer*.

Borbarads Rückkehr; 23 Hal wurde der *Dämonenmeister* aus dem Limbus befreit und gelangte dadurch als halb göttliche Wesenheit nach *Aventuriens*; bis 28 Hal eroberte er die meisten magisch bedeutsamen Orte *Aventuriens*; erst der vereinte Widerstand *Aventuriens*, ein alter Plan seines Bruders *Rohal* und wiederholtes Eingreifen göttlicher Mächte besiegten ihn in der *Dritten Dämonenschlacht* endgültig; in *Borbarads* Gefolge gelangten die *HEPTARCHEN* an die Macht über die *SCHWARZEN LANDE*.

Bornemund; alter Name der Stadt *FESTUM*, bevor sie zu Ehren des Drachentöters *FESTO FIRDAYON* umbenannt wurde.

Bornischer Krieg; (79 – 73 v.H.); machtpolitische Auseinandersetzung während der *KAISERLOSEN ZEIT*; Rückkehr des (mit *Vinsalter* Geldern ausgestatteten) exilierten Gegenkaisers *Kunibrand von EHRENSTEIN* mit einer Armee bornländischer Adliger ins Mittelreich; es kommt zur Verheerung *Darpatiens* und zur Aufteilung des Mittelreichs in den *WEHRHEIMER AKKORDEN*; die Herrschaft *Kunibrands* endet mit der vernichtenden Niederlage bei der ersten *SCHLACHT VON ESLAMSBRÜCK* gegen den *Gareth* Markvogt (und weiteren Gegenkaiser) *Barduron*.

Borondria; *Großmeisterin* der *GOLGARITEN* und frühere *Hochgeweihte* des *Borontempels* zu *Brig-Lo*; führt den Orden mit strenger Hand und leisen Worten. Wie bei ihrem Vorgänger *Lucardus von Kemet*, hüllt der Orden ihre Vergangenheit in eine dunkle Wolke. Sie ist eine Gegnerin des *AL'ANFANER RITUS*, jedoch ohne offene Feindseligkeit. Ihr Hauptziel ist die Rückeroberung und Einsegnung der geschändeten *Boron-Heiligtümer* in *Schwarz-Tobrien*. Sie strebt zudem eine Landnahme ähnlich der des *Theaterordens* an, der einst die Besiedlung des *Bornlandes* erst möglich machte und dem das eroberte Land später vom Kaiser zugesprochen wurde.

Borons Schlafgemach; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* des *Boron*.

Boronsmähne; alananische Zucht der *SHADIF-Glanzzappen*.

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

Boronsrab; neben dem Ausdruck *Rabengarde* verbreitete Bezeichnung für den ORDEN DES SCHWARZEN RABEN.

Boronsschlinge; sehr seltenes Gewächs der Wälder *Mittel- und Südaventuriens*; während der oberderische, blumenähnliche Teil der Pflanze sein Opfer mit dem Duft seiner Blüten betäubt, ranken Schlingwurzeln aus dem Boden, die es bewegungsunfähig machen und so zur leichten Beute für Raubtiere werden lassen; sobald genügend vergossenes Blut in den Boden gesickert ist, ziehen die Ranken sich wieder zurück.

Boronstrommel; experimentelles Salvengeschütz in der Hafeneinfahrt von *Al'Anfa*; eine Entwicklung der ansässigen *Universität*.

Boronwein; auch *Elfenbeintraum*; aus der *Vragieswurzel* gewonnenes *Rauschgift*; der Genuß des milchigen, nach Lakritze riechenden Saftes führt bei laienhafter Herstellung oft zu Todesfällen.

Bosnickel; Wesen aus der Familie der *KOBOLDE*; tauschen mit Vorliebe edle gegen unedle Erze aus, z.B. Silbererz gegen gleich

aussehendes, aber unschmelzbares Kobalt und Nickel, Gold gegen *Katzengold* und andere edle Erze gegen *Neckkupfer*, das wie Schwefel brennt.

Bosparan (II); monumentales Musikepos des berühmten Komponisten *Dorgando PAQUAMON*. Die frühe und bisher größte *VINSALTER OPER* wurde als patriotisches Meisterwerk vom Haus *Firdayon* gefördert und brachte mehrere Dutzend Musiker und Tänzer auf die Bühne.

Bosparan Herold; wöchentlich zu *VINSALT* erscheinende Gendarmerie-Gazette und Handelsblatt, das als erkonservativ und national-patriotisch bekannt ist.

Bosparaner Nobilitarium; Verzeichnis aller Angehöriger des *Titularadels* im *Horasreich*; wie auch der *Bomed* (die Adelsrolle des yaquirischen *Lehnadels*) in Verwahrung des *Comto Herold*.

Bosparanie; heiliger Baum des *Praios* und Wahrzeichen des *Lieblichen Feldes*. Während das Holz des bis zu 30 Schritt hohen Laubbau- mes zu feinen Möbeln verarbeitet wird, sind die Früchte in ihrer Stachelhülle als *Maronen* zum Verzehr beliebt. Im *Reichsforst* gibt es die verwandte, stets gelbelaubte *Elbenkastanie*.

Bosparaniel; Schoßhund, der insbesondere im *HORASREICH* beim städtischen Adel sehr beliebt ist.

Bosparanisches Blatt; überregionales, horastreues Periodikum, das in *VINSALT* herausgegeben wird.

Bosparanshain; Bannforst des *Barons* von *Tikalen*, nördlich des *Tikal* gelegen.

Brabacuda; auch *Schnappfisch*; bis zu acht Spann messender *Raubfisch* des *Süd- und Perlenmeeres*; kann bis zu zwei Schritt hoch oder weit aus dem Wasser springen (und sich anschließend windend in Efferds Element zurückschlingeln); Schwärme, die Blut gewittert haben, lassen kaum mehr als das Gerippe von ihrer Beute übrig.

Brabaker Bilderpostille; siehe *PERIODIKA*.

Brabaker Vitriol; siehe *VITRIOL*.

Brabaker Wasserbüffel; Verwandte der *GADANGSTIERE*; die Arbeit- stiere *Brabaks* in Reisfeld und Sumpf; die schwarzbefellten Rinder sind gute Schwimmer, die aufgrund ihrer Anspruchslosigkeit auch in sump- figsten Gebieten geweidet werden können.

Bragold; einstiges albernisches *Fürstengeschlecht*; regierte *ALBER- NIA* von 1.698 bis 1.561 v.H. Der letzte Fürst, *Ardis*, fiel während der *Ersten Dämonenschlacht* vor den Toren *Gareths*.

Brayanskron; Gipfel der *GOLDFELSEN*.

Brelak, -s; Brelaker; Brelaker; Ort und *Domäne* der Grafschaft *THEGÜN*; bekannt ist B. vor allem als Geburtsort der Heiligen *Thalionmel* und wegen der Feste *ESKENDERUN*.

Brieftaube; aufgrund ihres hoch entwickelten Orientierungssinns werden Tauben als Überbringer von Nachrichten eingesetzt, die man am Bein oder unter dem Flügel befestigt; sie fliegen stets zurück zu ihrem Schlag und müssen daher zuvor zu dem Versender einer Nachricht transportiert werden; B. legen bei einer Geschwindigkeit von bis zu 50 Meilen pro Stunde durchaus 500 Tageskilometer zurück.

Brin von Gareth; (9 v.H. – 28 Hal); von 21 bis 28 Hal *REICHSBEHÜTER* des *Mittelreichs*; Gemahl der jetzigen *REICHSREGENTIN* *Emer ni BENNAIN*; hochrangigstes Opfer der Entscheidungsschlacht gegen *Borbarad* an der *Trollpforte* im Ing. 28 Hal.

Brobim; Eigenname der *WILDEN ZWERGE*. Die Bezeichnung *Angro- schim* kennen sie nicht.

Bronnjar; *bornländischer Adliger*, der über großen Grundbesitz verfügt; die Bezeichnung B. bedeutet 'Sammler der bornischen Erde'.

Brücke von Ebelried; schwerbewachter Grenzpunkt zwischen *Weiß- und Schwarz-Tobrien*; die heftig umkämpfte und mittlerweile stark beschädigte Brücke ist dennoch der sicherste Weg, die von *dämoni-*

schen Wesenheiten verseuchte *Tobimora* zu überqueren.

Brücker Spitze; nach dem ehemals wichtigsten Herstellungsort *ESLAMSBÜCK* benanntes Klöppelwerk, das aber stets im Schatten der exquisiten *DRÖLER SPITZE* steht. Der Exodus der tobrischen Klöppler endete keineswegs im Aussterben dieses Handwerks, sondern in den neuen Zentren *Rommilys* und *Ragath*.

Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas; angeblich radikale, *ma- raskanische* Glaubensgemeinschaft; vor etwa 200 Jahren aus der Sekte des *ZABORON* hervorgegangen; wird zuweilen mit ungeklärten Todes- fällen in Verbindung gebracht.

Brumil; Enkel des *BROGAR*; führte seinen Stamm um 4.000 v.H. nach dem *TAG DES ZORNS* aus *Xorlosch* und wurde *Bergkönig* der Stollen unter dem *Ehernen Schwert*; fand angeblich einen unterirdi- schen Durchgang nach *RIESLAND* (*Brumils Stieg*), der jedoch auch sein Verderben war: Sein ganzes Volk wurde von Jenseitigen und *Riesen* erschlagen, nur die *WILDEN ZWERGE* blieben womöglich als Nachkom- men übrig.

Brunnenkresse; gebräuchliches, scharfschmeckendes *Würzkraut*; gilt als Gabe des *Efferd*.

Bukanier; wildes Völkergemisch aus Mittelländern, *Tulamiden*, *Waldmenschen* und wenigen *Thorwalern*, das vor allem auf *Altoum* und *Nikkali*, aber auch auf dem südaventurischen Festland verbreitet ist und sich durch freies Leben in der Wildnis auszeichnen. Die meisten B. sind Nachkommen von Siedlern oder Plantagenarbeitern, die sich (mehr oder weniger freiwillig) für ein barbarisches Dasein der Wildbeuterei entschieden haben. Zur Verständigung verwenden sie ein Gemisch aus *Garethi* und *Tulamidya*, ihren Lebensunterhalt bestreiten sie durch Jagd und Tauschhandel (meist mit Piraten). Geweihte kennen die B. nicht, da bei ihnen einzig das Recht der Mehrheit und des Stärkeren gilt, doch verehrt jedervonihneneinen eigenen Schutzgott (wobei *Phex* und *Firun* am häufigsten zu finden sind).

Bund der Freidenker; recht einflußreiche und fast im ganzen *Horasreich* verbreitete *LOGE*, die deutlich liberale (wenn nicht gefähr- lich demokratische) Ziele vertritt und damit immer wieder der Kritik von *Adel*, *Praios-* und *Rondrakirche* ausgesetzt ist.

Bund der Schwarzen Schlange; die Stadt *Charypso* beherrschende Vereinigung von skrupellosen *Piraten*, die durch blutige Rituale und angeblich den Glauben an ein dämonisches Meeresungeheuer verbunden sind. Einen Anführer kennt die Bande nicht, den größten Respekt aber genießt *Dagon Lolonna*. Das Erkennungszeichen des Bundes, der zu den größten Sklavenlieferanten des verbündeten *Al'Anfas* gehört, ist die Tätowierung einer schwarzen Schlange am linken Oberarm.

Bund des Schwertes; traditioneller Name für die Kirche der *RONDRA*.

Bund von Land und Meer; eine Sage auf den *ZYKLOPENINSELN*, die aber in einer lebendigen Tradition weiterlebt: Mit einer heilkräftigen Wurzel, die er von einer *Dryade* namens *Dyava* auf der Insel *Phenos* erhalten hatte, gelang es dem Seekönig *Merymakon I.* im Jahre 1.111 v.H., die Inseln vor einer schweren Epidemie zu bewahren. Seit sich der alte König darauf zu einem Eremitendasein entschlossen hatte und seinen Sohn in jenen Dryadenwald schickte, folgen alle Thronfolger diesem Brauch und kehren – wie einst auch *Tyindareôs* – mit einem Kranz aus Pinienzweigen zurück, die später in den *Hain der Könige* bei *A'LAYS HIPHON* gepflanzt und gegen die *Delphinkrone* eingetauscht werden.

Bunter Hund; noch bis vor wenigen Jahren im *LIEBLICHEN FELD* äußerst beliebte *Hunderasse*, die von ihren reichen Besitzern auf kurio- seste Art und Weise geschoren und gefärbt wurden.

Burdaq; mythologischer Bösewicht der *Waldmenschen*; ihm wurde von *KAMALUQ* der *Tapam* geraubt.

Bürgermarmor; spöttische Bezeichnung für die im *Horasreich* besonders bei Häusern der städtischen Mittel- und Unterschicht ver- breitete Verkleidung mit Klinker (auch *Dröler Ziegel* genannt).



CAC; siehe *CAYSERLYCH ADIVENTIURISCHE COMPAGNYE*.

CAC-Creditanstalt; Bankhaus der *CAYSERLYCH ADIVENTIURISCHEN COMPAGNYE*, des ältesten Handelshauses des Kontinents.

Calomiriel; (68 v.H. – 1 Hal); begnadeter Komponist von der Insel *Baltrea*, der später in *Rethis* und *Vinsalt* tätig war. Er schrieb vorwiegend geistliche Werke für mehrstimmigen Gesang auf der Grundlage der *Gurvanischen Choräle* und gilt als Wegbereiter moderner Kirchenmusik.

Cammerlengo; hohes *horasisches* Hofamt (entspricht dem *Kämmerer*); als Vorsteher der Schatzkammer obliegt dem C. die Vermögensverwaltung sowie Steuereintreibung.

Cancellario; hohes *horasisches* Hofamt (entspricht dem *Kanzler*) zur Verwaltung des Lehens und des herrschaftlichen Briefverkehrs.

Canilaraan; Erscheinungsform des *LARAAN*; sechsbeiniger Hundedämon mit rotem Leib und langem Peitschenschwanz.

Carhelan, Elon; (um 1050 v.H.); Zauberkundiger aus der Zeit *HELA-HORAS*, der vermutlich in *Gareth* die *MAGIERPHILOSOPHIE* des *OMETHEON* weiterentwickelte und in mehreren Einzelschriften festhielt; nach manchen Quellen ein weiser (bzw. verrückter) Mensch, nach anderen ein jahrtausendealter *Elf*, der ein echter Schüler *Ometheons* war und womöglich noch heute lebt.

Carolan Schlangentab; (53 v.H. – 27 Hal); *Erzmagus* und *Spektabilität* der *HALLE DER METAMORPHOSEN ZU KUSLIK*, Träger des *SCHLANGENTABES*; galt als glühender Idealist der *hesindianischen* Lehren, aber auch als reaktionärer Altmagier, der ‘neumodische Torheiten’ wie das *Magierflore* bekämpfte.

Cavalliera, Cavalliere; Adelstitel im *LIEBLICHEN FELD*, mit dem *mittelreichischen* *RITTER* vergleichbar.

Cavazo, Dio Cardassion de; (* 23 v.H.); Magier aus *Boran*; Absolvent der *Schule des Wandelbaren zu Tuzak*; floh später vor den Kaiserlichen nach *Trahelien*. Dort bekleidete er bald den Posten des Hofmagiers und wurde später von *Peri III.* zum Leiter des *KKAB* und *Cancellarius* des Reiches ernannt, womit er zu den gesuchten politischen Feinden des *Mittelreiches* zählt.

Cayserlych Adiventiurische Compagnye; von *horasischen* Hochadeligen geführte, älteste Handelsgesellschaft *Aventuriens*. Das Unternehmen (kurz: *CAC*) besitzt Anteile an unzähligen Institutionen im *Horasreich* und führt auch ein eigenes Bankhaus, die *CAC-CREDITANSTALT*.

Cedraion; einer der vier *Rohalsstäbe* vom Orden der *GRAUEN STÄBE VON PERRICUM*; der Ordensprovinz *Neetha* zugeordnet; beseeltes *Artefakt* aus dem Holz der *Zyklopenzeder*; steht angeblich unter *Feeneinfluß* und soll seinem Träger mitunter *Trugbilder* vorgaukeln.

Celianada, Cedor; siehe *ESKENDERUN, CEDOR VON*.

Cella von Gareth; (63 v.H. – 28 Hal); von 45 bis 18 v.H. Kaiserin des *Mittelreichs* an der Seite ihres Bruders *BARDO*; verstarb im Ing. 28 Hal während der *Nacht des brennenden Himmels*.

Cembalo, Havenisches; kostbares *Tasteninstrument*; nur in wohlhabenden oder hochherrschaftlichen Häusern zu finden.

Cereborn; *Heiliger der Hesinde*; gilt als Patron des *Kunstschaffens*. Etwa 1400 v.BF. begann er mit der Niederschrift der *ANNALEN DES GÖTTERALTERS*, dem heiligsten Buch der *HESINDE*, das seither ständig erweitert, überarbeitet und kommentiert wurde.

Cha ay Zhamorrah; *Urkatze* *Aventuriens*; hochbeinige, gelbgetigerte Katzenart des warmen und trockenen Südens; ihre Erwähnung in den *Annalen des Götteralters* als angebliche Dienerin der *APHAS-MAYRA* läßt sie noch heute Opfer manches Steinwurfs werden – die halb wilde Katze mit den grünschillernden Augen ist daher zumeist scheu und sprichwörtlich klug.

Chababien (I); Sultanat des *novadischen* Stammes der *BENI BRACHTAR*; am Oberlauf des *Chabab* und am *Therkabas* im walddreichen Hochland zu Füßen der *Hohen Eternen* gelegen, über die *Molgards Paß* und der *Moumad-Pfad* in die Wüste *Khom* führen. Die halbnomadischen Nachkommen der Sippe von *Tugruk Pascha*, die der heiligen *Thalionmel* den Tod brachten, liegen in ständiger Fehde mit *ARRATISTAN*; mit *NEETHA* hingegen besteht seit Mgf. *Phrenos ay Oikaldiki* ein Friedensvertrag.

Chababien (II), -s; chababisch; Chababier; im Jahre 25 Hal von Königin *Amene III.* aus dem ehemaligen Erzherzogtum *NEETHA* und dem *THEGÜNER BUND* neu geschaffenes *Erzherzogtum* und südlichste Provinz im *LIEBLICHEN FELD* Das weiter nördlich gerne als ‘wilder Süden’ bezeichnete C. ist begrenzt von *Chabab* und *Banchab* im Süden, den Ausläufern der *Hohen Eternen* im Osten (vor dem Gebirge und der *Kabashpforte* schließt noch die *Kronmark Khomwacht* an), der *Toval-la* im Norden und schließlich dem *Meer der sieben Winde* im Westen.

Grund für die Errichtung der neuen Provinz war neben der Wiedervereinigung der kulturell zusammengehörigen Provinz wohl auch Graf *Cedor von Thegûn*, der nunmehr der Grafschaft *THEGÛN* (die ganz C. außer der Stadtmark *NEETHA* umfaßt) vorsteht und mit der Einstufung unter dem Erzherzog *Timor Firdayon von Neetha* wohl in seinem Tun gezügelt werden sollte.

Die Besiedelung von C. ist recht unterschiedlich, den wo an der Küste mit *Neetha* und *Chetoba* noch reiche Hafenstädte und in der Domäne *Eldoret* fruchtbare Felder liegen, ist das Hinterland östlich der *Seneb-Horas-Straße* vergleichsweise spärlich zivilisiert. Die Bewohner der weiten Wald- und Hügelgebiete scharen sich in wehrhaften Dörfern zusammen, Landwirtschaft wird nur in der Umgebung größerer Ansiedlungen betrieben. Im Südosten dagegen wird das Land (wie auch in der angrenzenden *Kronmark*) von regelmäßigen *Grenz- oder Zollfesten* dominiert.

Zeittafel Chababien:

um 2200 v.H.	Geron erschlägt den Wurm von C.
1871 v.H.	Gründung der Stadt <i>Neetha</i> unter <i>Belen-Horas</i>
1226 v.H.	<i>Mironos von Rethis</i> besetzt <i>Neetha</i> und erbaut dort das alte <i>Seekönigliche Schloß</i> .
bis 1196 v.H.	<i>Neetha</i> ist Teil des <i>Seekönigreiches beider Hylailos</i> .
986 v.H.	<i>Gorben von Rommily</i> befriedet C. und errichtet ein <i>Protektorat Neetha</i> .
249 v.H.	Zu Beginn des Unabhängigkeitskrieges ernennt sich <i>Thursis ay Oikaldiki</i> zum souveränen Markgrafen von C., das erfolgreich gegen <i>Mengbilla</i> verteidigt wird.
226 v.H.	Die Heilige <i>Thalionmel</i> rettet <i>Neetha</i> vor den <i>Novadis</i> , das hilfebedürftige C. wird ins <i>Vinsalter Königreich</i> eingegliedert.
34 v.H.	<i>Novadis</i> dringen bis <i>Eskenderun</i> vor.
19 Hal	Verrat des <i>Phrenos ay Oikaldiki</i> , Gründung des <i>Thegüner Bundes</i>
23 Hal	Aufstand der Wanderarbeiter in <i>Kabash</i>
25 Hal	Errichtung des neuen Erzherzogtums
25/26 Hal	Die <i>Rote Keuche</i> wütet in C.



Chababische Gärten; im *Horasreich* beliebte Gartenarchitektur, die sich durch perfekte Harmonie von Wasser, Pflanzen, Stein und Sand auszeichnet. Als Ideal und Vorbild gelten die berühmten Wandelgärten der Feste *Banêsh* bei *Thegûn*.

Challawalla; eigentlich 'Chal Awalla!' (tulamid. 'Erhabene Stufe'); in *Aranien* und in *Mhanadistan* verbreiteter Ausruf, der *Rahja* gilt und bei Verwunderung, Aufregung oder Ärger und eigentlich allen Formen von Gemütsregung gebraucht wird.

Chalukistan; flaches Hügelland im Süden von *Aranien* rund um den Fluß *Chaluk*. Traurige Berühmtheit erlangte dieser Landstrich vor etwa 200 Jahren, als *Janda Zornbrecht* mehr als die Hälfte seiner Bewohner versklavte, so daß noch heute ein Gutteil der *Sklaven* in *Al'Anfa* aus C. stammt.

Chamir; Fluß; entspringt nahe *Mirham* im *Regengebirge* und mündet nach etwa 60 Meilen ins *Perlenmeer*.

Charismaring; relativ häufiges magisches Artefakt, das für einige Zeit die Anziehungskraft und Schönheit des Trägers verstärkt; meist *elfischen* oder *tulamdischen* Ursprungs.

Charyptik; eigentlich: *Charyptisches Meer*; Meeresgebiet im Süden *Aventuriens*; trennt das *Perlenmeer* vom *Südmeer* und umfaßt die Insel *ALTOUM* und die *WALDINSELN*. Namensgebend ist die einzige große Ansiedlung *CHARYPSO*.

Klima: Am Tage und in der Nacht herrschen hohe Temperaturen, die von den meisten *Mittelländern* als unangenehm empfunden wird. Der sonst in *Aventurien* bekannte Wechsel von Sommer zu Winter ist in der C. nahezu unbekannt, bestimmend für den Jahreslauf sind vielmehr die beiden großen *Regenzeiten* im *Rondra-* und *Tsamond*.

Sumologie: Gemäß der zwölfgöttlichen Mythologie hat *Ingerimm* am Rande des *Feuermeeres* das riesige *Schwert des Südens* geschmiedet, "eine Waffe, die in der Letzten Schlacht von den stärksten der Götter geführt wird und in der Lage ist, einen wahren Erzdämonen zu töten". Die *WALDINSELN* zählen eindeutig zu diesem Schwert, und daß diese Inseln unter dem Schutze *Ingerimms* stehen, ist leicht ersichtlich, denn auf jeder von ihnen befinden sich Vulkane, von denen jedoch nur noch ein kleiner Teil aktiv ist. Dank der früheren Aktivität wächst und gedeiht es auf den *Waldinseln* üppig, die Eingeborenen nutzen den vulkanischen *OBSIDIAN* für ihre Werkzeuge und Waffen, und so kann man die Aktivitäten der Vulkane auf den Inseln eher als Segen denn als Geißel bezeichnen. Das Wasser im *Charyptischen Meer* erscheint in einem mysteriösen Grünblau, das von Zeit zu Zeit von einigen weißen Wellenbrechern kontrastiert wird. Doch trotz aller Schönheit lauern Gefahren im Meer, denn viele der Inseln liegen eingebettet zwischen Korallenriffen, die schon viele Schiffe der *Mittelländer* zum Auflaufen und Kentern gebracht haben.

Flora: Die tropischen Lebensbedingungen sind so tsagefällig, daß auf jeder der Inseln, so klein sie auch sein mag, eine mannigfaltige Pflanzenwelt existiert. Am bekanntesten ist natürlich der immergrüne Regenwald, doch dies ist beileibe nicht die einzige Waldzone auf den

Inseln. Am Strand stehen *Brabaker Rohr*, *Kokospalmen* und *Mangroven* zusammen, um zum Landesinneren hin zu einem feuchtwarmen Regenwald mit Stockwerkswuchs zu werden, in dem die *Mohagonibäume* bis zum Himmel reichen und von den verschiedensten Lianen, Orchideen und Schlingpflanzen überwuchert werden. Am Boden haben sich Bananenstauden, kleinere Palmen, Schachtelhalme, Perinapfelbäume und Purpurnen ausgebreitet, und in seltenen Fällen stößt man auch *Mir-Theniok*, *Praiosandel*, *Würgedattel* oder *Zimmetbaum*. In den Nebelwäldern der Vulkanberge findet sich vor allem der *Tiik-Tok-Baum*, der durch sein leichtes Holz bekannt geworden ist.

Fauna: Auch die Tierwelt der C. zeichnet sich durch eine große Vielfalt aus, und bisher schaffte es kein Gelehrter, auch nur einen Bruchteil aller Tierarten namentlich zu benennen. Auf *ALTOUM* existieren z.B. circa 80 verschiedene Arten von Schmetterlingen. Vorherrschende Landtierarten sind Baumschlangen, Eidechsen, Frösche, Insekten und Lurche, während der Himmel vor allem von Kolibris, Papageien und Pfefferfressern bevölkert wird. Größere Tiere wie Brüllaffen, Faultiere und Jaguare existieren nur auf den inneren Inseln, während in den teilweise vorhandenen Sumpfgebieten Pelikane, rote und weiße Flamingos und Ibisse ihre Heimat gefunden haben. Ein charakteristisches Merkmal für die Tierwelt der C. ist das widersprüchlich erscheinende, gleichzeitige Vorkommen von Zwerg- und Riesentieren: Die Gelehrten erklären den Kleinwuchs der *Zwergtiere* dadurch, daß die vielen Tierarten auf den *WALDINSELN* sich nur schwimmend verbreiten konnten und es für kleinere Vertreter einer Rasse leichter war, so von Insel zu Insel zu gelangen. So erreichen selbst ausgewachsene Elefantenbullen kaum über zwei Schritt Größe. Im Gegensatz dazu stehen die *Riesentiere*, die durch das Fehlen ihrer natürlichen Feinde zu ansonsten ungeahnter Größe heranwachsen konnten. So gibt es büffelgroße Schildkröten, handgroße Käfer, kurbisgroße Frösche und dergleichen mehr. *Aventurische* Tierkundler erklären dies dadurch, daß die Diener *Borons* manchmal eine Kreatur inmitten dieser Vielfalt übersehen, die dann ohne zu altern stetig weiterwächst.

Doch so faszinierend die Tierwelt auf den Inseln ist, noch vielfältiger und mysteriöser kommt sie in den umgebenden Gewässern daher. Im warmen, lichtdurchfluteten Wasser der C. bilden die Riffe und die Korallenlabyrinth unzähligen Fischarten eine Heimat, wovon die meisten *Aventurien* nur ein Bruchteil – wenn überhaupt – bekannt sein dürfte, so z.B. der *Levthansaal*, der *Priesterkaiser*, der endlosflossige *Schleierfisch*, der *Seeprinz* oder der gestreifte *Tigerfisch*, um nur einige zu nennen, denen die *Mittelländer* einen Namen gegeben haben. Doch auch gefährliche Wasserbewohner finden sich in der C., und die *Brabacudas*, die *Hammerhaie*, die *Perlbeißer*, die *Riesenkaimane*, die *Streifenhaie* usw. haben vor allem unvorsichtigen *Mittelländern* das Leben gekostet, während die Eingeborenen sich dieser Gefahren eher bewußt scheinen.

Geschichtliches: Die C. wurde schon zu Zeiten des *Diamanten Sultanats* von tulamidischen Zedrackenfahrern entdeckt (die urzeitliche Besiedlung durch die *UTULUS* natürlich ausgenommen), und Admiral *SANIN III.* entdeckte bereits 857 v.BF die *Straße von Altoum*.



Charyptisches Meer oder Charyptik

Dennoch galt die C. noch viele Jahrhunderte lang als lebensgefährliches Feuermeer, und erst 700 BF konnten havenische Karavellen gezielt die Waldinseln ansteuern. Nach und nach wurden feste Handelsrouten eingerichtet und Kolonien gegründet, um wertvolle Handelsgüter wie z.B. seltene Gewürze in die Heimat zu schaffen. Manch abgelegener Ort wird jedoch auch (noch heute) dazu genutzt, um unliebsame Adlige zu verbannen – zu den berühmteren Fälle zählen sicherlich *Prinz Salman* und *Herzog Kynos v. Cres*.

Mittlerweile gelten *Pirateninseln*, *Gewürzinseln*, *Moskitoinseln* und *Zimtiniseln* als allgemein bekannt, doch kann davon ausgegangen werden, daß einige Seemächte (wie das *HORASREICH*) und Handelshäuser (wie das *KONTOR STÖRREBRANDT*) um die Existenz und Lage von weiteren Inseln in der C. wissen, was jedoch aus (handels)politischen Gründen der Geheimhaltung unterliegt.

Cherkemal; ein *Giftpilz*; in niedriger Dosierung berauschend.

Cherzak, -s; Mz.: Chertzaks oder Chertzakim; wörtlich: *Fürst, Herzog*; traditioneller Titel der *Harans von Jergan*. Der Begriff geht auf die Fürsten der *ARETHINIDEN* zurück und wurde von deren Nachfolgern beibehalten, um ihren Anspruch auf die "Herrschaft über ganz Maraskan" zu bekräftigen.

Chetoba, -s; chetobisch oder Chetobaer; Chetober; Stadt im *Lieblichen Feld*; der Domäne *ELDORET* zugehörig. Obgleich die alte Hafenstadt (manche Gelehrte führen ihren Ursprung auf die echsische Siedlung *Zze Thoba* zurück) hinter Glanz und Reichtum von *Methumis* oder *Belhanka* zurücksteht, haben die Chetober doch nicht zu klagen, denn die Salzfelder der Umgebung, reiche Fanggründe und die stolzen Karavellen aus der städtischen Werft machen die zweitgrößte Stadt *Chababiens* (EW: 1.310) auch zu einer der reichsten des Erzhertogtums. (T: EFF, HES, TSA; G: 10 Stadtgardisten, 1 Schwadron berittener Bogner)

Chimärologie; schwarzmagische Spielart der *Magie*, die mit Hilfe der Kräfte von *Asfaloth* die widernatürliche Verschmelzung mehrerer Lebewesen vornimmt und als besonderer Frevel an *Tsa* gilt (zuweilen wird auch die Erschaffung von *Golems* zur C. gerechnet). Da die Erschaffung von größeren *Chimären* einzig mit *ZURBARANS TINKTUR* oder wahrlich übermenschlichen Zauberkraften gemeistert werden kann, sind die bekannten *Chimärologen* der letzten Jahrhunderte an einer Hand abzuzählen: Neben *Pardona*, *Borbarad* und *Zurbaran* selbst waren vor allem *Abu Terfas* und *Liscom von Fasar* für ihre Praktiken berühmt-berüchtigt.

Chronica Eternica; bosp. für *Immerwährende Chronik*; die umfassendste Geschichtsschreibung *Aventuriens*, die seit Jahrhunderten in Punin von Hunderten Geweihten der *Hesinde* zusammengetragen wird und als heiliges Werk der Göttin gilt.

Chwaraz; legendärer Herzog der *Waldwölfe* und der Sage nach einer der *TIERRÖNIGE*, der in den Wäldern der Baronie *KABASH* hausen und herrschen soll. In den Dörfern und Weilern der Baronie erzählt man sich von einem erbitterten Krieg zwischen den Untertanen von C. und den unentwegt durch die *Kabashpforte* eindringenden Sandwölfen.

Clameth, -s; Clamether; Clamether; südlich des *Yaquir* zwischen *Kuslik* und *Arivor* gelegene Domäne der Erzherrschaft *ARIVOR* und gleichnamiger Ort. Die Landschaft von C. ist geprägt durch Viehzucht und Rapsanbau (der ihr den Namen "gelbe Domäne" einbrachte). Bekannt ist C. außerdem für zahlreiche Hexenmärchen, die wohl alle in der Sage von *SERPENTIA* ihren Ursprung haben.

Codex Corvinus; heiliges Buch der *NEMEKATHÄER*.

Codex Methumicus; älteste erhaltene Gerichtsordnung aus dem Jahre 1869 v.H.

Codex Pax Aventuriana; wichtigstes umfassendes und vollständiges Gesetzeswerk seit dem *Codex Raulis*, das vom legendären *Rohal dem Weisen* verfaßt wurde und als eines der wenigen grundsätzlich sowohl im *Alten* wie auch im *Neuen Reich* Gültigkeit besitzt.

Codex Raulis; neben dem späteren *Codex Pax Aventuriana* wichtigstes Gesetzbuch und Grundlage der Rechtsprechung im *Neuen Reich*, die von Kaiser *Raul* in den Jahren 990 bis 954 v.H. erlassen wurde. Wesentliche Punkte waren unter anderem die Abschaffung des *Horas-Kaisertums* sowie die Trennung von weltlicher und geistlicher Gewalt im *Neuen Reich*.

Comari, Methellessa ya; (* 21 v.H.); größte *Illusionistin* unserer Zeit, die mehrere Zauber wiederentdeckte oder selbst entwickelte und ihre wahrhaft meisterlichen Kenntnisse der *Illusionsmagie* im *Liber Methellessae* niederlegte, das wenig später bereits als Standardwerk galt.

Commandantur; parallel zu den *Grafschaften* existierende Verwaltungseinheit im *Königreich DRÖL*. Dort gibt es die C.en *Drôl*, *Drôlsash*, *Wobran*, *Gravina*, *Theniran*, *Bilhén*, *Ambarnis* und *Morbal*. Die C.en, jeweils in zehn *Inspektionen* unterteilt, kümmern sich um allgemeine Verwaltungsfragen. Da jedoch die alten Eigentümer (der *Senat von Drôl*) ihre Rechte in bezug auf den Grund- und Gutsbesitz behalten haben, kommt es ständig zu Kompetenzstreitigkeiten.

Regiert werden die einzelnen C.en von Präfekten des *Horasreiches*, die allesamt dem Befehl des *Staatsmarschalls Folnor SIRENSTEEN* zu *IRENDOR* unterstehen. Siehe Karte auf Seite 19.

Comto-Ogman-Urkunde; eines der ältesten noch erhaltenen Dokumente aus der Zeit der *KUSLIKER KAISER*, das belegt, daß das Haus *FIRDAYON* durch Heirat mit den *Horaskaisern* verwandt ist. Zusammen mit dem *PAKT VON A'LAYS HIPHON* wesentlicher Grundstein für den Anspruch *Amenes* auf die *Horaswürde*.

Conchobair, Raidri; (35 v.H. – 28 Hal); Heiliger der *Rondra*; wegen seiner Fechtkünste *Schwertkönig* genannt; Gewinner des vorletzten *Donnersturmrennens*, fünffacher Sieger des *Garethher Kaiserturniers*; befreite die Prinzessin *Walderia von Weiden* aus den Fängen der *Goblinhexe Kunga Suula*; mehrere Expeditionen mit dem Erzmagier *Rakorium Muntagonus*; Bezwingen der maraskanischen *Blutzwillinge* und des Thronräubers *Answin von Rabenmund*; Graf, später Markgraf von *Winhall*; trug das Schwert *Siebenstreich* in die *Dritte Dämonenschlacht*, wo er fiel.

Condominium; Verwaltungseinheit im *Horas-Kommissariat SÜD-MEER*, in der die Herrschaft mit einheimischen Potentaten geteilt wird.

Condottiere; (neubosp.); *Söldnerhauptmann*, der mit einer jeweils unterschiedlich großen Söldnerschar durch die Lande zieht und seine Dienste jedem, der genügend Gold bieten kann, zur Verfügung stellt; insbesondere im *LIEBLICHEN FELD* sehr verbreitet.

Connetabel; im *Horasreich* verbreitete Bezeichnung für den *KONSTABLER*.

Consiliere; (neubosp.); *Hofamt* in unterschiedlicher Funktion; zu meist Berater, Kanzler oder Kämmerer.

Convocata, Convocatus; Bezeichnung für ein Mitglied im *GILDEN-RAT* einer der drei *MAGIERGILDEN* (deren Vorsitzender C. *Primus* genannt wird). Die korrekte Titulatur lautet *Ew. Spektabilität*.

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

Cosseira dyll Teremon, Berytos; (* 35 v.H.); als enger Vertrauter der Mutter von *Seekönig Mermydion II.* wurde er im Jahre 1 v.H. zum *Herzog von Pailos* ernannt und ist zudem als *Connetabel von Cyclopea* oberster Befehlshaber der Truppen auf den *ZYKLOPEN-INSELN*.

Crasulet, Mondino Torbenias von; ehemaliger Graf von *BELHANKA*, dem von seiner Grafschaft nur mehr der Titel geblieben ist. Um sich von seinen Schulden zu befreien, die er durch sein ausschweifendes Leben angehäuft hatte, verzichtete er auf Grafschaft und Erbrecht zugunsten des Handelshauses *TERDILION*, das ihn dafür aus seiner finanziellen Not befreite. Obwohl politisch ausgerangiert, gilt von C. noch immer als oberste Autorität in Fragen des Geschmacks und der Mode.

Cron-Ämter; oberste Beamte im *LIEBLICHEN FELD*, die aus dem Adel stammen müssen und teilweise vom *CRON-CONVENT* gewählt werden. Alle C.-Ä. stehen im Range eines *COMTO*, weswegen ihre Inhaber während der Amtszeit mit *Ew. Edelhohegeborene Excellenz* angesprochen werden. Cron-Ämter sind der *Comto Canzler*, der *Comto Iustitiar*, der *Cron-Marschall*, der *Comto Schatz-Canzler*, der *Comto Seneschall*, der *Comto Herold*, der *Comto Siegelbewahrer* und der *Comto Geheimer Siegelbewahrer*.

Cron-Convent; Versammlung aller *liebfeldischen* Adligen. Der C. tritt vierteljährlich in *ARIVOR* zusammen und bestimmt über die Politik im *LIEBLICHEN FELD*. Abgestimmt wird im C. jeweils in Bänken, wobei

es deren drei gibt: die *Königsbank*, auf der nur der König von YAQUIRIA sitzt, die *Fürstenbank*, auf der der *Hochadel* sitzt, und die *Edlenbank*, auf der *Niedere* und *Landadel* Platz finden. Somit ist es theoretisch möglich, daß Fürstenbank und Edlenbank gemeinsam die Königsbank überstimmen.

Cron-Legion; neben der *HORASLEGION* der Name jener Truppen im LIEBLICHEN FELD, die von den einzelnen Provinzen gestellt werden. Die neun *königlichen Regimenter* der C. stehen in Friedenszeiten bei ihren Aufstellern und sind somit erst nach einiger Zeit komplett verfügbar.

Cron-Secretario; Verwaltungsbeamter im LIEBLICHEN FELD, der einem oder mehreren der *Cron-Ämter* untergeordnet ist und den zumeist hochadligen Inhabern der königlichen Ämter die tägliche Arbeit abnimmt.

Cron-Siegel; ehemaliges Staatssymbol des *Königreichs YAQUIRIA*. Das Siegel aus *Mindorium*, *Zwergensilber* und *Zwergengold* zeigte die Segensprüche der *Zwölfe* in *altgüldenländischen* Lettern und war mit schützenden Zaubern belegt, in seiner Mitte war eine Hälfte vom *AARENSTEIN* mit dem Zeichen des *yaquirischen* Adlers eingelassen. Seit seiner Ablösung durch das neue *HORASSIEGEL* liegt es im Hort von *Shafir dem Prächtigen*.

Crumold; albernisches *Adelsgeschlecht*; seine Anfänge liegen in der fürstenlosen Zeit *ALBERNIAS*, die 993 v.H. mit der Gründung des *Mittelreichs* endete. Stammlehen der Familie ist die gleichnamige Baronie in der Gft. *BREDENHAG*.

Cuori; kleiner Stamm der *Waldmenschen* aus der Gegend von *Mirham*, der sich – auf der Flucht vor mächtigen Feinden – um das Jahr 2.000 v.H. an den Ufern des *Nordask* niederließ und als Begründer des heutigen *Mengbilla* angesehen werden kann.

Cuoris; älteste Stadt und gleichnamiger Bezirk im *Großemirat Mengbilla* (EW: 3.230, davon 1.750 Sklaven; G: 150 Gardisten), die vor allem von Ackerbau, Flußfischerei und dem Anbau von Rauschkräutern lebt.

Curoban; einer der acht mythologischen *STAMMVÄTER der Zwerge*; C.s Volk, aus dem später zur Zeit *CALAMANS* die *BRILLANTZWERGE* hervorgingen, galt als wagemutig und kühn.

Cusimo von Grangor; siehe *GARLSCHGRÖTZ, CUSIMO VON*.

Custodias-Greifax von Gratenfels, Alrik; (* 21 v.H.); *Landgraf* von Gratenfels. Bastardsohn aus dem streitbaren Geschlecht der *GREIFAX*. Durch Kaiser Hal zum Träger von *Hlûthars Siegel* bestimmt und damit Nachfolger des irrsinnig gewordenen Grafen *Baldur Greifax*, dessen Nichte *Isentraud* er jüngst ehelichte.

D

Daimonid; Wesenheit, die aus der unheiligen Vermischung eines derischen Lebewesens mit einem Dämonen entstanden ist.

Dallenthin und Persanzig, Jucho von; (* 27 v.H.); ehemaliger ADELSMARSHALL des *Bornlandes*; später von der *Adelsversammlung* als ‘Botschafter auf Lebenszeit’ nach Vinsalt entsandt, wo er als Granduco *Jucco d’Alentino-Firdayon* firmiert, da Kaiserin Amene-Horas ihn als weitläufigen Nachkommen des Drachentöters *Festo Firdayon* anerkennt; zudem wurde ihm die Signorie *Alentino* in der Baronie *Aldyra* als Lehen anvertraut.

Dalvrettawald; kleines Waldstück an der Straße von *Kuslik* nach *Horasia* in der Domäne WESTENENDE, das den kümmerlichen Rest eines ehemals gewaltigen Forstes bildet, aber immer noch das Revier einiger Wolfsrudel ist. Der D. ist ehemaliger Galahanscher Bannforst und heute der Forst des *Erzherzogs von Horasia*.



Dämonenarche; borbaradianische Monstrosität; siehe *MA’HAY’TAMIM*.

Dämonenbanner; Banner der *Schwarzen Horden* mit dem Bildnis der *siebenstrahligen DÄMONENKRONE*; sorgte Anfang 26 Hal erstmals für Aufsehen.

Dämonenklaue; auch: *Daimonenklaue*; ein

feuerrotgelber *Giftpilz*, dessen Verzehr zum sofortigen Tode führt.

Dämonenkrone, Siebenstrahlige (auch: Siebengehörnte); *Erzar-tefakt*, das angeblich der *Namenlose* selbst trug, als er die *Namenlose Sternenleere* als Bresche in den Sternenwall zu Siebten *Sphäre* brach; nachweislich von *Borbarad* in den *Magierkriegen* und nach *BORBARADS RÜCKKEHR* getragen, bis sie in der *Dritten Dämonenschlacht* zerschlagen wurde; ihre sieben Splitter sind das Zeichen der Macht der *HEPTARCHEN*.

Dämonenschlacht, Dritte; (23.-24. ING 28 Hal); größte Auseinandersetzung der geschriebenen Geschichte, die *BORBARADS RÜCKKEHR* beendete, aber zur Herrschaft der *HEPTARCHEN* führte; die Verbündeten aus allen Ländern und den bedeutendsten Rassen *Aventuriens* traten am *WALL DES TODES* gegen Söldner, Untote und Dämonen an und hielten deren Vormarsch unter enormen Verlusten auf.

Darpatien (Zeittafel); siehe unten.

Darpatischer Landbote; in *Rommilys* herausgegebene, alle zwei Monde erscheinende Provinzpostille für das *Fürstentum Darpatien*. Siehe auch *PERIODIKA*.

Daspota; berühmt-berüchtigtes *Piratenest* am *Golf von Prem*; die Bewohner gelten selbst für Thorwaler Verhältnisse als brutal und blutrünstig.

Zeittafel Darpatien:

1866 v.H. Ein Expeditionsheer des Kaisers Belen-Horas erreicht den Zusammenfluß von Darpat und Natter. Das Aufeinandertreffen mit den ansässigen Trollen gipfelt in den *Trollkriegen* (bis 1849 v.H.).

1804 v.H. Ein Heer des Sultanats Al’Hani zerstört die junge Ortschaft Rommilys.

1695 v.H. Neugründung von Rommilys

1643 v.H. Friedenskaiserin Svelinya gründet das Königreich *Rommilyser Mark*.

1594 v.H. Gründung der Garnison Wehrheim. Baubeginn der Reichsstraße 2.

1557 v.H. Beginn der *Dunklen Zeiten*; der Zerfall des Königreichs Rommilys Mark beginnt ein Jahr später.

1536 v.H. Abspaltung des Königreichs Baliho

1528 v.H. Gründung von Altzoll auf den Resten einer alten tulamidischen Siedlung

1437 v.H. Im Zuge der *Lex Imperia* wird aus dem Königreich Rommilys Mark das Fürstentum Darpatien. Die Grafschaft Perricum fällt an Garetien.

1300 v.H. Gründung der Feste Warunk

993 v.H. Bosparans Fall. Darpatien fällt an das Königreich Garetien.

842 v.H. Zwerge stoßen nahe Zwerch auf Silbervorkommen.

401 v.H. Grafenwürde zu Wehrheim für das Haus Rabenmund

395 v.H. Die Orks fallen ins Reich ein. Für seine Verdienste gegen die Orks erhält Merwan von Wehrheim vier Jahre später die Burg Orktrutz nordöstlich von Wehrheim zum Geschenk (als Burg Rabenmund danach Stammsitz der Familie Rabenmund).

224 v.H. Herdgard von Rabenmund wird *Oberste Mutter der Traviakirche* zu Rommilys und begründet damit eine bis heute anhaltende Familientradition.

201 v.H. Reichsreform des Reichskanzlers Randolph von Rabenmund.

199 v.H. Die Grafschaften Wehrheim, Rommilys, Trollzacken und Oberdarpatien werden zum erblichen *Fürstentum Darpatien* zusammengefaßt und wieder aus Garetien herausgelöst. Randolph wird erster Fürst.

79 – 73 v.H. Der *Bornische Krieg*. Darpatien wird Opfer der Willkür des Gegenkaisers Kunibrand von Ehrenstein. Die *Wehrheimer Akkorde* teilen das Reich.

5 Hal. Answin von Rabenmund, Graf von Wehrheim und Berater am Kaiserhof, fällt unter dringenden Verdacht, einen Anschlag auf Thronfolger Brin geplant zu haben. Als Folge verliert er die Grafschaft an den späteren Reichsmarschall Helme Haffax.

10 Hal. *Ogerschlacht* an der Trollpforte. Ragnar die Rote wird mit der neuen *Landgrafschaft Zweimühlen-Zwerch* belehnt. Zu diesem Zweck werden Baronien aus der Gft. Ochsenwasser herausgelöst.

18 Hal. Answin nutzt das Verschwinden Kaiser Hals zur Machtergreifung. Ein Bürgerkrieg entbrennt. Fürstin Hildelind fällt auf Seite der Answinisten.

19 Hal. Answin wird gefangengesetzt. Noch vor seiner Verurteilung gelingt ihm auf mysteriöse Art die Flucht.

20–22 Hal. Hatz auf Verräter im Hause Rabenmund. Hildelinds älteste Tochter Irmegunde erlangt im Jahr 21 die Fürstenwürde, Baron Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund wird Kronverweser von Almada.

27 Hal. Graf Helme Haffax von Wehrheim wird Fürst von Maraskan. Reichserzgeheimrat Dexter Nemrod übernimmt dessen Vakanz zu Wehrheim.

Tsa 27 Hal. Borbaradianische Truppen überschreiten den Radrom und dringen bis zur Trollpforte vor. Die Landgrafschaft Trollzacken fällt nahezu vollständig in die Hand des Feindes.

28 Hal. Im Hesinde geht ein Feuerregen auf Wehrheim nieder. Am 23./24. Ing. kommt es an der Trollpforte zur entscheidenden Schlacht gegen Borbarad (*Dritte Dämonenschlacht*).



DBA; siehe *DIREKTORIUM FÜR BESONDERE ANGELEGENHEITEN*.

Debrek-Linie; Nordgrenze des einstigen Vizekönigreichs MERIDIANA, die etwa dem Lauf von CHABAB und ARRATI folgt; noch heute werden alle Lande südlich dieser Linie von AL'ANFA beansprucht.

Deliberas, Asteratus; (ca. 435 – 377 v.H.) Verständigungsmagier, *Erzmagus* und Schüler ROHALS; kompilierte den *Schlüssel zur magischen Verständigung* und beschrieb als erster (oder gründete gar) den KREIS DER EINFÜHLUNG in den nördlichen Salamandersteinen.

Delphinkrone; verbreitete Bezeichnung für die Kronen von Seemächten; D.n existieren derzeit in ALBERNIA, ARANIEN und im SEEKÖNIGREICH BEIDER HYLAILOS'.

Delphin-Manuskript; heilige Schrift der *Efferdkirche*, die von EFFERD und seiner Herrschaft über die Meere berichtet.

Delphinthron; Thron der Könige der ZYKLOPENINSELN.

Depositschein; Beweispapier über die Hinterlegung einer bestimmten Menge Münzgeldes, das gegen Vorlegung des D.s in jeder Filiale der ausstellenden Bank abgeholt werden kann; im LIEBLICHEN FELD verbreitet.

Derographie; Wissenschaft von den Ländern und Meeren *Deres*, zuweilen (nach agl. *geo* für 'Dere') auch *Geographie* genannt.

Desiderat; magisches *Artefakt*; mutmaßlich ein Objekt aus der Substanz der Zweiten Sphäre, noch aus der Zeit vor *Madas Frevel*; verschwand ING 28 Hal bei dem Versuch, den *Sphärenriß* über der Gorischen Wüste zu schließen.

Despoten von Despiona; Dynastie autokratischer Priesterfürsten, die in den *Dunklen Zeiten* über *Chababien* herrschte; ihre Traditionen werden heute noch in der Abtei von ABBADOM gepflegt.

Dettmar; zweiter der KÖNIGE ZU VINSALT aus dem Geschlecht der FIRDAYON; in seine Regierungszeit (224 – 193 v.H.) fällt die *mittelreichische* Landblockade unter Kaiser Bodar, die D. mit einem Ausbau der Handels- und später auch der Kriegsflotte umging und damit die heutige Seemacht *Vinsalts* begründete.

Dhargun; Siedlung am *Dhenanto*.

Dharinya; Gattin von König Tolman Firdayon und Mutter von Amene III. Firdayon.

Dharzjinion; *Ruuz* für *Tharsinion*; maraskanische Bezeichnung für BORBARAD.

Dhaza; Ausdruck des *Isdira*, etwa 'Gegensatz des Seins/Selbstverständlichen'; elfische Bezeichnung für den NAMENLOSEN GOTT.

Dhenanto; südaventurischer Fluß, entspringt im Süden der *Unau-Berge* und mündet in die Bucht von *Kannemünde*.

Di'Ariachos, Pyriander; (* 31 v.H.); meisterlicher *Elementarist* und Großmeister der Fakultät des Feuers am KONZIL DER ELEMENTE im Raschtulswall, fungiert meist als Sprecher für das Konzil.

Diener(in) des Lebens; Titel des/der obersten Geweihten der PERAINE, wird seit über tausend Jahren als erbliches Amt in der Familie PHRAISOP an den erstgeborenen Nachkommen weitergegeben.

Difarsieche; schwere Folgeerkrankung von DARMFRAISCH; anstatt zu genesen, wird der Erkrankte weiter von Durchfall geplagt, bis er schließlich entkräftet zu halluzinieren beginnt und elendig verendet.

Dimiona von Oron; (* 1 Hal); Tochter der aranischen Fürstin *Sybia*; jüngere Schwester von König ARKOS; geriet unter schlechten Einfluß und plante die Ermordung ihres Bruders; gehört heute zu den *HEPTARCHEN*, die Borbarads Erbe angetreten haben; herrscht seit Tsa 28 Hal über das Reich ORON und hat den Titel einer *Moghuli* angenommen. Es spricht einiges dafür, daß die bildschöne Paktiererin der Erzdämonin BELKELEL zu einer *LAMIAH* geworden ist, die ihre Verführungskünste effektiv zu nutzen versteht, dabei jedoch durch *Rahjas Fluch* niemals Genuß empfinden kann.

Direktorium für Besondere Angelegenheiten (DBA); Geheimdienst im HORASREICH.

Djadurzak; siehe *JAGDGRAS*.

Dom, Donna (auch: Domna); im aventurischen Süden sowie der *Dröler Mark* und dem südlichen *Lieblichen Feld* übliche Anrede für adlige Personen (vor allem untereinander), die dem Namen vorgestellt wird und etwa einem höflichen 'Herr' bzw. 'Frau' entspricht.

Donnerklinge, Rondred; Wappenvogel der *Rondrakirche*; Hochmeister des ORDENS VOM HEILIGEN BLUTE.

Doresian, Jaro; (489 – 404 v.H.) Schüler *Rohals*; arbeitete an den *Gesprächen Rohals des Weisen* mit und legte 424 v.H. den Grundstein für die SCHULE DER HELLSICHT zu Thorwal.

Drachengarde; ehemaliges *Ksl. Elitgarderegiment* des Mittelreichs zu *Jergan*; lief im Zuge der borbaradianischen Invasion zum Feind über.

Drachenkräutlein; eine *Blume* mit großen Blättern, langen, gewundenen Stielen und eigentümlich langegezogenen, meist blaugrünen, gezahnten Blüten, die an einen vielköpfigen Drachen erinnern. Das D. zählt zu den schärferen *Gewürzen* elfischer Küche, wobei die ganze Pflanze verwendet werden kann. Um eine neue Blume wachsen zu lassen, wird ein Wurzelstück umgekehrt in den Boden zurückgesteckt.

Drachenlibelle; auch *Feuerfliege*; nahezu zwei Spann großes *Schwärminsekt*; in heißen Sommern werden die Schwärme so gierig, daß sie sich selbst auf erwachsene Menschen stürzen.

Drachenschuppen; eignen sich sowohl als *materielle Komponente* für bestimmte *Zauber*, wie auch für die Fertigung von *Rüstungen*, denen sie erhöhten Schutz und Resistenz gegen Feuer verleihen; die richtige Verarbeitung beherrschen allein die ältesten und erfahrensten *zwergischen Harnischmacher*, auch verlieren die Schuppen ohne Pflege mit *Drachenfett* schnell an Feuerfestigkeit.

Drachenspeichel (II); Körpersekret von Lindwürmern; derart korrodierend, daß selbst beste Klingen Schaden davontragen.

Drachenstein-Turnier; (24.–26. Tra. 28 Hal); Heerschau und Turnier im tobrischen *EBELRIED*; symbolträchtige Veranstaltung wider die allgegenwärtige Bedrohung durch den Dämonenmeister; am Abschlußtag konnte ein Überfall von borbaradianischen Schergen erfolgreich abgewehrt werden.

Drachenthron; etwa 2.500 Schritt hoher Gipfel in der *Schwarzen Sichel*; nahebei wird der Hort des *Kaiserdrachen LESSANKAN* vermutet.

Drachentöter (II); nur wenigen Helden ist es gelungen, einen leibhaftigen Drachen im Kampf zu überwinden; in der *menschlich-güldenländischen Geschichte* waren dies GERON DER EINHÄNDIGE (*Wurm von Chababien*) und EWIGER DRACHE VON PHECADIEN), FESTO FIRDAYON und die Kaufmannstochter ARIKA (*GLOWASIL*); die *tulamidische Mystik* nennt DSCHADIR DEN KÜHNEN (*KURUNGUR*), den Magier RASKADOR und den listigen Dieb RAKULL; *zwergische Überlieferungen* berichten von THERUKA TOCHTER DES TRUWIAN und ORGANA TOCHTER DES ORDAMON (*ANCARION DER ROTE*).

Drachentränen; wichtige Zutat für die Herstellung von *ASTRAL-TRANK*; sehr selten und wertvoll.

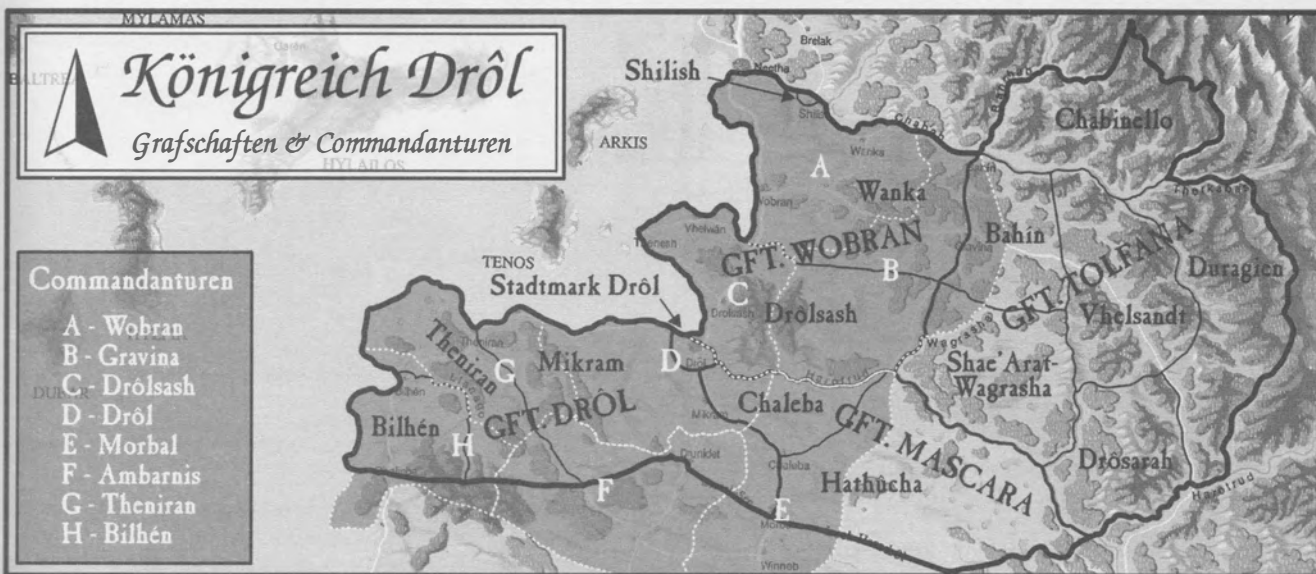
Drachenzähne; höchster Bergkamm der *Hohen Eternen*, dessen Gipfel nie unter fünftausend Schritt messen. Über die Höhlen und Schluchten der D. existieren unzählige Märchen und Sagen, die meist von einem Ort der Unsterblichen berichten. Nördlich der D. ragt der *KHOMBLICK* empor, der (fälschlicherweise) manchmal noch zu den D. gezählt wird.

Drakonia; uralte, sagenhafte Festung im *Raschtulswall*; vermutlich drachischen Ursprungs; beherbergt heute das KONZIL DER ELEMENTE.

Drei Horaskaiser; einer der bekanntesten Gipfel der GOLDFELSEN.

Drei Klageweiber; Bezeichnung für die drei großen Seen zwischen den Mündungen von JORAANI und UPVAL westlich von *Enqui*. Über dem versalzenen Sumpfland scheint stets ein Seufzen zu erklingen. Einst soll dort die Stadt SWELT gestanden haben, bis sie einer schweren Sturmflut zum Opfer fiel.

Dreikroneninsel; zehn Meilen durchmessende Insel inmitten der Bucht von *Port Corrad*, auf der sich einst die *Großsultane von Elem* krönen ließen. Heute sollen dort viele Geister und Ghule umgehen, bei den *Waldmenschen* gilt die Insel als *Tabu*, und auch sonst wird sie meist gemieden – bis auf die einzige Ansiedlung, das Dorf *Nelgab*.



Drôl (II); Königreich des *Horasreiches*; von den Vinsalter Heeren im Jahre 19 Hal (2.504 Horas) erobert, wurde D. zunächst als Vizekönigreich direkt den Vinsalter Herrschern unterstellt. Später übertrug Kaiserin *AMENE III.* die Königswürde an den *Senat* der Stadt *DRÔL*, der nun als Ratsgremium die Herrschaft über die ehemalige Markgrafschaft D. ausübt. Allerdings gab *AMENE-HORAS* dem kleinen Königreich am *Meer der Sieben Winde* nicht die ganze Souveränität zurück, so daß nun ein verwirrendes Nebeneinander von *Drôlschen Grafschaften* und *horasischen COMMANDANTUREN* existiert.

Drôler Commerzien-Syndikat; Zusammenschluß der Händler und Kauffahrer von *DRÔL* unter der Leitung von *Fildörn Cerastelli*, die den alten Häusern im *LIEBLICHEN FELD* vor allem durch den Handel mit *DRÔLER SPITZE* ernsthafte Konkurrenz machen.

Drôler Spitze; die Herstellung des feinen Spitzengewebes stellt eines der Hauptzeugnisse der Stadt *DRÔL* dar. Im Unterschied zur *BRÜCKER SPITZE* bildet hier aber stets ein zartes, durchscheinendes Schleiergewebe die Grundlage. Die D.S. zählt zu den wichtigsten Elementen im neuen *HORASSTIL*.

Dromedar; einhöckriges Kamel mit zwei Schritt Schulterhöhe; lebt, von wenigen Ausnahmen abgesehen, nur im Bereich der *Eternen*; es ist schlanker und hochbeiniger als die *BIDENHOCKER* und durch die geringere Größe zwar langsamer, dafür jedoch wendiger und gebirgstauglicher.

Droste, Drostin; westaventurisches Gegenstück zum *Haushofmeister*, das in einigen Landstrichen, so z.B. im nördlichen *LIEBLICHEN FELD*, verbreitet ist und von dem Amt *Truchseß* abgeleitet ist. Sehr häufig auch als Erbdroste anzutreffen, oder in heutigen Adelsnamen, als Zeichen des früheren Amtes.

Druidenpilz; ein *Speisepilz*.

Dschadir der Kühne; tulamid.: *Lanzenkämpfer*; ist der klassische Held der *Tulamiden*, derart von Basarmärchen umgeben, daß nicht einmal sein Lebensjahrhundert zu ermitteln ist. Angeblich stammte er aus *Rashdul* und lebte zur Zeit des Diamantenen Sultans *Sheranbil* (dafür kommen fünf Herrscher in Frage, die zwischen 2.000 und 1.400 v.H. lebten). In der Oase *Terekh* (es gibt zwei dieses Namens) tötete er einen schlangenleibigen Zauberer. Ebenfalls soll D. – allerdings möglicherweise 2.500 v.H. – in der Gorischen Wüste, die *Dschinni Sylphyllia Siedewind* an seiner Seite, den schwarzen Kaiserdrachen *KURUNGUR* getötet haben.

Dschadra (II), Mz.: Dschadranim; neuerdings auch die *aranische Tulamidyä*-Bezeichnung für den militärischen Verband von 10 Soldaten; auf *Garethi Lanze* genannt; von einem *BASHAR* (Weibel) oder *BEYBASHAR* (Bannerträger) kommandiert.

Dschelef ibn Jassafer; (* 36 v.H.) tulamidischer Magier und einer der größten *Elementaristen*; vor wenigen Jahren bezwang ihn seine Tochter *BELIZETH DSCHELEFSUNNI* im Beschwörerduell und löste ihn als *Spektabilität* zu *Rashdul* ab.

Dschungeltiger; kleinere Abart des *SÄBELZAHNTIGERS* mit ausgesprochen langen Fangzähnen; das Fell ist farbkraftig, die typischen schwarzen Streifen sind mit einem kupferroten Saum vom goldbraunen Fell abgesetzt.

Duell; ein sowohl in der *RONDRAKIRCHE* wie im *Lieblichen Feld* beliebtes Mittel zur Beilegung von Ehrenstreitigkeiten. Besonders im *Lieblichen Feld* ist das D. zu einem genau geregelten Zeremoniell geworden: Sekundanten bestimmen Ort, Zeit, Waffen sowie das Ziel des Duells. Gewöhnlich wird auf das *Erste Blut* (d. h. die erste sichtbare Verletzung), selten auch auf das *Zweite* (Aufgabe oder Kampfunfähigkeit) und nur in Ausnahmefällen auf das *Dritte Blut* (den Tod des Gegners) gefochten.

Im *Mittelreich* hingegen sind D. aufgrund des *Kaiserlichen Landfriedens* untersagt; sehr zum Unmut manchen Edelmannes, der sich gerne Satisfaktion verschaffen würde; daher wird von hitzigen Gemütern nach 'kreativen Möglichkeiten' Ausschau gehalten, wie das Verbot umgangen werden kann.

Dujar; Stadt und größter Bezirk im *Großemirats Mengbilla* (EW: 3.250, davon 2.500 Sklaven; G: 250 Gardisten); für den rosafarbenen Marmor aus seinen berühmten Steinbrüchen berühmt; auf dem steinigen Boden werden einzig Schafe gezüchtet.

Dukatengarde; legendäre *Söldnereinheit*, deren Name auf ihren früheren Sold von einem Dukaten pro Tag zurückgeht. Die fünf *Kompanien* der D. stehen allesamt in *Al'Anfa* und bewachen den *Silberberg* und die *Sklaveninsel*.

Dukatenstempel; ein bekannter *Speisepilz*.

dyll; auf den *Zyklopeninseln* gebräuchliches Adelsprädikat (folgt ein Vokal, wird es zu 'dylli'), das etwa mit dem mittelreichischen 'von' zu vergleichen ist. Im Süden *Aventuriens* haben sich daraus die Silben 'du', 'de' und 'di' entwickelt.

E

Ebeldûrn; düstere, wehrhafte *Festung* oberhalb von *EBELRIED* an der Grenze zu *Schwarz-Tobrien*; Sitz des kaiserlich-tobrischen Marschalls *Frankwart GERDENWALD* von *Ebelried*.

Ebelried, -s; Ebelrieder; Ebelrieder; einst kleine und beschauliche *Grafenstadt* im Norden der mittelreichischen Provinz *Tobrien*, gelegen an der Mündung des *Tizam* in die *Tobimora*. Nunmehr heftig umkämpfte und größtenteils zerstörte Bastion des freien *Tobriens* an der Grenze zu den *Schwarzen Landen*. Von den etwa 1.500 Einwohnern sind etwa die Hälfte Kriegsknechte und Söldlinge des tobrischen Herzogs *Bernfried von Ehrenstein* und des kaiserlich-tobrischen Marschalls *Frankwart Gerdenwald*, der mit seinem Stab auf der düsteren *Feste Ebeldûrn* getreulich Wacht hält. In den wenigen intakten Häusern, darunter ein *Rondra*- und ein *Borontempel*, harren die Menschen tagsüber furchtsam aus und wagen sich aus Furcht vor Karakilangriffen und Geschützfeuer nur in den Abend- und Nachtstunden auf die Straßen. Versorgt wird die Stadt aus dem Hinterland und vor allem durch Nachschublieferungen aus *Weiden* (über den *Sichelstieg*) und *Vallusa*. Schwerbewacht ist die *BRÜCKE* über die *Tobimora*.



STECHEN zu Fürstenhort im Jahre 78 v.H.

Eberstamm; Fürstenhaus von *Kosch*. Neben dem Geschlecht derer vom *BERG* einziges Adelshaus des Mittelreichs, dessen Herkunft sich hieb- und stichfest bis ins Bosparanische Reich zurückverfolgen läßt. Seit den Zeiten *Kaiser Rauls* und *Baduars des Ritterlichen* stellen sie die *Koscher Fürsten*, unterbrochen nur durch *Priesterkaiser*, *Rohalszeit* und die *Erfolgkriege*. Einen großen Aderlaß erfuhr das Adelshaus durch das sogenannte *SAU-*

Eberstamm, Anshold von; (* 1 Hal); Erbprinz von *Kosch*; ältester Sohn des *Fürsten Blasius*; wie dieser in seiner Jugend selbst oft kränkelnd und selten außerhalb seines Sitzes *Erlenschloß* zu sehen, wo er sich eine Menagerie seltener Tiere hält; verlobt mit Jungfer *Nadyana von Wengenhalm*.

Eberstamm, Baduar von; Fürst von *Kosch* in den Jahren 993 bis 961 v.H.; der Waffenbruder *Kaiser Rauls* und erste Marschall des *Neuen Reiches* prägte bei den jungen Edelleuten die bis heute gültigen ritterlichen Ideale; Stifter des *Rondra-Tempels* zu *Angbar*.

Eberstamm, Blasius von; (* 25 v.H.); Fürst von *Kosch*; gutmütiger *Provinzherr*; bei Volk und Adel gleichermaßen beliebt. Nur wenige Neider des mittelreichischen Adels verspotten seine übermäßig große Treue zum Kaiserhaus, seine Begeisterung für die alten Tugenden des Rittertums und seine Vorliebe für reichhaltige Mahlzeiten. Das Intrigenspiel der hohen Politik und ebenso die lästigen Alltagsgeschäfte des Regierens überläßt er vertrauensvoll seinem Kanzler *Duridan von SIGHELMS HALM*.

Eberstamm-Mersingen; Efferdane von; (2 v.H. – 26 Hal); Ehren-Obristin der *Ferdoker Lanzerinnen*. Fiel bei der Verteidigung von *Ysilia* gegen die *Schwarzen Horden*, während ihr Gemahl, der spätere tobrische Herzog *Bernfried von EHRENSTEIN* und beider Sohn *Jarlak* entkommen konnten.

Eberstamm-Mersingen, Geldor von; (* 21 v.H.); Prinz von *Kosch*; Kaiserlicher Marschall von *Weiden*, Obrist-Zeugmeister zu *Heldentrutz* und Vertrauter der *Herzogin Walpurga* – viele klangvolle Titel hat sich der tapfere Kämpfer, fähige Offizier und passionierte Streitwagenfahrer in seiner militärischen Laufbahn verdient. Von Gram und Zorn erfüllt, seit seine Tochter *Efferdane* im Kampf fiel.

Edas; befestigte Siedlung auf *Altoum*; knapp 30 Meilen vor *Charypso* am *Ilara* gelegen.

Efeuer; giftige Abart des *Efeu*; sicherlich magischen, wenn nicht dämonischen Ursprungs; nahezu feuerfest.

Effendi; vor allem in *ARANEN* gebräuchliche *tulamidische* Anrede, die fast universell Adligen vom *BEYROUN* bis zum *SULTAN* und ebenso *Tempelvorstehern*, *Akademieleitern*, *Ordensmeistern* und *Botschaftern* sowie *höchstrangigen Höflingen* zugedacht ist und damit etwa dem *Garethi-Begriff* „Exzellenz“ entspricht. Die Anrede ist für Frauen und Männer gleich.

Efferdan von Andergast; siehe *GALAHAN VON ANDERGAST, EFFERDAN*.

Efferdas (I); *Baronie* im *Lieblichen Feld*; ehemals der Grafschaft *BELHANKA*, nun direkt dem Herzogtum *METHUMIS* lehenspflichtig.

Efferdas (II); *LANDSTADT* in der gleichnamigen *Baronie*.

Efferds Wasserreich; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* des *Efferd*.

Efferdsmoos; blaugrünes *Flechtengewächs* in feuchten Höhlen; sondert ein Sekret ab, das alle organischen Stoffe durchdringt; fast überall, wo E. wächst, findet man auch das orangerote *FEUERMOOS*.

Eherne Schwert, Das; eine Profanversion des geschichtlichen Standardwerks *ANNALEN DES GÖTTERALTERS* als kindgerechtes Lesebuch.

Ehrenstein, Arngrimm von; (* 11 v.H.); herrsch- und rachsüchtiger Dunkler Herzog von *Schwarz-Tobrien* (von *Borbarads Gnaden*); direkter Nachkomme des Kaisers *Kunibrand von EHRENSTEIN* und somit Verwandter seines Erzfeindes, des reichs- und göttertreuen Herzogs *Bernfried von EHRENSTEIN*; als Hofmagus diente ihm der verräterische Druide *Gwendion von NEVELUNG*.

Ehrenstein, Bernfried von; (* 7 v.H.); Sohn Herzog *Kunibalds von E.*; seit 27 Hal Herzog von *Tobrien*; tragische Gestalt im Kampf gegen *Borbarad*; verlor im Verlauf der tobrischen Invasion nicht nur Vater, Mutter, Bruder und Frau, sondern auch Land und viele Untertanen; schloß 28 Hal einen Pakt mit dem *Kaiserdrachen APEP* gegen die Schergen *Borbarads*, allen voran den untoten Drachen *RHAZZAZOR*; erholt sich langsam vom Schrecken des Krieges.

Ehrenstein, Dietrad von; (6 v.H. – 27 Hal); in der *Schlacht von Esramsbrück* gefallener Gemahl *Walpurgas von Löwenhaupt* und zweiter Sohn des vor *Mendena* gefallenen tobrischen Herzogs *Kunibald von EHRENSTEIN*; wurde durch finstere Nekromantie zu untotem Leben wiedererweckt und mußte bis zu seiner endgültigen Erlösung dem Dunklen Herzog *Arngrimm von EHRENSTEIN* als Hofbarde dienen.

Ehrenstein, Kunibald Frankward von; (45 v.H. – 26 Hal); einstiger Herzog von *Tobrien*; galt nach einem (von *ANSWIN VON RABENMUND* angestifteten) Mordanschlag auf den damaligen Kronprinzen *Brin* und geraumer Zeit der Läuterung als ausgesprochen reichs- und kaisertreu; fiel zu Beginn der *borbaradianischen Invasion* *Tobriens* in der *Schlacht von MENDENA* durch einen *Nagrachpfeil* und wurde in *KUNIBALDS GRAB* bestattet.

Ehrenstein, Kunibrand von; Herzog von *Tobrien* und selbsternannter Kaiser des *Neuen Reiches* während der *KAISERLOSEN ZEIT*; nach jahrelangen Kriegen gegen seine Rivalen und großen Triumphen (*Wehrheimer Akkorde*) wird K.v.E. schließlich 73 v.H. in der ersten *Schlacht von Esramsbrück* vernichtend geschlagen und ertrinkt in der *Tobimora*; sein direkter Nachfahre *Arngrimm von EHRENSTEIN*, ein Diener *Borbarads*, herrscht dieser Tage als Dunkler Herzog über *Schwarz-Tobrien*.

Eibon von Rohals Zinne, Virilyls; (* 32 v.H.); einer der fähigsten

Magier auf den Gebieten von *Heilung* und *Verständigung*, der es schon bald zum *Convocatus* der Weißen Gilde brachte; seit *Galottas* Entlassung *Erster Kaiserlicher Hofmagus* zu *Gareth*.

Eisenkober, Nostrianus; (37 v.H. – 27 Hal); *Convocatus* der Weißen Gilde und Hochmeister der *WÄCHTER ROHALS* zu Angbar; einer der fanatischsten *Weißmagier* Aventuriens und unerbittlicher Gegner des Ordens der *Grauen Stäbe*; verstarb im Rah. 28 Hal unter mysteriösen Umständen in Punin.

Eiserne Maske; Kriegsname mindestens zweier Piraten der Gegenwart; das Original, dessen Geschlecht ungeklärt ist, gilt seit 20 Jahren im *Perlenmeer* als Inbegriff von Heimtücke und Menschenschinderei. Eine rothaarige Nachfolgerin mit Halbmaske, besonders berüchtigt für ihre vulgäre Sprache, gilt nach einigen Jahren Schandtaten als im äußeren Perlenmeer verschollen.

Eisiger Jäger; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den *Erzdämonen* BELSHIRASH.

El'Ankhra; Oase in der nördlichen *Khom*.

Eldoret, -s; eldoretisch oder Eldoreter; Eldoreter; Ort und *Domäne* der Grafschaft *THEGÜN*. Das flache, seenreiche Küstengebiet ist von zahlreichen Korn- und Salzfeldern geprägt, und auch der Fischfang spielt eine nicht unbedeutende Rolle. Größte und wichtigste Stadt der Domäne ist das nördliche *Chetoba*, obwohl der *Gransignor* weiterhin in E. residiert.

Elementares Hexagramm; von *Rohezal* entwickelte Theorie eines riesigen Hexagrammes im mittleren *Aventurien* mit einer Seitenlänge von jeweils 296 Meilen, das sechs den Elementen zugeordnete Orte miteinander verbindet. Bekannt geworden, da es Rohal für sein letztes Erscheinen nutzte, bevor er sich dem letzten Zweikampf mit *Borbarad* stellte.

Eleonora von Aranien; (* 3 Hal); seit Praios 28 Hal mit Fürstin *SYBIAS* Sohn, Prinz *ARKOS*, vermählt und damit designierte aranische Thronfolgerin; seit 29 Hal *Königin* (Maharani Shahi) von *ARANEN*. Die ehemalige Hofheilerin wirkt zumeist ernsthaft und nüchtern.

Elfenbeintraum; verbreiteter Name für *BORONWEIN*.

Elissa; vierte der *KÖNIGE ZU VINSALT* aus dem Geschlecht der *FIRDAYON*, die von 152 bis 127 v.H. regierte. Nach ihrem Tod übernahm *SALMAN*, der Gemahl von E., statt ihrer vierjährigen Tochter *Amene I.* die Regierungsgeschäfte.

El'Karram; Bergoase im östlichen *Khoram-Gebirge* und Heimat der *BENI KHARRAM*.

El'Sadamash; verschollene Oase in der *KHOM*, ein legendärer Zufluchtsort der *Novadis*.

Emetiel; (um 5.000 v.H.) Bruder des *OMETHEON* und legendärer Sprecher der ersten *Elfen*, die dem *Himmelsturm* entsagten, um ein Leben in der Einsamkeit des ewigen Eises zu führen und so zu den *Firnelfen* wurden. E.s Grab soll vor einigen Jahren in *Ifirns Ozean* entdeckt worden sein.

Emir; *tulamid*. *Adelstitel*; in *Aranien* heute anstelle des früheren *REUTHER* gebräuchlich; bezeichnet die Herrscher bestimmter *Beyrounate*, die zusätzliche Aufgaben vom Zorganer Hof übertragen bekommen haben; hat die zuvor übliche, verwirrende Fülle von Titeln wie *Sendgraf*, *Zehntgraf*, *Freigraf* etc. abgelöst.

Enarch der Goldmacher; (um 1.650 v.H.); sagenhafter Goldmacher der Antike; soll den von *Haldur-Horas* beneideten Reichtum *Gareths* begründet haben; Vorbild der heutigen Alchimisten.

Erian; *Schwert*, mit dem *LEOMAR VON BABURIN* in den *Trollkriegen* kämpfte; heute Ordensschwert des ORDENS DER WAHRUNG zum *Rhodenstein*.

Eridur von Pailos; (246 – 178 v.H.); reisender *Philosoph*; befaßte sich eingehend und kritisch mit dem *maraskanischen Dualismus*; propagierte später die 'Lust an der persönlichen Ausgeglichenheit'; seit 26 Hal werden seine Lehren an der Puniner *SCHULE DES LEBENS* einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

Erscheinen Golgaris; Offenbarung des Totenvogels *GOLGARI* auf dem *Rabenfelsen* nach der *Großen Seuche*, die nicht nur zu einer neuen *Zeitrechnung* in *Al'Anfa*, sondern auch zur Abspaltung des *AL'ANFANER RITUS*, der Bildung vom *RAT DER ZWÖLF* und schließlich der Unabhängigkeit *Al'Anfas* von *Gareth* führte. Siehe auch *ZEITRECHNUNGEN*.

Erster Stein; diente 454 v.H. zur Festlegung des Gewichts nach den *ROHALSCHEN MASZEN*.

Erzbringer; *orkische* Bezeichnung für den *FIRUNSWALL*; von den Orks auch *Schneegebirge*, *Winterbote* oder *Bärenfelsen* genannt.

Erzmaga, Erzmagus; siehe *ERZMAGIER*.

Erzmagier, -in; höchste Auszeichnung der *Gildenräte*, die einzig auf einem *Konvent* an einen Magier verliehen werden kann (die Bezeichnung als *Archomagus*, *Arcomagus* oder *Hochmagier* ist gleichwertig und dem persönlichen Geschmack überlassen). Der Titel ist mit keinerlei Pflichten verbunden und soll die erfahrensten Magier der Zeit ehren, weswegen auch stets nur eine Handvoll Träger dieser Würde gleichzeitig leben; derzeit anerkannt sind *Elcarna von HOHENSTEIN*, *Rakorium MUNTAGONUS*, *ROBAK VON PUNIN*, *Thomeg ATHERION* und *Racalla von HORSEN-RABENMUND*; jüngst verstorben sind die E. *ROHEZAL* und *Carolan SCHLANGENSTAB*. Die korrekte Anrede für einen E. lautet *Ew. Magnifizenz*.

Esbadosch Sohn des Ertax; (* 145 v.H.); *Angrosch-Hochgeweihter* (*Xorloscher Ritus*) der *Bergfreiheit* *KOSCHIM*.

Eschin vom Quell; *Geode* aus den *Koschbergen*, der etwa 500 v.H. lebte und als erster Zwergendruide die *Große Schlange* (die Menschen als *Hesinde* verehren) als Schützerin erwählte und mit den *Magiergilden* zusammenarbeitete, die ihm die Kenntnis vieler *druidischer* Zauber verdanken.

Eskenderun; unter *Fran-Horas* gegründete Wasserburg; bewacht eine Tagesreise oberhalb von *Neetha* die einzige Brücke über den *Chabab*; Sitz des Gf. von *THEGÜN* und des Hauses *Oikaldiki*; von den *BENI Brachtar* erfolglos belagert.

Eskenderun, Cedor von; (5 v.H. – 28 Hal); ehemaliger Graf von *THEGÜN* im *Lieblichen Feld*, auch als *Cedor Celianada* bekannt; lebte auf Burg *ESKENDERUN*; gefallen in der *Schlacht an der Trollpforte*; seine Gattin *Lutisana* steht dem Hause *OIKALDIKI* vor.

Eslam von Eslamsbad und Punin; vermeintlicher Nachfahre der *Almadaner Kaiser*; trat zum ersten Mal Anfang 27 Hal zu *Punin* in Erscheinung und mahnte die *Almadaner* zur Besinnung auf ihre Tugenden; konnte auf seiner anschließende Reise durch die Südprovinz zahlreiche Gefolgsleute gewinnen.

Eslamsberge; *almadanische Feste* an der Grenze zum *Lieblichen Feld*; wurde im Pra. 25 Hal vom horasischen Grafen *Kalman von Farsid* überfallen, was beinahe einen Krieg zwischen *Mittelreich* und *Horasreich* heraufbeschwor.

Eslamsbrück; Schauplatz einer verlustreichen Schlacht Ende Ron. 27 Hal; wurde zunächst von den *Borbaradianern* verschont, die zu diesem Zeitpunkt vor allem der flächendeckenden Eroberung *Tobriens* Priorität einräumten.

Esquiria, Esquiro; niedrigster *Adelstitel* im *LIEBLICHEN FELD*, der zumeist mit der Namensbeifügung 'ya' einhergeht und mit dem *Edlen* vergleichbar ist. Erbliche *Esquiro* sind zumeist mit kleinen *GELDLIEN* ausgestattet.

Eugalp; unabhängiger, *Gehörnter Dämon* der Pestilenz; nimmt bisweilen die Gestalt eines vermodernden Toten an, der von Leichengift umweht ist.

Exemplarische Armee; von *Horas-Marschall* *Folnor SIRENSTEEN VON IRENDOR* angestrebter Idealzustand einer modernen, schlagkräftigen Armee, den er trotz heftigem Widerstand von *Adel* und *Rondrakirche* im *Horasreich* Schritt für Schritt verwirklicht.

Expeditionsflotte; mit knapp über 30 Schiffen der kleinste Teil der *Horaskaiserlichen Hochseeflotte* mit Haupthafen in *Drôl*; befehligt von Admiralin *Pervalia ya Cravezza-Terdilion*; versorgt die Kolonien des *Horasreiches* im *Südmeer*.

F

FAHC; Kurzform der *Fürstlich Aranischen Handels-Compagnie*; siehe *MADA BASARI*.

Fahrsprecher; Bezeichnung der Justitiare *Festums*, die im Sommer über das Land reisen, und so den Einfluß *Festums* auf die Rechtsprechung in *Firunen*, *Neersand* und *Norburg* wahren.

Fajlaraan; Erscheinungsform oder eine Wesenheit aus dem Gefolge des Dämons *LARAAN*.

Faldahon, Gwidühenna von; (* 28 v.H.); vormalige Markgräfin und jetzige *Fürst-Illuminierte* von *BEILUNK*.

Faldegorn; junger *Kaiserdrache*; Enkel von *SHAFIR, DEM PRÄCHTIGEN*; war mit *Rohezal* befreundet; starb im *Rondra 28 Hal* im Kampf gegen *Rhazzazor*.



Falkenberg-Rabenmund, Dschindar-Fritjof von; (* 5 v.H.); Kronverweser von *ALMADA* und Baron zu *Neuborn* (*Darpatien*); vermählt mit der almadanischen Baronin *Yanis von Nordhain*; der *Halbmaraskaner*, Absolvent des *Beilunker Rechtsseminars des Greifen*, gilt als einer der fähigsten Justitiare des *Mittelreichs*; seiner Berufung zum Unterhändler beim *FRIEDEN VON OBERFELS* folgte er lediglich aus Loyalität zum *Gareth* Kaiserhaus; insgeheim wertete er das 'epresserische Vertragswerk' als absoluten Tiefpunkt seiner Karriere.

Falkenberg-Rabenmund, Trautmann-Fjoldrijn von; (* 1 Hal); jüngerer Bruder des almadanischen Kronverwesers *Dschindar von F.-R.*; seit der Vermählung mit *Traviata von RABENMUND* im *Hes. 28 Hal* *Hoher Vater* der *Travia-Kirche*.

Falkenträne; berühmtes Juwel aus *Bernstein*; angeblich eine zu Stein gewordene Träne *Ucuris*, die dieser ob der lästerlichen Goblins verloren haben soll; einst Teil der Kaiserkrone *Rauls von Gareth*, seit der Unabhängigkeit des *Bornlandes* hängt die *F.* an einer goldenen Kette, die der *Adelsmarschall* bei besonderen Anlässen trägt.

Fana, Mz. Fanas; Bezeichnung für jeden freien Bürger *Al'Anfas*, der nicht zu den *Granden* gehört.

Falkenhag, Orsino Cassim Firundal von; (* 22 v.H.); Graf vom *Angbarer See* und *Großsiegelbewahrer* des *Mittelreichs*; weilte selten in seiner prachtvollen Residenz, *Wasserschloß Graunensee*, sondern meist am *Gareth* Hofe. Vollendete Umgangsformen haben dem höfischen Lebemann und Charmeur den Beinamen 'Schöner Graf' eingebracht. Kurz vor dem Fall *Bjaldorns* weilte er als letzter Pilger von Rang im *KRISTALLPALAST* des *FIRUN* und kehrte von dort mit heiligen Gaben für das *Herzogshaus* von *Tobrien* und jenes von *Weiden* zurück.

Falkenhag-de Herisson, Angunde von; (* 6 v.H.); Kaiserliche *Marschallin* von *Kosch*; bis 28 Hal war sie als *Leutnant* in der *Paradeeinheit* der *Ferdoker Lanzerinnen* in *Gareth* stationiert, dann – offenbar auf Intervention von *Reichsregentin Emer* – über mehrere Ränge hinweg befördert.

Famerlîn; Gründungsschwert des Ordens der *GRAUEN STÄBE VON PERRICUM*; wurde vom damaligen *Schwert der Schwerter* gestiftet; nach

dem Alten Drachen *Famerlor* benannt, der nach einer Tradition der *Rohalszeit* als Schützer der *Kampfmagie* angesehen wurde. Die *Zweihandwaffe*, die angeblich über ähnliche Kräfte wie ein *Magierstab* verfügen soll, dient heute als *Amtszeichen* des *Ordenshochmeisters* in *Perricum*.

Famerlorsfeuer; Lichterscheinung an hohen, spitzen Gegenständen (*Turmspitzen*, *Schiffsmasten*) vor einem Gewitter.

Fantholi (I); das alte *Schlachtenhorn* der *Herzöge zu Weiden*; Geschenk des *Zwergenvolkes* an *Herzogin Odila von Weiden*; ist auf wundersame Weise im gesamten *Herzogtum* zu hören, wenn es geblasen wird, nicht aber darüber hinaus.

Fantholi (II); in *Trallop* herausgegebene, alle drei Monde erscheinende *Provinzpostille* des *Herzogtums Weiden*.

Faqir; Mz.: Faqire; erstmals Anfang 29 Hal in *ORON* aufgetretene Bewegung von unheimlichen *Mystikern* der *Belkelel*, die ihre "Gotttheit" durch Selbstverstümmelungen und Kasteiungen verehren; es gibt *F.* beiderlei Geschlechts; treten meist als vernarbte, halbnackte *Gaukler* auf; ihr Kult ist in *Anranien* und den übrigen *zwölfgöttergläubigen Tulumidenlanden* verboten.

Fargol Sohn des Fanderam; (* 173 v.H.); *Bergkönig* von *EISENWALD*; ein unermüdlicher Arbeiter, der von seinen Untertanen ähnliche Ausdauer erwartet. Verfasser der *Allgemeinen Erzkunde*, die auch in einer in *Garethi* gedruckten Fassung erhältlich ist. Derzeit beschäftigt er sich vor allem mit *Rechtsfragen*. Politisch setzt er sich seit Jahren für einen Ausgleich zwischen *Altem* und *Neuem Reich* ein.

Farsid, Kalman von Phecadien zu; Graf von *Phecadien*; im *Praios 25 Hal* sorgte der Graf für einen unglaublichen politischen Skandal, als er durch den Angriff mit etwa 800 Bewaffneten (die ihm zur Beilegung von Unruhen in der Stadt *Grangor* unterstellt waren) auf die mittelreichische Grenzfestung *Eslamsberge* fast einen Krieg zwischen *Altem* und *Neuem Reich* heraufbeschwor. K.v.P. selbst starb gegen Ende der Belagerung, und die Kriegstreiber beider Seiten konnten mit Mühe besänftigt werden.

Favorit; Bezeichnung für das männliche Gegenstück einer *MÄTRESSE*.

Feenhörnchen; auch: *Kaiserhörnchen* (siehe *FEH*).

Felsfelden; felsfeldisch; Felsfelder; *Signorie* in *SCHRADOK*, nördlich von *Unterfels*; die ehemalige *Baronie* ist insbesondere durch ihre *Weine* bekannt; *F.* wird von der bildschönen *Comtessa Yanis Neetling* regiert, die gleichzeitig neben dem *zwergischen Cron-Vogt* für die Verwaltung der *Cron-Domäne* *Schradow* zuständig ist.

Fenwasian; verbreitetes albernisches *Adelsgeschlecht*; seine Anfänge liegen in der fürstenlosen Zeit *ALBERNIAS*, die 993 v.H. mit der Gründung des *Mittelreichs* endete.

Feqs; auch: Feqz; *alttulumidische* Bezeichnung für den Gott *PHEx*.

Ferdok (II); Grafschaft im *Königreich Kosch*; Lehenland des Grafen *GROWIN SOHN DES GORBOSCH*; *Zwerge* stellen ein Viertel der Bevölkerung.

Ferdoker Warmblut; Kreuzung aus *ELENVINER VOLLBLUT-* und *WARUNKER* Pferden, bei der sich *Schnelligkeit* und *leichte Umgänglichkeit* paaren.

Ferkina-Pony; gebirgsgängige und ausdauernde *Pferderasse* von etwa 7 Spann Höhe; zumeist von weißer, grauer oder schwarzer Farbe; Kreuzung von *Maraskanponys* mit *tulumidischem Blur*; andere Quellen sprechen hingegen von den 'ältesten Pferden des Südens'.

Ferruginion; einer der vier *Rohalsstäbe* vom Orden der *GRAUEN STÄBE VON PERRICUM*; der Ordensprovinz *Anchopal* zugeordnet; beseeltes *Artefakt* aus Eisenholz; verstärkt angeblich die helle und dunkle Seite seiner Träger bis ins Extrem.

Festina; von *Amboßzwergen* gegründete Bergbausiedlung in den *Arralcor-Höhen* im Bezirk *Istina*; heute auch von vielen Menschen bewohnt.

Festumer Colonialcompagnie; kurz *FCC*; kontrolliert den Handel mit den bornländischen Kolonien und Handelshäfen, die zwar weitestgehend autonom sind, jedoch nach Festumer Recht gegründet worden sind; die FCC steht unter Kontrolle des Handelshauses *STOERREBRANDT*.

Festumer Flagge; zweimonatlich zu *Festum* erscheinende Zeitung; siehe auch Übersicht *Periodika*.

Feuermeer; alter, aber noch immer gebräuchlicher Name für das *SÜDMEER*. Er rührte von der einstigen Vorstellung her, die Sonne stünde im Süden so nah über dem Wasser, daß dieses zu flüssigem Feuer würde.

Feuermoos; orangerotes *Flechtengewächs* in feuchten Höhlen; sondert ein Sekret ab, das alle organischen Stoffe durchdringt; fast überall, wo F. wächst, findet man auch das blaugrüne *EFFERDSMOOS*, mit dem es sich zu bizarren Mustern auswächst; die Sekrete beider Pflanzen neutralisieren sich gegenseitig.

Feueropal; Abart des *Opals*, auch *Blutopal* genannt; orangerot bis rot-weiß-schillernd; wird in der *Kristallomantie* dem *Simia* zugeordnet.

Firdayon von Holdan-Artesa, Salkya; (* 2 v.H.); drittes Kind von *AMENE III.*; gab durch die Heirat mit dem mittelreichischen Baron *Ancuiras Alfaran von Artesa* sämtliche Erbensprüche auf; lebt seitdem mit ihrem Gatten in *Almada*.

Firdayon von Vinsalt, Aldare; (* 4 v.H.); zweitältestes Kind der Kaiserin *AMENE III.* von Vinsalt und nach dem Verschwinden ihres ältesten Bruders *Jalte* Kronprinzessin des *Horasreiches*; Baronin von *ALDYRA*; Hohe Lehrmeisterin der *HESINDEKIRCHE* und Oberste Schwester in der *SCHWESTERNSCHAF DER MADA*. Seit 27 Hal mit dem Kaiserdrachen *SHAFIR* vermählt (Abb. siehe Lexikon auf S. 14).

Firdayon von Vinsalt, Amene; siehe *AMENE III.* (*FIRDAYON*).

Firdayon von Vinsalt, Jalte; ältester Sohn von *AMENE III.* *FIRDAYON*, der jedoch vor langer Zeit offiziell als verschollen und seiner Erbrechte enthoben erklärt wurde.

Firdayon von Vinsalt, Timor Horathio; (* 1 v.H.); jüngster Sohn von Kaiserin *AMENE III.*; Erzherzog von *CHABABIEN*; Ordensmarschall im *HORASKAISERLICHEN HAUSORDEN VOM HEILIGEN BLUT*; gilt als ambitioniert und intrigant.

Firdayon-Bethana, Hakaan von; (* 35 v.H.); der ehemalige *Staatsminister* des *Horasreiches* wurde (vermutlich ob seiner Expansionslust und der beiderseitigen Abneigung gegenüber Kronprinzessin *Aldare*) auf dem *BLUTKONVENT ZU ARIVOR* zum Erzherzog von *HORASIA* erhoben und damit aus allen Staatsangelegenheiten entfernt.

Firnläufer; Schlittenhund der *Nivesen* und *Norbarden*.

Firnluchs; Luchs der nordaventurischen Steppen; sein weißsilbernes Fell macht das schlaue Tier zur begehrten Jagdbeute.

Firnpony; bei den *Steppenelfen* heimische Zucht des *PAAVIPONYS*.

Firnyak; Wildrind der nordaventurischen Steppen; vereint sich in Frühjahr und Herbst zu Herden von mehreren hundert Tieren.

Firuns Jagdgründe; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* des *Firun*.

Firunsbärchen; auch *Burgenkatz*; aus dem Bornland stammende, kleinste Art der *Edelkatzen*.

Firunsstraße; Meerenge in *Ifirns Ozean*; trennt die Insel *YETILAND* vom nordaventurischen Festland.

Fischerspinne; etwa zwei Schritt große *Spinnenart*; wirft ein klebriges, nahezu unzerreißbares Netz über ihre Opfer, anschließend stürzt

sie sich auf die wehrlose Beute, um ihr das Blut auszusaugen; lauert bevorzugt an Höhlendecken oder in Bäumen.

Fleckenpanther; typischer Vertreter der zumeist als *JAGUAR* bezeichneten Raubkatzenart mit hellgelbem Fell, das farbenprächtig mit weißen Punkten und schwarzen Ringen gefleckt ist.

Fledermausinsel; anderer Name für *ANDIKAN*.

Flugechse; auch *Reitechse*; flugfähige Abart der *FISCHECHSE* mit einer Spannweite von fast vier Schritt; werden von den *ECHSENMENSCHEN* als *Reittier* abgerichtet; die Tiere sind in der Lage, eine Last von bis zu 100 Stein Gewicht über viele Meilen zu tragen.

Fouhad; kleiner, südaventurischer Fluß; entspringt auf der Ostseite des *Regengebirges* und mündet südlich der *Süd-Elemtischen Halbinsel* ins *Perlenmeer*.

Fraternitas Uthari; auch: *Bruderschaft des Uthar*; bedeutender *borbaradianischer Geheim-ZIRKEL* *Mengbillas* und der Mark *Dról*, benannt nach der Auffassung, *Borbarad* stünde an *Uthars* Pforte zu seiner Rückkehr bereit. Die aus *Dämonologen* und *Nekromanten* bestehende F.U. rekrutiert ihre Mitglieder, indem sie magiebegabte Kinder entführt. Die fanatische Gemeinschaft um Anführer *MENCHAL AK'TARAN* wird mit dem Ausbruch der *ROTEN KEUCHE* in Verbindung gebracht, die 25 Hal den Süden des Lieblichen Feldes und die *Dröler Mark* verheerte.

Freibeuter; eine besondere Form des *Seekriegers*, der andere Schiffe kapert und sich von 'gewöhnlichen' *Piraten* durch den Besitz eines *Kaperbriefes* unterscheidet. Diese werden von fast allen Seemächten außer *Thorwal* (besonders *Al'Anfa* ist für seine *KORSAREN* berüchtigt) ausgestellt und ermächtigen den F. zum Überfall auf feindliche Schiffe (und nur auf solche), außerdem bestimmt er den Beuteanteil des ausstellenden Landes (für gewöhnlich zwischen einem Sechstel und einem Viertel).

Freizauberei; ein in der *Gildenmagie* üblicher Begriff für die rein intuitive Beherrschung der *Astralen Kraft*, die nicht mehr an Formeln und Gesten gebunden ist und somit zu den größten Legenden und Träumen der Magier gehört.

Friede von Oberfels; Friedensvertrag zwischen dem *Vinsalter* und dem *Garethi Kaiserreich*; maßgeblich von *Borbarads Rückkehr* beeinflusst, denn der horasische Unterhändler, Herzog *Eolan Berlinghân* von *Methumis*, verstand es dabei trefflich, die mißliche Situation im *MITTELREICH* zu seinen Gunsten auszunutzen und *Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund* eigentlich unhaltbare Konzessionen abzutrotzen; der zu *Oberfels* ausgehandelte Vertrag fand beim mittelreichischen Adel daher nur zähneknirschend Zustimmung. Siehe auch *FRIEDE VON WEIDLETH*.

Friede von Weidleth; auch *Weidlether Friede* oder *FRIEDE VON OBERFELS*; im *Mittelreich* bevorzugte Bezeichnung für das Vertragswerk, das am 8. Ing. 27 Hal auf der mittelreichischen Kaiserpfalz im nordmärkischen *Weidleth* gesiegelt wurde und damit den *KUSLIKER FRIEDEN* aus dem Jahr 241 v.H. ablöste.

Frühhelaischer Stil; vorherrschender Baustil unter Kaiserin *Hela-Horas*; siehe *BAUSTILE*.

Fundug; tulamid. für 'Kornspeicher'; auch im *Garethi* gebräuchlicher Ausdruck für *novadische* Karawansereien, wie sie an den Karawanenrouten der *Khom* und dem südlichen *Lieblichen Feld* recht häufig zu finden sind.

Furalm; einer der acht durch *INGERIMMS* Hand geschaffenen *STAMMVÄTER* der *Zwerge*.

Fürstlich Aranische Handels-Compagnie; kurz: *FAHC*; siehe *MADA BASARI*.

Furt der Klagen; bekanntester Übergang über den *Gadang* beim Örtchen *Belew*, Austragungsort der *SCHLACHT AM GADANG*.

Fylke; Gemeinschaft mehrerer Siedlungen der *Thorwaler*; meist fernab der Küste gelegen; wird von einem *JARL* verwaltet.

G

Galahan; Adelsgeschlecht in *Albernia* und (ehemals) dem *Lieblichen Feld* – neuerdings auch in *Andergast*. Seinen Ursprung hat das Haus G. in den *Freiherren von Hussbek*, die im *Lieblichen Feld* schon vor der *Rohalszeit* herrschten. Als *Rohal* aber den Thron bestieg und die Statthalter der *Priesterkaiser* vertrieben wurden, ernannte er Baron *Yumin G.* zum *Herzog von Kuslik*. Im Unabhängigkeitskrieg vertrieben Rebellen den kaisertreue *Jumian von Istar-G.* von seiner Burg in *Hussbek*, er wurde Ahnvater der heutigen Gräfin *Franka Salva GALAHAN* von *Honigen*. Herzog *Juban* dagegen verblieben der Fürstentitel von *Kuslik* und die zahlreichen Güter der Familie im *Lieblichen Feld* – er wurde zum Begründer der Linie *KUSLIK-GALAHAN*, die seit dem *BLUTKONVENT* zu *ARIVOR* im *Horasreich* geächtet ist.

Anfang 29 Hal wurde *Efferdan GALAHAN* von *Hussbek* König auf dem Thron von *Andergast*.



Galahan, Aillil Andara; (* 3 Hal); Comtesse von und zu *Honigen*; jüngere Halbschwester von *Franka Salva G.*. Die Tochter einer Halbfelie sorgte in den Jahren 20, 21 und 22 Hal als hüllenlose *GEFANGENE RAHJA*, einem *Honinger Festumzug* zu Ehren der Schönen Göttin für Aufsehen. Bei einer Havarie in der *Zyklopensee* überlebte sie durch *Rahjas Gnade* auf einem großen Seerosenblatt, das sie sicher zum Ufer der Insel *Dubar* trug. Als Dank für Rettung und Erleuchtung weihte sie der Göttin dort Leib und Leben. Im *Rahja* 28 wird sie beim *Fest der Freuden* zu *Belhanka* zur *GELIEBTEN DER GÖTTIN* erwählt.

Galahan, Franka Salva; (* 22 v.H.); *Landgräfin von und zu Honigen*; Tochter von *Gwen Cebir Galahan* und der Halbfelie *Aneste Galahan-Falkenwind*; gilt als geschickte Politikerin und Wohltäterin der schönen Künste; ist auch als Sammlerin wertvoller Kunstgüter bekannt.

Galahan von Andergast, Efferdan I.; (* 7 Hal); seit dem 1. Pra. 29 Hal herrschender *König* von *ANDERGAST*; Gemahl von *VARENA*, der ältesten Tochter des verstorbenen *Andergaster Königs WENDOLYN VII.* Durch die Feinheiten des *Andergaster Erbrechtes* trat er nach dem Tod ihrer Brüder die Nachfolge *Wendolyns* an – unter scharfem Protest des *Horasreiches*, denn *Efferdan Galahan* ist mit der gestürzten Fürstin *Kusmina von KUSLIK-GALAHAN* verwandt; sein *horasisches Lehen Hussbek* wurde ihm jedoch von der *Horaskaiserin* aberkannt.

König E. hat sich bei Hofe mit einer Schar exilierter *Liebfelder* umgeben, die ihm bei der schlagartigen Belebung des rückständigen *Andergast* helfen sollen. Diese Bemühung stoßen jedoch im traditionsbewußten Volk auf erheblichen Widerstand.

Galahan von Hussbek, Juban; letzter *Herzog von Kuslik* unter *Gareth* Herrschaft und nach dem *Kusliker Frieden* erster *Fürst von Kuslik*.

Galahanisten; im *HORASREICH* gebräuchliche Bezeichnung für Personen (vor allem Adlige), die mit dem gebannten Hause *GALAHAN* sympathisieren oder zumindest die Entscheidungen auf dem *BLUTKONVENT* zu *ARIVOR* mißbilligen; Extremisten, die nach dem Sturz des *Horasiats* und der Herrschaft *Kusliks* trachten, werden nach der gestürzten Fürstin *KUSMINA* von *KUSLIK-GALAHAN* auch *Kusminianer* genannt.

Galeasse; verbreitete Bezeichnung für die *KUSLIKER GALEERE*.

Galeone; bisweilen im *Lieblichen Feld* gebräuchliche Bezeichnung für eine *SCHIVONE*.

Galotta, Gaius Cordovan Eslam; (* 43 v.H.); schloß sich recht früh *Borbarad* an und ging einen *Blakharaz-Pakt* ein; erhielt nach der *Dritten Dämonenschlacht* den Splitter der *Dämonenkrone*, der *Agri-moth* zugeordnet wird, nennt sich nun *Dämonenkaiser Galotta I.*; residiert in *Ysilia*, das er in *Yol-Ghurmak* umbenannte und nach seinen eigenen, sehr merkwürdigen architektonischen Vorstellungen umbauen läßt.

Gandolf von Gareth; (um 400 v.H.) *Thaumaturg*, der sich während der *Magierkriege* in *Gareth* aufhielt und dort die *Ringkunde*, das Standardwerk der *Artefaktmagie*, verfaßte.

Garderegiment; Anfang 29 Hal verfügt das *Mittelreich* über 25 G., darunter die *Elite-G.* *RAUL VON GARETH*, *LÖWENGARDE*, *GREIFENGARDE* und *BÄRENGARDE*; das *Horasreich* besitzt 19 G., darunter 7 *Elite-G.*

Garèn; Ort auf *HYLAİLOS*, dessen Bewohner von der Töpferei und der Versorgung des Hauptlagers der *Hylailer Seesöldner* leben. Da es schon lange mit der *Garnison* verschmolzen ist, bildet G. mittlerweile die drittgrößte Siedlung (650 EW zzgl. max. 500 Söldner) der *Zyklo-peninseln*.

Gareth, (von); kaiserliches Adelsgeschlecht des *Mittelreichs*; leitet sich von *Kaiser PERVAL* ab, der 60 v.H. siegreich aus den *Thronfolgekriegen* der *Kaiserlosen Zeit* hervorging; angeblich läßt sich die Abstammung auf Reichsgründer *RAUL* zurückführen; der Schutzgott des selbstbewußten Hauses ist *Phex*, als Familienheiliger wird *Raul von Gareth* verehrt; weitere herausragende Ahnen sind *ALRIK* (VON *ALMADA*), *RETO* der Eroberer, der verschollene *HAL* und der jüngst gefallene Reichsbhüter *BRIN*. Die Zukunft des Hauses ruht insbesondere auf *Kronprinzessin ROHAJA*, weiter auf deren *Zwillingschwester YPPOLITA* und Bruder *SELINDIAN HAL*.

Mit *Retos Bruder STORKO* verfügt das Reich seit Jahren über einen äußerst fähigen Diplomaten.

Garethischer Stil; vorherrschender Baustil im *Neuen Reich* zur Zeit der *Klugen Kaiser*; siehe *BAUSTILE*.

Gareth-Rothenfels, Olorand von; (* 33 v.H.); *Convocatus* der *Weißten Gilde* und *Spektabilität* der *SCHULE DER AUSTREIBUNG* ZU *PERRICUM*. Der recht umgängliche *Weißmagier* ist ein Sohn von *Kaiser Bardo* und eine wahre Kapazität auf dem Gebiet der *Dämonenbannung* und *Geistheilung*.

Garlichgrötz, Cusimo von; (* 20 v.H.); *Herzog von GRANGORIA*; ist als *Lebemann* und (noch unverheirateter) *Charmeur* bekannt, der in seiner Jugend als draufgängerischer Abenteurer durch *Aventurien* zog.

Garlichgrötz zu Grangor, Prishya von; (* 38 v.H.); die *Magierin* ist anerkannte *Sphärologin*, *Convocata Prima* der *Großen Grauen Gilde* sowie langjährige *Magistra* der *ACADEMIA DER HOHEN MAGIE* ZU *PUNIN*, der sie seit wenigen Jahren als *Spektabilität* vorsteht.

Garlichgrötz-Veliris, Adaon von; (* 22 v.H.); ehemaliger Großmeister der *GRAUEN STÄBE* zu *Neetha*; verriet *Orden* und *Graue Gilde*; seit 29 Hal *Gefolgsmann* von *DIMIONA* in *ORON*.



Garthai, Sharraz; Führer der *Orks* vom Stamme der *KOROGAI* während des *ORKENSTURMS*; zwischenzeitlich Verweser der besetzten Markgrafschaft (Finstermark) *Greifenfurt*.

Gartimpener Schwestern; Drillingspaar von *Hexen* (Yoline, Maline und Zeline) aus dem bornischen Holzfällerdorf *Gartimpen*; gelten als lebensfrohe, liebenswerte und den Menschen wohlgesonnene Schwestern, obwohl sie gerne ihr Schabernack mit den Gartimpenern, aber auch mit dem Riesen *Milzenis* treiben.

Gaugraf, Gaugräfing; im Zuge der mittelreichischen Reichsreform von 29 Hal zugunsten der *PFALZGRAFEN* abgeschaffter Titel; die *Gaugrafschaften* blieben namentlich erhalten, wurde jedoch auf Baroniegröße 'gestutzt'.

Gaukelweihe; auch *Schlangenhabicht*; Raubvogel mit untypisch buntem Gefieder in Rot, Blau und Grün; ernährt sich fast ausschließlich von Schlangen.

Gebirgsbock; geschickter Kletterer der nordaventurischen Gebirge; eine erhebliche Gefahr für Bergsteiger, die in sein Revier eindringen.

Gebrüder Grimmson; Brüderpaar; hat in der mehrbändigen Anthologie *Sagen und Legenden Deres* Märchen, Legenden und Geschichten aus ganz Aventurien gesammelt und niedergeschrieben.

Gefangene Rahja; Titel der jungen Frau, die beim *ZUG DER GEFANGENEN RAHJA* in die Gestalt der Göttin schlüpft.

Geflügelte Reiter; berühmte Einheit der bornländischen *Schweren Reiterei*; abgeleitet von den auf den Rücken geschnallten *Flügelpaaren*; es gibt drei verschiedene Flügelpaare, jeweils von einem *Flügelträger* kommandiert: die *Adlerschwinge* der *Grafen von Ilmenstein*, die *Drachenschwinge* der *Grafen von Ask* und die *Silberschwanenflügel* der *Grafen von Notmark*; die Mitglieder der G.R. entstammen dem ältesten sewerischen Adel und vererben die Flügel seit über 500 Jahren in ihren Familien; erst einmal in der aventurischen Geschichte kämpften alle G.R. unter allen drei Flügelträgern gemeinsam; dieser Einsatz bei der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* ist heute schon legendär.

Gelbpeitz; auch *Khoramswühler*; äußerst wehrhafter *Maulwurf* des *Khoram-Gebirges*, der mit seinen scharfen Krallen (die sich sogar durch gefrorenen Boden oder Sandstein graben können) selbst größere Tiere jagt; geradezu verbissen erlegen die G. ihre Erzfeinde, die *WÜHLSCHRATE*; der Biß eines G. ist giftig.

Geldlehen; Variante vom üblichen *LANDLEHEN*; G. sind zumeist die Einnahmen aus Märkten, Städten, aber auch ganzen Provinzteilen; bes. verbreitet im *LIEBLICHEN FELD*, hier zumeist mit den Titeln *MARCHESE*, *COMTO*, *CAVALLIERE* und *ESQUIRO* verbunden.

Gelehrsame Stube; traditionelle Bezeichnung für die Bibliothek der *HALLE DER WEISHEIT*, der größten Schriftensammlung *Aventuriens*. Ihr Vorsteher trägt den Titel *HOCHMEISTER DER GELEHRSAMEN STUBE*.

Gemeinschaft der Freunde des Aves; auch: *Avesfreunde*; weltoffene *LOGE*, die den Ruf einer "Ruhmeshalle der lebenden Helden" genießt. Ihre weitgereisten Mitglieder vertreten und fördern den Gedanken des *KOSMOPOLITISMUS* und der Vertiefung allen Wissens über *Aventurien*.

Gemeinschaft des Lichts; trad. Name für die *PRAIOS-Kirche*.

Generalpräfekt; von *AL'ANFA* seit dem *Khomkrieg* eingesetzter Verwalter von *PORT CORRAD*, der die Stadt als Diktator für das *Alanfanische Imperium* regiert.

Gepanzerte Made; Beiname des *Niederer Dämons* *BRUKHA-KLAH*.

Gerdenwald von Ebelried, Frankwart; (* 16 v.H.); kaiserlicher *Marshall* von *Tobrien*; enger Vertrauter des Herzogs *Bernfried* von *EHRENSTEIN* und des Kanzlers *Delo* von *GERNOTSBORN*; gilt trotz Verlust eines Beines als passabler Schwertkämpfer; vor allem jedoch als Meister der Reorganisation und Verteidigungskunst; derzeitiger Sitz ist die Feste *Ebeldärn* zu *Ebelried* an der Grenze zu *Schwarz-Tobrien*.

Gerindor; (ca. 1060 – 975 v.H.); *Erzmagus*, der an der Seite von Kaiser *RAUL* die Mauern von *BOSPARAN* schliff; Gründer der *AKADEMIE DER MAGISCHEN RÜSTUNG* zu *Gareth*.

Geringer; Hütehunderasse des *Bornlandes*, andernorts besser als *BORNLÄNDER* bekannt.

Gerion, Hagen; (* 6 v.H.); Großmeister der *Lowanger Ordensburg* vom Orden der *GRAUEN STÄBE*, Absolvent des *Kampfseminars Andergast*; erster Ruhm bei der Verteidigung von *Yrramis* gegen die *Orks*; für ungewöhnliche Entscheidungen bekannt; Träger des *Rohalsstabes ROBUREON*.

Gernotsborn, Delo von; (* 18 v.H.); einhändiger *Kanzler* von *Tobrien*; trug nach der *Schlacht von Mendena* den Leichnam des tobrischen Herzogs *Kunibald von Ehrenstein* vom Schlachtfeld und verbarg ihn in *Kunibalds Grab*; trägt bis zur Befreiung *Tobriens* das alte Herzogsschwert *SCHALLJARSS*, eines der *Löwinnenschwerter*.

Gerons-See; kleiner See im Süden von *Arivor*, in dem der Heilige *Geron* die Wasserechse *RAFAN* erschlagen haben soll; bis vor etwa hundert Jahren noch war der G.-S. Schauplatz gigantischer Wasserturniere.

Geronsspitze; Berg in der Baronie *Tikalen* und höchster Gipfel des Herzogtums *Grangor*.

Gerrano, Landor; (* 22 v.H.); äußerst ruhiger und beherrschter Magier, Meister fast aller Spielarten der *Hermetik* sowie *Convocatus* der Weißen Gilde und *Spektabilität* der *HALLE DES VOLLENDETEN KAMPFES* ZU *BETHANA*.

Geschichten von 1001 Rausch; in *Belhanka* zusammengestellte Sammlung von frivolen bis schamlosen *rahjagefälligen* Erzählungen, die ihren Ursprung in einheimischen wie tulamidischen Märchen und Legenden haben; ob des Inhalts und der einfachen Sprache, die sich bewußt vom geschraubten *Horathi* bei Hofe distanziert, auch im einfachen Volk sehr weit verbreitet und beliebt.

Gesellschaft des Mondkontores; tulamid. "Sharika ay Mada Basari"; formeller *Garethi*-Name der phexgewidmeten aranischen Handelsgesellschaft, der *MADA BASARI*.

Gespensterinsel; wie auch *Insel der Geister* ein Name für *IBONKA*.

Gewürzinseln; die *Waldinseln* *TOKEN*, *SOKKINA* und *ILTOKEN*; für ihren Reichtum an wertvollen Gewürzen bekannt und deshalb ständiger Zankapfel der Seemächte und Handelshäuser.

Gezeichnete; auf mythische Weise auserwählte Recken der jüngsten Zeit, von denen schon die *Alanfanischen Prophezeiungen* des *Thamos NOSTRIACUS* sprechen. Die sieben Helden tragen Zeichen von teils göttlicher, teils magischer oder unbekannter Herkunft, die ihnen einen bestimmten Platz in der Geschichte zuzuweisen scheinen. Die G. erschienen in den Jahren 22 bis 28 Hal und fanden sich zu einer Gruppe zusammen, die ihre Aufgabe vorerst in der Verhinderung der Rückkehr *Borbarads*, später in dessen Bekämpfung sah.

Ghambir Sohn des Gruin; (* 112 v.H.); Graf von *Isenhag*; ein grantiger, alter Zwerg, der von den Hadern der Menschen mittlerweile genug hat. Er residiert mit seinen Söhnen *Gharmon* und *Gatrox* hoch über dem Tal des Großen Flusses in der Feste *Calbrozim*.

Gharrachai; kriegerrischer Stamm der *Orks*, der sich während des *ORKENSTURMS* in der *Finstermark* niedergelassen hat und den größten verbliebenen Verband der Schwarzpelze in der Mgft. *HELDENTRUTZ* darstellt.

Ghibli; Art von Sandstürmen der *Khom-Wüste*.

Ghorinchai; *Orkstamm*; unter Führung von Häuptling *NARGAZZ BLUT-FAUST* 1246 v.H. maßgeblich an der Eroberung der nördlichen Provinzen durch die Schwarzpelze beteiligt.

Ghuné, Luceo de; (* 21 v.H.); *Illuminierter* des Götterfürsten *PRAIOS* für *Tobrien* und einstiger Hochgeweihter des *Praiostempels* von *Ysilia*; tritt vehement für den Schulterschuß aller Kirchen gegen *Borbarad* ein und begründete das *ZWÖLFGÖTTLICHE KONZIL* ZU *PERAINE-FURTEN*, das den *Zwölfeinigen Bann* gegen das unheilige *Omegatherion* aussprach.

Gieriger Feilscher; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den Erzdämonen *TASFARELEL*.

Gigantenkriege; das zweite Zeitalter nach *hesindianischer* Zählung, in dem die Kinder *Sumus* (auch *Giganten* genannt) erwachten und gegen die Herrschaft der göttlichen Kinder des *Los* aufbegehrten. Der Kampf währte ein *Äon* und forderte zahlreiche Opfer, unter ihnen die Giganten

Raschtul und *Ogeron*. Sein Ende fand er im Vordringen der *Dämonen* in die Zweite *Sphäre*, da die *Götter* und *Giganten* sich gegen den *Dämonensultan* vereinten und gemeinsam in *Alveran* einzogen.

Gildenmagie; von den *Magiern* der *Magiergilden* praktizierte *Magie*, die sich durch ihr extrem wissenschaftliches Verständnis der arkanen Kräfte und ihrer Handhabung auszeichnet.

Gildenrat; jeder der drei *MAGIERGILDEN* vorsitzendes Gremium (gewählt aus den Akademievorstehern), das über den Lehrplan und Gildenfragen entscheidet sowie die Gildengerichtbarkeit ausübt. Der Titel eines G. ist *Convocatus*, sein Vorsitzender, der als Sprecher der Gilde fungiert, heißt *Convocatus Primus*. Der wohl bekannteste und einflußreichste G., das *COLLEGIUM CANONICUM*, steht dem *BUND DES WEISSEN PENTAGRAMMS* vor.

Gildensprecher; profane Bezeichnung für das Amt des *CONVOCATUS PRIMUS*.

Gilemon Sohn des Gilim; (* 162 v.H.); *Bergkönig* seit der Ausrufung der *erzswergischen Bergfreiheit KOSCHIM* im Jahr 60 v.H.. Veteran und Drachenkämpfer, der sogar Kaiser *Pervals* Heerruf nach *Maraskan* folgte, jedoch umkehrte, als sich herausstellte, daß dort 'keine würdigen Feinde' zu bekämpfen waren. Mit den Jahren ist es ruhiger um den geschickten Taktiker und Redner geworden, zuweilen zeigt er sich gar nachsichtig.

Gilia von Kurkum (I); (78 – 22 v.H.); ehemalige *Königin der Amazonen* und Herrscherin der Burg *KURKUM*. Mutter von *Yppolita* und *Ulissa von Kurkum*. Unter ihren Amazonen als strenge Königin bekannt.

Gilia von Kurkum (II); siehe *THESIA GILIA VON KURKUM*.

Gilmon Quendt; siehe *QUENT ZU MHOREMIS, GILMON*.

Glacerion; der Kelch des *Eises* und einer von sieben Teilen des Schwertes *SIEBENSTREICH*.

Glatthäute; Bezeichnung der *Orks* für die Menschen.

Glaubensrat; Gremium der obersten Geweihten der Tempel von *MENGBILLA*; besteht aus neun *Boron-* und je zwei *Efferd-, Rahja-* und *Hesindegeweihten*; wählt als Vorsteher den *Hohen Priester* (z.Zt. *Kerim Akbashi*), der dem regierenden *Hohen Rat* beisitzen darf.



Glorana die Schöne

Glorana die Schöne; (* 1. NAM 24 v.H.); als Tochter einer *Hexe* in den Ausläufern des *Rorwhed* geboren; Anführerin des dämonologischen Zirkels der "Schwarzen Kröte"; nach dessen Zerschlagung eine Machtfigur unter den Hexen aus *Tobrien* und *Bornland*. Seitdem Beginn des endlosen Winters in *Nordostaventurien* herrscht G. als *Nagrachpaktiererin* über die Region, die sie *GLORANIA* taufte.

Glorania; Von *GLORANA DER SCHÖNEN* beherrschtes Land nördlich der *Nordwalser Höhen* und östlich des *Frisund*. Durch *Nagrachs* Macht in ewigen Winter gestürzt, ist das Gebiet nun pervertiert und teilweise von *Daimoniden* und *Dämonen* bewohnt.

Glowasil; tyrannischer *Purpurwurm* des dritten Jahrtausends vor Hal; trieb bei *Mirham* sein Unwesen und wurde schließlich von *ARIKA* getötet. Sein eigroßer *Karfunkel* tauchte vor einigen Jahren in *Beilunk* auf, ist jedoch wieder verschwunden.

Goldadler; im *Bornland*, vor allem im *Überwals*, heimischer Adler.

Goldauge; einst wertvollstes Artefakt der *Zwerge* von *UMRAZIM*: ein von einem *Geoden* geschaffener Edelstein, der als Fokus *Ingerimms* Schätze im Gestein offenbarte; bei der Zerstörung der Binge verlorengegangen, jedoch angeblich beim *Orkensturm* wieder aufgetaucht.

Goldene Aldare; liebeftische *Hunderasse*; Unterart des *SCHLOSS-BALIIRI-LANGHAAR*.

Goldene Bücher; zur Zeit von deren Hochblüte angeblich von *Achaz* gefertigte dünne Goldtafeln, die mit Ringen zusammengefaßt wurden und zumeist magische und religiöse Texte enthalten sollen; in den Glyphen des *Chuchas* geprägt.

Goldene Bucht; zwischen der Halbinsel von *Al'Anfa* und der Mündung des *Jalob* gelegener Teil des *Perlenmeeres*, der mit etwa vier Schritt den wohl größten Gezeitenhub *Aventuriens* hat. Das türkisblaue Wasser spiegelt auf besonders prachtvolle Weise die Sonnenstrahlen wider (was der Bucht zu ihrem Namen verhalf) und wird bei *Al'Anfa* durch die Lavamassen des *Visra* dunkel.

Goldene Legion; Söldnereinheit im *LIEBLICHEN FELD*.

Goldener Gott; Bezeichnung oder Erscheinung des *Namenlosen*.

Goldener-Adler-Orden; Staats-Orden des *Horasreiches*; siehe *ADLER-ORDEN*.

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

Goldmäulchen; *Meckdrache* aus dem Gefolge des *Kaiserdrachen APEP*, dem Herrn der *Drachensteine*. Hält sich zur Zeit als drachischer Beobachter am Hofe des mit *Apep* verbündeten tobrischen Herzogs *Bernfried von Ehrenstein* in *PERAINEFURTEN* auf; gilt als eitel, vorlaut, vergnügungssüchtig und frech.

Golgari (II); *TRIREME* des *Patriarchen* von *AL'ANFA* und damit Flaggsschiff der *Schwarzen Armada*; Namensgeberin der *Golgari-Klasse*.

Gonfaloniere (neubosp.); eigentlich der Fahnenträger, Bannerträger; in südlichen Gebieten *Aventuriens*, insbesondere im *LIEBLICHEN FELD*, Titel eines Soldatenführers; zumeist bei kirchlichen Würdenträgern.

Gorbanor; sagenhafter *Riese*, der vor über 1.000 Jahren im heutigen *Tobrien* auf der Insel *SUMUS KATE* im *Yslisee* lebte; es heißt, die Götter hätten ihm als Sühne für seine Mitschuld am Untergang der alten *Elfenstadt* *ISIRIEL* die Bewachung unheilvoller und mächtiger Artefakte auferlegt; G.s angeblicher, riesenhafter Holzthron ist noch heute Insignium des Herzogtums *Tobrien*.

Gorben von Rommily; Feldherr zur Zeit Kaiser *Rauls*, der in dessen Auftrag die vermeintlich aufrührerische *LUTISANA* von *KULLBACH* hinrichten ließ und dann Verwalter des *Protektorats Kuslik* (das Land zwischen *Sewak*, *Tovalla* und den *Goldfelsen*) wurde.

Gorien (II); Sultanat; in *Aranien* wird nunmehr auch die frühere *Grafchaft Anchopal* als Sultanat G. bezeichnet und behandelt. Die Region umfaßt mit *Obergorien*, dem steppenhaft kargen Land um *Anchopal*, und *Niedergorien*, dem fruchtbaren Nordteil, zwei deutlich unterschiedliche Landesteile, mitunter wird der gesamte Osten der Provinz auch als *Chalukistan* bezeichnet. *Gorien* ist die Heimat eines zähen, harten Menschenschlages, der sich, wie man sagt, von nichts in Verzweiflung stürzen läßt. Die etwa 120.000 *Gorien* verehren von den Zwölfen vor allem *PERAINE*, deren *Heiliger Hain* in *ANCHOPAL* zu finden ist und deren Orden der *THERBUNITEN* im niedergorischen *Nasir Malkid* sein Hauptkloster besitzt.

Die *Sultana* *Goriens* ist *MARA*, die als *Großwesirin* von *Aranien* allerdings den größten Teil ihrer Zeit in *Zorgan* oder auf Dienstreisen verbringt und das Regierungsgeschäft ihrer Palastwesirin überlassen hat.

Gorwin vom Großen Fluß, Hartuwal; *Reichserzkkanzler* des *Mittelreichs*; Leiter von *Allgemeiner Kanzlei* (Verwaltung der kaiserlichen Rechte und Privilegien, Außenpolitik sowie ksl. Gesetzgebung und Rechtsprechung) und *Reichsarchiv*; ein geschickter Politiker und Reformier, jedoch auch stets auf die Vorteile seines Hauses, der Herzöge von *Nordmarken*, bedacht.

Gottdrache; häufige Bezeichnung für den *Alten Drachen* *PYRDACOR*.

Götterzahn; spitz aus dem *Sylbrigen See* der Stadt *Koschtal* aufragender Felsen, der Sage nach die Spitze von *Ingerimms* im Zorn in die Erde geschleuderten Amboß. Darauf thront die gleichnamige Burg des *Grafen Helkor von BODRIN*.

Grabur Sohn des Farbug; (* 187 v.H.); *Angrosch-Hochgeweihter* (*Xorloscher Ritus*) der *Bergfreiheit* *EISENWALD*.

Gradient; Verbindungswege zwischen den einzelnen Ebenen des LIMBUS. Um mittels Magie von einer *Sphäre* zur anderen zu reisen, müssen G.en gefunden und benutzt werden.

Gradnochsjepeurken; Ort in *Sewerien*, westlich der bornischen Grafschaft Notmark; als Teil der *sjepengurkischen Baronien* Sitz des *Barons Pettar* von G., 25 Hal einer von mehreren Gegenkandidaten bei der Wiederwahl *TJEIKAS* von NOTMARK zur *Adelsmarschallin*.

Grande, Grandessa; Bezeichnung für Angehörige der in *Al'Anfa* herrschenden Oberschicht (im Unterschied zu *Fanas* und *Sklaven*), die aus vermögenden (meist durch den Sklavenhandel reich gewordenen) Familien und den Geweihten der *Stadt des Schweigens* besteht; oft fälschlicherweise als *alanfanischer Adel* bezeichnet (obwohl seit der *Großen Seuche* in *Al'Anfa* kein feudalistisches System mehr besteht); im Süden des *Lieblichen Feldes* wurde der Begriff für Mitglieder alter Adelsgeschlechter (v.a. *Oikaldiki*, *Malagreia* und *ash Manek*) übernommen.

Granduchessa, Granduco; höchster Rang des *Titularadels* im *Horasreich*, der noch über den *Herzögen* rangiert und nur von der *Kaiserin* persönlich vergeben wird (bisher nur wenige Male geschehen); die korrekte Anrede für eine(n) G. lautet *Ew. Erhabene Hoheit*.

Grangor (III), -s; Grangorer; Grangorer; *Stadtmark* in der Grafschaft *PHECADIEN*, dessen Bewohner sowohl Nahrungsmittel für die Stadt G. als auch Rohstoffe für die Herstellung von Segeltuch liefern.

Grangorer Darlehensbank Stipenbrink und Cie.; Geldhaus in GRANGOR, das insbesondere kleineren Kunden Geld leiht; die Abkürzung *Cie.* steht für *Compagnie*.

Grangorer Gemach; in den Gärten *horasischer Höfe* verbreitete Form eines Pavillons, der auf Pfählen in einem kleinen See errichtet wird; benannt nach den in *Grangor* üblichen Bauten in unmittelbarer Wassernähe.

Grangorer Stil; in *Grangor* vorherrschende Architektur; siehe *BAUSTILE*.

Grangoria; grangorisch; Grangorier; verbreitete Bezeichnung für das *Herzogtum GRANGOR* im *LIEBLICHEN FELD*; *Herzog* von G. ist *Cusimo* von *GARLISCHGRÖTZ*. G. besteht aus zwei *Grafschaften*: *PHECADIEN* und *BOMED*.

Gransignor, Gransignora; *Adelstitel* im *LIEBLICHEN FELD*, dessen Inhaber einer *DOMÄNE* vorsteht. Der G. wird zumeist durch die *SIGNORIA* gewählt, wobei jedoch in jeder *Domäne* andere *Regularien* existieren.

Gratenfelser Apfel; berühmtes Gemälde, das ob seiner naturgetreuen Darstellung – Betrachter wollen unwillkürlich die ebenfalls gemalten Fliegen verschlucken – Symbol der *naturalistischen Malerei* geworden ist; geschaffen vom mittlerweile verstorbenen Meister *Miolog Korden*.

Graue Garden; kämpfenden Schutz- und Trutztruppen des Ordens der *GRAUEN STÄBE* von *PERRICUM*; eine G.G. besteht aus drei bis fünf *Laiengeschwistern* unter der Führung eines *Adepten*.

Graue Stäbe von Perricum; eigentlich: *Ordo Defensores Lecturia* (Verteidiger der Lehre); kurz *ODL*; der Orden dient der *Grauen Gilde* als Wächter und Verteidiger; nimmt die Aufgaben einer bewaffneten Garde und Inquisition an *Akademien* wahr und wird gleichzeitig als Spähdienst und Sondertruppe *hinter den feindlichen Linien* eingesetzt.

Die organisatorische Grundlage bildet die Einteilung in kleine Einheiten, sogenannte *Graue Garden* – drei bis fünf Leute unter Führung eines magiebegabten *Adepten*, der zugleich in Kriegs- und Rechtskunde ausgebildet sein muß. Die meisten dieser Garden sind den Ordensniederlassungen und -burgen zugeordnet und versehen regulären Schutzdienst gegen direkte Angriffe wie auch gegen Spione, Saboteure und Verräter. Die (wenigen) *Elitegardisten* für Aufträge im Feindesland werden vor allem von *Perricum* aus geführt und unterstehen dem *Hochmeister*.

Vom kleinen Ordenshaus bis zur Hochburg gibt es eine Aufgabenverteilung auf vier Ämter unter dem jeweiligen Befehlshaber: Der *Kammerherr* ist verantwortlich für die alltägliche Führung der Burg und die Verwaltung der Ordenskassen und Magazine. Der *Justitiar* leitet die Spitzel- und Verräterabwehr und damit sozusagen die Inquisition der *Grauen Gilde*. Der *Archivar* ist nicht nur für die Schriftstücke

des Ordens, sondern vielmehr auch für die "aktive Wissensgewinnung" (Spionage) zuständig. Der *Marschall* schließlich ist verantwortlich für die Ausbildung der Ordensgardisten, die Waffenkammer und die Ställe.

Der Orden besitzt etwa 25 Niederlassungen, diesen übergeordnet sind die vier Ordensburgen unter Großmeistern in *Anchopal* (GM *THORSTORIBN THORWULF*), *Vallusa* (GM *inLlezean von YOFFFRYNN-THAMA*), *Neetha* (GM *Pheco ya MEZZANI*) und *Lowangen* (GM *Hagen Gerion*) als wichtige regionale Stützpunkte, während seit 29 Hal in *Perricum* die zentrale Ordensführung angesiedelt ist. Die Ordenshochburg *AL RAK-SHAZ* liegt auf einer Insel vor der Stadt, hier residiert *TARLISIN* von *BORBRA*, der Hochmeister des Ordens.

Grauer Geier; (* 41 v.H.); Oberhaupt der Diebes- und Bettlergilde in *Kuslik* und einer der bedeutendsten Männer im *KARTELL*.

Graulgatschthor; legendäre *Trollburg* von gigantischen Ausmaßen, die in den *Trollzacken* vermutet wird. Die ganze Festung soll samt des Bergzuges, auf dem sie vor Äonen errichtet wurde, durch Jahrtausende alte Verhüllungszauber vor Entdeckung geschützt sein. In den *Trollmythen* heißt es, daß *Graulgatschthor* so gewaltig sei, daß die Götter, als sie ihrer das erste Mal ansichtig wurden, vor *Neiderblaßen*, die *Riesen* ins *Stauen* gerieten und die *Drachen* sich zu fürchten begannen.

Grautier; verbreitetste Art des *Esels* in *Nordaventurien*; unklar ist seine Abstammung von *MHERWATI* oder dem *Wildesel* des *Oorklandes*; sehnt sich stets nach einem Gefährten; fühlt das G. sich gut behandelt, gewinnt man einen (langlebigen) Freund fürs Leben.

Greifax; Geschlecht der *Landgrafen von Gratenfels* (seit 710 v.H.), als ebenso edel wie streitbar bekannt. Begründer war ein Edelmann, der während seiner *Knappenzeit* dem *zwergischen Hochkönig GREIFAX RECHTSETZER* aufwarten durfte, als dieser die *LEX ZWERGIA* aushandelte, und seinen Sohn nach diesem benannte. Das Haus geriet jedoch durch den fanatischen *Praiosglauben* des Grafen *Wilbur Barn* und durch dessen irrsinnigen Sohn *Baldur* endgültig in Verruf. Durch die Heirat des amtierenden Landgrafen *Alrik CUSTODIAS* mit *Baldurs* Nichte *Isentraud* wurde der Einfluß des Hauses jedoch jüngst wieder gestärkt. Oberhaupt des Geschlechts ist *Pagol GREIFAX*.

Greifax, Isentraud; (* 7 v.H.); Cousine des irrsinnigen *Baldur*, Gattin des Landgrafen von *Gratenfels* *Alrik CUSTODIAS*.

Greifax von Gratenfels, Baldur; (* 37 v.H.); ehemaliger *Landgraf* von *Gratenfels* und Träger von *Hiüthars Siegel*. Gilt als irrsinnig und wurde nach seinem Überfall auf den benachbarten *Kosch* abgesetzt. Verschwand daraufhin spurlos im *Gratenfelser Hochland*.

Greifax von Gratenfels, Pagol; (* 33 v.H.); *Wahrer der Ordnung* zu *Gareth*; jüngerer Bruder des ehemaligen Landgrafen *Baldur GREIFAX*, im Gegensatz zu diesem jedoch ein verständiger Mann. Mit den Wegen der Kirche und der Staatskunst gleichermaßen vertraut, gilt er als eine der größten Stützen des *Lichtboten Jariel Heliodan*.

Greifengarde; eines der vier *Ksl. Elitegarderegimenter* des Mittelreichs; wurde 28 Hal nach mehr als 500jähriger 'Ruhezeit' wieder ausgehoben.

Grimm, Tordosch; (um 1.900 v.H.); *Zwergenkönig* zu *WALDWACHT*, der 1.876 v.H. den *zwergischen Überfall* auf den menschlichen Vorposten *Yaquirquell* leitete. Seine legendäre *Grimmaxt* soll sich heute in der Waffensammlung derer von *ILMENSTEIN* befinden.

Grimmbär; großer Bär des *Bornlandes* und des nördlichen Mittelreichs; siehe *SCHWARZBÄR*.



Graulgatschthor



Grimring; legendäres Schwert aus der Schmiede der Zyklopen; auch als *Schicksalsklinge* bekannt. Ursprünglich in den Händen des *Seekönigs Dirimethos*, der sie zur Abwehr von Piraten einsetzte; später von Hetmann *Hyggelik dem Großen* erbeutet, der sie fortan auf seinen Raubzügen führte, bis er schließlich samt Schwert im Orkland verschwand. Vor einigen Jahren tauchte die berühmte Klinge wieder auf; im Jahr 15 Hal wurde mit ihrer Hilfe ein Feldzug der *Orks* abgewendet; wird heute (keineswegs unumstritten) von den obersten *Hetleuten* der *Thorwaler* getragen.

Gron'gu'mur; geheimnisvolle Höhle auf der Ostseite des *Regengebirges*; schon seit undenklichen Zeiten mit einem der größten *Tabus* aller *Waldmenschen* belegt.

Große Bresche; Loch im Sternenwall der *Sechsten Sphäre* zu den *Niederhöhlen*; laut Sphärologie größte Ruptur des ganzen Kosmos; von *Dere* aus am Nachthimmel als *Namenlose Sternenleere* erkennbar; umgeben von zwölf Heerlagern des *DÄMONENSULTANS* und der *SEELENMÜHLE*. Die G.B. wurde im 5. *ZEITALTER* vom verbannten *NAMENLOSEN* geschlagen, um Rache an der Schöpfung zu üben. Nachdem die einfallenden *Dämonen* zurückgeworfen und das *Rattenkind* erneut besiegt wurden, ließen ihn die *ZWÖLFGÖTTER* in die G.B. schmieden, wo auf Äonen Tausende Dämonen an seinem Leib zerren.

Große Havarie; historische Schiffskatastrophe vor den *Zyklopeninseln*, wo 129 v.H. eine Flotte des *Mittelreiches* in einen Sturm geriet und an der felsigen Küste vollständig zerstört wurde. Sie war von Kaiser *Eslam V.* (der selbst zwei Söhne bei dem Unglück verlor) entsandt worden, um dem Treiben in *Mengbilla* Einhalt zu gebieten. Dieses hatte sechs Jahre zuvor seine Unabhängigkeit ausgerufen und die Kirche des *Praios* verboten. Dank des unvorhergesehenen Schicksals der Flotte ist *Mengbilla* seitdem ein unabhängiges *Großemirat*.

Große Seuche; Strafe *Borons* für das sündige *AL'ANFA*, die sich in einer von 150.000 schwarzen Raben überbrachten Pest-Epidemie manifestierte; forderte etwa 100.000 Tote und endete erst im Boronmond 307 v.H. mit dem *ERSCHEINEN GOLGARIS*.

Großlinge; Bezeichnung der *Zwerge* für alle größeren zweibeinigen Rassen, insbesondere die Menschen.

Grottenschrat; seltsame, höhlenbewohnende Kreatur, deren Biß selbst hartes Gestein nicht zu trotzen vermag; siehe *WÜHLSCHRAT*.

Growin Sohn des Gorbosch; (* 36 v.H.); *Graf von Ferdok*; Erster der zwölf *Kammer-Richter* des *Reichsgerichts* und Vorsitzender des

Fürstlich-Koscher Hofgerichts; bekannt für seine Sparsamkeit, aber auch für seine Volksnähe.

Grünschrecke; auch *Schwarmspinnerin*; dreifingergroße, in Schwärmen jagende, grüne Spinne *Südaventuriens*; ein Schwarm ist fähig, binnen einer Minute einen dichten Kokon um ein Opfer von Menschengröße zu weben; anschließend wird dem hilflosen Opfer das Blut ausgesaugt; bisweilen bleibt die Beute auch einige Tage 'verschont'.

Grünwasser; gefährlicher Parasit; siehe *BLEICHE SIECHE*.

Gryphonen; andere Bezeichnung für die *AURIKANER*.

Gubernator; in *Al'Anfa* gebräuchliche Bezeichnung für bezahlte Organisatoren von Arenaspielen, aber auch Verwaltungs-Offiziere (z.B. *Marschall-G. Oderin du METUANT*).

Gugella; östlicher Grenzfluß der Krondomäne *SCHRADOK* zum *Mittelreich*, der nach etwa 60 Meilen in den *Yaquir* mündet.

Guldebrandt; genannt: 'Das Nordmärkische'; Schwert der Herzöge der *Nordmarken*; ungesicherte Quellen deklarieren es als Schwert des Heiligen *Hlûthar*, zudem soll es angeblich *Orks* hassen und mit Drachenblut gehärtet worden sein; erste Erwähnung 711 v.H.

Güldenländer Braunvieh; *Rinderrasse* mit schmackhaftem Fleisch; vor allem im *Lieblichen Feld* und *Almada* anzutreffen; eine Züchtung ist die *WARUNKER BRAUNE*.

Güldenländischer Tempelstil; klassischer Baustil aus der *Siedlerzeit*; siehe *BAUSTILE*.

Guraanstrauch; Gewächs der Waldinseln, dessen Blüten einen hochwertigen, blauen Farbstoff liefern; siehe *HESINDIGO*.

Gürtelechse; auch *Riementier*; Insektenfresser der südaventurischen Wälder; seinen Namen verdankt die bis zu drei Spann große Echse ihrem Panzer, der aneinandergelegten Lederriemen gleicht;

Gurthar; einer der acht legendären *STAMMVÄTER* der *Zwerge*.

Gurvanmade; auch *Perjinbulbe*; Schädling, der sich in allerlei Mauerwerk einnistet, aus dem er nur mittels Magie wieder entfernt werden kann; längerer Aufenthalt in verseuchten Räumen führt zu unerträglichen Kopfschmerzen.

Gut Diamant; Gestüt des Reichserzmarschalls *Leomar vom BERG*, der aus dem Khomkrieg ein Dutzend hervorragender *Shadif* mitbrachte und seiner Zucht von *Elenviner Vollblütern* zugeführt hat.

H



monenmeister, eine wichtige Rolle gespielt haben; zählt zu den *HEP-TARCHEN*.

Hal von Gareth; (28 v.H. – ???); ehemaliger Kaiser des *Mittelreichs*; einziger Sohn von Kaiser *RETO*; Vater des späteren Reichshüters *BRIN*; Gemahl von *Alara Paligan*. In seine Regierungszeit fielen die Niederschlagung des *Tuzaker Aufstands* und der Sieg in der *Ogerschlacht*, ebenso die Verbannung des intriganten Beraters *Answin von Rabenmund*. Im dritten Jahr seiner Herrschaft ließ er sich in den *Götterstand* erheben; fortan galt die Anrede Allergöttlichste Magnifizenz als ziemlich. Nach seinem spurlosen Verschwinden im Jahr 17 bei einem Jagdausritt nahe dem bornischen Ilmenstein brachen mit *Anslinkrise* und *Orkensturm* schwere Zeiten über sein Reich herein.

Hal (Zeitrechnung); mittelreichische Zählung der Jahre; orientiert sich an der Krönung des bislang letzten amtierenden Kaisers *HAL VON GARETH*; zur *Umrechnung in andere Bezugssysteme* siehe Kasten *Zeitrechnungen*.

Hammerwerfer; siehe *NAHAMAH-WERFER-GESCHÜTZ*.

Hand Borons; die aventurienweit wohl gefürchtetste Organisation von Meuchlern, die für ihre tödliche Präzision berühmt-berüchtigt sind und als inoffizieller Geheimdienst von *AL'ANFA* operiert (ihr Einflußbereich reicht aber weit über Südaventurien hinaus). Genaues über die H.B. ist nicht bekannt, über das Oberhaupt der Meuchler, die *Schwarze Witwe*, kursieren zahlreiche Gerüchte.

Handelsbank ya Strozza; wichtiges Geldhaus der Familie *ya Strozza* im *LIEBLICHEN FELD*; insbesondere Geldgeber der *Berlinghans*.

Hanfla; gewaltiger Fluß im Süden Aventuriens, der im *Regengebirge* entspringt und schon nach knapp 70 Meilen bei *Al'Anfa* in der *Goldenen Bucht* mündet. Während er in mehreren tausend Schritt Höhe Baumstämme und Obsidianblöcke mitreißt, ist der H. ab den Stromschnellen bei *Va'Ahak* von Piranhas und Alligatoren verseucht.

Harbaliom Bosparani; auch: *Verteidiger des Wahren Bosparan*; eine der größten *LOGEN* des *Horasreiches*, deren Mitglieder vor allem im Großbürgertum des *Lieblichen Feldes* zu finden sind. Die Ziele des H.B. haben sich mit der *HORASPROKLAMATION* größtenteils verwirklicht. Heute steht sie für den friedlichen Ausbau der horasischen Führungsrolle in Kunst, Bildung und Handel und ist damit zu einer Art "Staatsloge" geworden.

Harbosch; einer der acht mythologischen *STAMMVÄTER* der Zwerge.

Hardenfels, Wunnemar von; (* 41 v.H.); *Kaiserlicher Marschall* der Nordmarken.

Harem Khablas; Gestüt des *Kalifen zu Mherwed*; größte Zucht von *SHADIF* und *TULAMIDEN* zur späteren Ausbildung als *Kriegsroß* oder als *Nebelschimmel* für den Streitwagen.

Harika (von Bethana); (* 33 v.H.); eigentlich *H. ni Coalgha*, *Edle von Bethana*; genannt 'Die rote Harika'; *albernische* Seefahrerin und Entdeckerin in Diensten des *Lieblichen Feldes*; ab 21 Hal Admirealin der Südmeerflotte des *Horasreiches*; seit ca. 25 Hal im *Südmeer* verschollen.

Harizan; sehr seltenes *Gift*, mit dem 5 Hal auf dem *Gareth Turnier* versucht wurde, den Prinzen *BRIN* umzubringen.

Harodia; grauenerrögende, vermutlich dämonische Bestie, die zur *Siedlerzeit* am *Loch Harodröl* ihr Unwesen trieb; wo sie der Heilige *GERON* beim heutigen *Heldenrain* zu ihrem letzten Kampf stellte und mit *Siebenstreich* erschlug.

Harodien; heute eher ungebräuchliche Bezeichnung für die nördlichen Tropenlande im gedachten Viereck *Neetha-Selem-Mirham-Chorhop*.

Hartuwal Gorwin vom Großen Fluß; siehe *GORWIN*, *HARTUWAL*.

Hasrabal ben Yakuban ibn Avad; zaubermächtiger Sultan der *Beni Avad*; hat mit der im Jahr 28 Hal erreichten Vereinigung der *Beni-Avad-Lande* in der *Gorischen Steppe* um *Al'Ahabad* (seiner bisherigen Herrschaft in *Aranien*) mit den Landen um *Rashdul* sein Herrschaftsgebiet vervielfacht; obgleich der *Dschinnenmeister* und meisterliche Beherrscher und Illusionist formal dem Glauben an *Rastullah* folgt, scheint er tatsächlich mehr einer elementar ausgerichteten Variante der Magierphilosophie anzuhängen. Als Herrscher von *RASHDUL* ist H. recht nachlässig, so lange er seine Tribute und Steuern erhält, als Sultan von *GORIEN* hat er allerdings mit Söldnern einen Vorstoß ins südöstliche *Aranien* gewagt und dort Teile *Chalukistans* und des Sultanates *YALAIAD* besetzt; seit seinem siegreichen Duell gegen *BELIZETH DSCHELEFSUNNI* im Per. 28 Hal ist H. zudem Leiter der *Rashduler PENTAGRAMM-AKADEMIE*.

Hazaphar die Gelbe; eine der *Gigantinnen*, die sich (zusammen mit ihren Schwestern *Mithrida* und *Sokramur*) in eine gewaltige Klinge verwandelte und als solche von *Ingerimm* im Kampf gegen die vieliebige Bestie des *Dämonensultans* geführt wurde. Danach wurde H. zur Ruhe gelegt und ist heute als die *GELBE SICHEL* bekannt.

Heff-Bennain, Berthol von; (10 v.H. – 26 Hal); *albernischer Dichter*; Neffe vierten Grades von König *Cuanu*; Verfasser vielbeachteter Versepen und Dramen, darunter "Die Rache des Verschmähten", angeblich ein autobiographisches Werk über eine verfloßene Liebe, und "Ein zwiefaches Geschenk" zur Geburt der Kaiserlichen Zwillinge. Zudem dramatisierte er das *Jurgalied* unter dem Namen "Die Überfahrt der Hjalddinger". Sein letztes Werk, "Alrik und Alvide", blieb aufgrund seines gewaltsamen Todes in *Havena* unvollendet.

Heilenhorst, Lanzelind; Weißmagierin, stand seit *Borbarads Rückkehr* den *PFEILEN DES LICHTS* vor; fiel in der *Dritten DÄMONENSCHLACHT*.

Heilig-Blut-Orden; eine Gemeinschaft, die viele Züge einer (offiziell nicht existierenden) *HORAS-Geweihtenschaft* trägt und aus einem dubiosen Kriegerbund mit größtenwahnsinnigen Ansprüchen hervorging, sich jedoch durch den heutigen *Ordensmarschall* und Erzherzog *Timor Firdayon* sowie die Ernennung zum Hausorden der Dynastie *HORAS-FIRDAYON* (offizieller Name: *Horaskaiserlicher Hausorden vom Heiligen Blut*) gemäßigt und im Volk populär gemacht hat. Basierend auf dem *Heiligen Horarium*, versucht der Orden durch pompöse Zeremonien, *Horasglaube* und *Patriotismus* zu verbreiten und zu pflegen, vereinigt unter diesem Deckmantel aber auch zahlreiche Fanatiker und korrupte Geldscheffler.

Der Orden kennt zwei voneinander relativ unabhängige Verwaltungshierarchien: Der "geistliche" Einflußbereich des Ordens ist in *Comtureien* entsprechend der weltlichen Provinzen gegliedert, die

wiederum in *Dekanate* und *Castellaneien* unterteilt sind. Daneben gibt es noch den eher bürokratischen Verwaltungsapparat, der sich aus bureauähnlichen *Cancelleien*, den *Dezernaten* als Ministerien der Comtureien und schließlich *Concilien* der Ordensleitung zusammensetzt.

Die niederen Ämter des Ordens (*Ordensburschen* und *-maiden* und *Ordens(groß)knechte* und *-mägde*) stehen auch dem einfachen Volk offen, die Ränge der eigentlichen "Geweiheten" (*Ordenspagen*, *-knapen*, *-ritter* und *-(groß)comture*) bleiben aber der Oberschicht und besonders begabten Predigern vorbehalten.

Heiliges Horarium; vom Konvent der Geweihten der Zwölf akzeptiertes Lehrbuch über die Wahrheit des Heiligen HORAS, seitdem gilt es als regionaler Schutzheiliger und Gesandter der ZWÖLFGÖTTER.

Heimatflotte; Teil der *Horaskaiserlichen Hochseeflotte* unter dem Kommando von Admiral *Dorian ter Broock*; besteht aus über 50 Schiffen unterschiedlicher Bauart und ist vor allem in den nördlichen Gewässern des *Lieblichen Feldes* tätig (Haupthafen: *Grangor*).

Heldenrain; kleine Siedlung an der Südspitze von *Loch Harodról* am *Knüppeldamm*; angeblich an jenem Ort erbaut, wo der Heilige *Geron* die Bestie *Harodia* erschlug.

Heldentrutz, -tz'; Heldentrutzer; Heldenrutzer; ehemalige Markgrafschaft des Mittelreichs; wurde nach der geannten Orkgefahr als *Grafschaft* in das Herzogtum WEIDEN eingegliedert; regiert von Junggraf *Emmeran* von *Trallop*.

Heldenzeitalter; etwa alle tausend Jahre wiederkehrende Epoche, die durch das Zusammenfinden echter Helden gekennzeichnet ist; Beispiele sind die Heldentaten zu Zeiten des Heiligen *Geron*, die Zeit der *Theaterritter* oder der *Zweiten Dämonenschlacht*; die Rückkehr von *Borbarad* wie auch *Siebenstreich* deutet auf ein neuerliches H. hin.

Heptarchen; *Borbarads* Erben, die jeweils einen der sieben Splitter der *DÄMONENKRONE* benutzen, um ihre Herrschaft über die *SCHWARZEN LANDE* auszuüben. Die derzeitigen H. sind *GALOTTA*, *XERAAN*, *RHAZZAZOR*, *GLORANA*, *DIMIONA*, *Helme HAFX* und die *SSRKRSECHU* von *Maraskan*.

Herbald; früherer Name des *Praiosheiligen* ARRAS DE MOTT.

Herr der Rache; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den Erzdämonen BLAKHARAZ.

Herr des Neides; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den Erzdämonen TASFARELEL.

Herr des Wahnsinns; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den Erzdämonen AMAZEROTH.

Herrin der Ruhelosigkeit; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin LOLGRAMOTH.

Herrin der Schwarzfaulen Lust; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin BELKELEL.

Herrin der Untoten; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin THARGUNITOTH.

Herz des Sturms; sagenumwobenes Artefakt, das die Beherrschung von Stürmen ermöglichte und die Gestalt einer leuchtenden grünen Kugel gehabt haben soll. Im *Zweiten Drachenkrieg* jedoch verloren die Bewohner von A'TALL die Kontrolle über den Sturm, der sie vordem beschützte, und mit dem Untergang der Insel zerbrach auch das Artefakt. Einige Bruchstücke sollen noch auf *Aventurien* verstreut oder in den Händen mächtiger Zauberkundiger liegen, am bekanntesten war wohl die *LEUCHTENDE KUGEL* von *Altaiä*.

Herzog-Eolan-Universität; neben der *Universität von Al'Anfa* die einzige Universalschule *Aventuriens*, deren Gebäude zu den größten der Stadt *Methumis* gehören. Die 14 Fakultäten der Universität, zu denen auch die *AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS* zählt, wurden den zwölf Göttern sowie *Nandus* und *Horas* geweiht, um die jeweiligen Kirchen zur Unterstützung zu bewegen, denn die angestrebte immense Größe der Schule (sie sollte gar jene von Al'Anfa übertreffen) konnte aufgrund Mangels an Schülern und vor allem Geld nie erreicht werden. Heute wäre die Universität ohne die finanzielle Unterstützung ihres Gründers Herzog EOLAN IV. BERLINGHÂN von *METHUMIS* verloren.

Herzogin der Nachtblauen Tiefen; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin CHARYPTOROTH.

Herzogin des Wimmelnden Chaos; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin ASFALOTH.

Hesindes Hain; das ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES der *Hesinde*.

Hesindespiegel; Quartalszeitschrift der *Halle der Weisheit zu Kuslik*. Der H. beschäftigt sich mit der Wissenschaft und der Magie.

Hesindianisch, -e; Attribut für wissenschaftliche oder besonders der Göttin HESINDE gefällige Dinge.

Hexeninsel; annähernd rundes Eiland im *Meer der Sieben Winde* von etwa 30 Meilen Durchmesser; einer Landzunge südwestlich von *Chorhop* vorgelagert. Düstere Erzählungen nähren manch Aberglauben um die Insel mit dem großen, von Klippen gesäumten See in ihrem Zentrum.

Hochmagier; dem ERZMAGUS gleichwertiger Titel.

Hochmeister der Gelehrsamten Stube; Titel des Leiters der *Gelehrsamten Stube*, der Bibliothek der *Halle der Weisheit*. Derzeit bekleidet dieses Amt *Verian Fock*.

Hohenstein, Elcarne Erillion von; (* 37 v.H.); obwohl der *Erzmagier* und *Convocatus* der *AKADEMIE DER VERFORMUNGEN* ZU LOWANGEN vorsteht, ist er vor allem als Heilmagier und Lehrer bekannt und berühmt für seinen erfolgreichen Einsatz gegen die vor Jahren in *Lowangen* wütenden *Zorgan-Pocken*.

Hoher Lehrmeister; Titel eines Tempelvorstehers der HESINDE; die korrekte Anrede lautet *Ew. Hochwürden*.

Hoher Rat; Regierungsorgan von MENGILLA; seine neun Mitglieder entstammen den wichtigsten Kartellen der Stadt; der H.R. wählt den *Großemir* und kann ihn (theoretisch) auch wieder absetzen. Der *Hohe Priester* als Oberster im *GLAUBENS RAT* darf den Ratssitzungen beiwohnen und Vorschläge einbringen (die auch meistens akzeptiert werden).

Hoher Schlangenrat; höchstes Gremium in der Kirche der HESINDE, das der *Magisterin der Magister* beratend zur Seite steht und nach ihrem Tod eine(n) Nachfolger(in) ernannt. Vorsteher des H.S. ist *Valnar Yitskok*, der *Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches*.

Holdan, Sirlan von; Freiherr und Erzmarschall der *Vinsalter Mark*, der in die Geschichtsbücher vor allem als frühzeitig verstorbener Gatte von *Amene III. Firdayon* einging.

Honinger Tiegel; heiliges Artefakt der *Peraine* seit der Zeit der *Friedenskaiser*. Seinen Ursprung hat es in der Gründung von *Honingen* (das einst eine Siedlung von ausgestoßenen Kranken war), wo es als Geschenk der Göttin an die Heilige *Teria* erschien, die mit dem enthaltenen Honig alle Bewohner des Dorfes heilen konnte. Heute enthält es gesegnetes Saatgut, das durch die *Heilige Aussaat* selbst auf unfruchtbarem Boden starke und gesunde Pflanzen wachsen läßt.

Horadan von Rethis; (1.850 – 1.787 v.H.); erster *König* der *Zyklopeninseln*, unter dessen Herrschaft ein Großteil des Archipels besiedelt wurde.

Horaquilan; Zeremonialrapier des *Horasreiches*. Klinge und Griff sind mit Gold und Edelsteinen geschmückt, der Stahl wurde mit kostbarstem TITANIUM nach zwergischer Art gestärkt, den Knauf bildet ein *ZIRKON* aus dem *Güldenland*.

Horarium; siehe HEILIGES HORARIUM.

Horasdomäne; direkt der *Horas* unterstehende Ländereien; insbesondere die ehemaligen *Galahanschen Hausgüter* werden heute H. genannt.

Horasdor; ehemals: *Kusliker Rad*; größte Münzeinheit im *HORASREICH*; die neue Goldmünze mit der Konterfeiprägung des jeweils herrschenden Kaisers hat einen Nennwert von 20 Dukaten und ist seit dem *Frieden von Oberfels* auch im Mittelreich – ohne Tauschverluste – gültiges Zahlungsmittel, nur finden sich (auch im *Horasreich*) nicht so oft Leute, die darauf wechseln können.

Horasdukat; Kaiserliche Kopfsteuer im *LIEBLICHEN FELD*; die Höhe muß nicht immer exakt einen Dukaten betragen.

Horasgarde; Name des *Kaiserlichen Leib-Eliteregiments* (Farben: gold-blau) zur Bewachung des Kaiserpalastes in *Vinsalt*. Diese wohl berühmteste stehende Einheit im *HORASREICH* wird von *Kolonellya Selinde von Ebrinsfurt* kommandiert. Das legendäre *Erste Banner* der H. stellt die persönliche Leibgarde der *Kaiserin*.

Horasia (I), horasisch, Horasier; *Herzogtum* im LIEBLICHEN FELD, das sich nördlich des YAQUIR zwischen VINSALT und KUSLIK erstreckt. Heute ein *Erzherzogtum*, da es von einem Mitglied der kaiserlichen Familie, *Hakaan Firdayon-Bethana von Horasia*, regiert wird. Das Erzherzogtum H. ist der dichtbesiedelste Teil des *Königreiches am Yaquir* und ist unterteilt in die *Baronien Kuslik, Bethana, Ruthor, Shumir* und *Vinsalt* sowie die *Domänen Pertakis* und *Westenende*.

Horasia (II); Stadt in der Baronie BETHANA. Hier soll vor mehr als 2.500 Jahren der Heilige HORAS zum ersten mal aventurischen Boden berührt und das erste Reich der gildenländischen Siedler gegründet haben. Heute zeugt davon der gewaltige Kuppeltempel, in dem eine überlebensgroße Monumentalstatue den Gott Horas darstellt, wie er, den Blick gen *Alveran* gewandt, den Menschen die Zwölfertafeln überreicht. Zahlreiche Verehrer des Schutzgottes von *Bosparan* pilgern jedes Jahr nach H., um die Rückkehr des Göttersohnes zu erbitten.

Horasiat; oft benutzte Bezeichnung für das HORASREICH.

Horasische Ehrenlegion; von Staats-Minister *Abelmir von Marvin-ko* vor kurzem ins Leben gerufene Gemeinschaft zur Ehrung und Anerkennung militärischer und kultureller Verdienste im HORASREICH.

Horaskaiserliche Hochseeflotte; die wohl schlagkräftigste Flotte Aventuriens gehört dem HORASREICH und untersteht unter dem Oberbefehl von Großadmiral *Gilmon Quendt* zu *Mhoremis* direkt der Kaiserin; sie ist unterteilt in *Heimat-, Zyklopen- und Expeditionsflotte*, zeichnet sich durch die Verwendung modernster Schiffstypen und Taktiken sowie hohe Disziplin der Mannschaft aus und besteht aus über 150 hochseetauglichen Schiffen.

Horaskaiserliche Mechanici-Schule; in *Aldyra* zur Erforschung von und Ausbildung in moderner Technik eingerichtetes Institut, das sich vor allem durch seine Zusammenarbeit mit *Schradoker Zwerge* und vor allem die Entwicklung moderner Waffen wie der *ARBALONE* einen Namen gemacht hat.

Horaskaiserlicher Hausorden vom Heiligen Blut; Staats-Orden des *Horasreiches*; siehe HEILIG-BLUT-ORDEN.

Horaskaiserlicher Staats-Orden des Goldenen Adlers; staats-tragender Orden im HORASREICH; siehe ADLER-ORDEN.

Horaskanal; einer der Kanäle in GRANGOR, in dem öffentliche Strafen durch Untertauchen vollstreckt werden (weswegen er früher auch *Schinderwaat* hieß). Am H. befindet sich auch die *Akademie der Erscheinungen zu Grangor*.

Horaslegion; stehende Truppe im HORASREICH, die im Unterschied zur königlichen CRON-LEGION aus den zehnkaiserlichen Garderegimenten besteht.

Horasmark; im *Horasreich* besonderer Status von *Aldyra* als Stamm-lehen der Familie *Firdayon*.

Horasproklamation; die Annahme des HORASTITELS durch Königin *Amene III.* am 9. Phe. 17 Hal.

Horasreich; nunmehr offizieller Name des Alten bzw. *Bosparani-schen Reiches*, umfaßt die Königreiche *Yaquiria* und *Dröl* sowie das *Seekönigreich beider Hylailos* und das *Horas-Kommissariat SÜDMEER*.

Horassiegel; offizielles Staatssiegel im HORASREICH; aus Gold und Silber gefertigt, mit Rubinen und Smaragden besetzt, während das Siegelzeichen selbst – der flammende Sonnenball der Alten Kaiser von *Bosparan* – aus einem faustgroßen Bernstein geschnitten ist.

Horasstil; seit der Proklamation des *Horasreiches* ebendort ent-standenes und bei Hofe verbreitetes Kleidungsideal (deswegen auch oft *Neuer Stil* genannt). Der H. zeichnet sich durch reichliche Verwen-dung von *DRÖLER SPITZE* und *Brokat* aus und spiegelt in der Nachah-mung kriegerischer Tracht den Stolz auf die zahlreichen militärischen Erfolge des *Horasreiches* wider. Neben den typischen langärmeligen Röcken mit Schärpe und breitem Kragen, weiten Kniehosen, Stulpen-stiefeln und ausladenden Hüten gehören zum H. aber auch die von manchen Damen bevorzugten Kleider mit wallenden Röcken, engen Taillen und tiefen Ausschnitten. Der früher im *Lieblichen Feld* übliche Stil, der vom neuen H. weitgehend verdrängt wurde, wird heute *METHUMISCHER STIL* genannt.

Horasstraßen; die wichtigsten Straßen im HORASREICH; die H.

verknüpfen die wichtigsten Orte des Reiches. Teilweise stammen die H. noch aus den Zeiten der Kaiser von *Bosparan*. Die Straßen sind drei Wagen breit, durchgehend gepflastert und mit Gräben und Trittssteinen versehen. Die kaiserlichen Gasthöfe liegen im Abstand von etwa 5 Meilen. H. sind die *SENEB-HORAS-STRASSE* und die *YAQUIRSTRASSE*.

Horastag; im *Horasreich* früher inoffiziell benutzter Name für den *PRAIOSTAG*, doch dieser wurde nie offiziell umbenannt, da es zu theo-logischen und politischen Implikationen geführt hätte. Nunmehr ist dies die offizielle Bezeichnung für den dritten Tag der Woche, den *Marktag*, denn der Heilige HORAS wacht über das Blühen des Reiches und damit auch des Handels.

Horaswall; Grenzsicherung im Norden vom LIEBLICHEN FELD zwis-chen den *Windhagbergen* und dem *Phecanowald*. Der nördliche Teil ist eine mehrals 30 Meilen lange und über fünf Schritt hohe Wehrmauer, die mit Wachtürmen in regelmäßigen Abständen und der hochmodernen Zitadelle *Phecanostein* an der Straße zwischen *Imdal* und *Grangor* ausgestattet ist.

Horsen-Rabenmund, Racalla von ; (* 29 v.H.); *Erzmagierin* und *Convocata* der Weißen Gilde; absolut reichstreue Spektabilität der AKADEMIE DER MAGISCHEN RÜSTUNG zu *Gareth*.

Hort der toten Schiffe; riesiges Tangfeld oder *Sargasso-See* im südöstlichen *Perlenmeer* zwischen *Maraskan* und den äußersten *Wald-inseln*; vor langer Zeit von der Macht des Spinnendämons *Mactans* geschaffen; zog unzählige Schiffe ins Verderben. Erst die Expedition des *Phileasson Foggwulf* konnte Anfang 15 Hal die Macht des Wesens brechen.

H'Rangor; wichtigstes *Unheiligtum* der CHARYPTOROTH zur *Siedler-zeit*; gelegen an der Mündung des *Phecad*i (beim heutigen *Grangor*), wo zahlreiche Echsen die Gottechse *H'Ranngar* verehrten – personifiziert durch den *Ewigen Wasserdrachen von Phecadien*, den der Heilige *Geron* hier als letzte seiner Heldentaten mit sieben Schlägen *Sieben-streichs* besiegte.

Hummerier; *charyptoide* Wesenheiten des PERLENMEERES, die wie eine groteske Mischung aus einem rotschaligen Hummer mit gewalti-gen Scheren und einem Menschen erscheinen; bislang nur vereinzelt in der CHARYPTIK gesichtet, erschienen diese über 2 Schritt großen Mon-strositäten 27 Hal beim Fall von *Ysilia* als Besatzung einer DAMONEN-ARCHE und zermalmt langsam, aber unaufhaltsam die Reihen der Verteidiger.

Hundert Tage von Kuslik; nach dem BALIIRI-SCHWUR gelang es dem kaiserlichen Oberst *Targuin Conchobair*, die *Alte Burg* von *Kuslik* gegen die vielfache Übermacht der Aufständischen bis zum Eintreffen der kaiserlichen Streitmacht nach genau 100 Tagen zu verteidigen. Im *Mittelreich* gelten die H.T. heute als Symbol für tapferes Ausharren, im *Lieblichen Feld* dagegen für die Halsstarrigkeit der *Gareth*er.

Hussbek; ehemaliges Stammlehen des Hauses *Galahan* seit der *Rohalszeit*, nunmehr zur *Horasdomäne* gehörig.

Hüter der Nacht; Titel der Hochgeweihten des BORON nach *Al'Anfaner Ritus*; ihre schwarze Robe ist meist (zur Unterscheidung von den gewöhnlichen *Jüngern des Schlafes*) noch mit Edelsteinen verziert, außerdem sind sie stets kahlrasiert; die korrekte Anrede (in den südlichen Stadtstaaten, wo der Kult nicht verboten ist) lautet *Ev. Hochwürden*.

Hylailer Granatapfel; moderne und fast ausschließlich im HORAS-REICH verwendete Waffe, wo wegen ihrer Effektivität bereits einige Banner damit ausgerüstet wurden. Sie besteht aus einer mit HYLAILER FEUER gefüllten Tonkugel, die mit einer Lunte in Brand gesteckt und dann in die Reihen der Feinde geschleudert wird, wo sich das tödliche Feuer entzündet.

Hylailer Seemost; trüber, aber spritziger Most von den Hängen der Inseln *Hylailos* und *Pailos*; die Traubenlese in Eff. und Tra. gibt Anlaß für zahlreiche ausgelassene *Mostfeste*.

Hylailer Seesöldner; Söldnertruppe in *Regimentsstärke*, die nach ihren Farben auch unter dem Namen *Schwarzbunte Schar* bekannt ist. Die Garnison der Söldnertruppe, die teilweise in den Diensten des *Horasreiches* steht, ist *Garèn* auf *Hylailos*.

I

Ibralosch Sohn des Igen; (*40 v.H.); Ingerimm-Geweihter (*Angbarer Ritus*), *Schürer des Feuers*; einer der beiden Stellvertreter des HÜTERS DER FLAMME.

Ifirnsrudel; Von ILOINEN SCHWANENTOCHTER angeführtes Rudel, bestehend aus Wölfen, Schamanen, Elf und Hexe. Gemeinsam kämpfen die Angehörigen des I. gegen NAGRACHS und GLORANAS Macht im Eisreich. Neben Iloinen besteht das Rudel aus *Luogror*, dem Rauhwolf mit Menschenblut, seiner nivesischen Gefährtin *Kynnttä*, ihren beiden Zwillingstöchtern *Margrim* und *Aryagra*, dem Rauhwolf *Raugrir*, der Silberwölfin *Kerra*, dem Firnelfen *Ifandaël Eisherz* und der Hexe *Yasil* mit ihrer Vertrautenschlange *Selaara*.



Kynnttä und Luogror

Ifriit; Mz.: Ifriitim; *tulamidische* Bezeichnung für einen bösen Geist, DÄMON.

Ignerion; der Kelch des *Feuers* und einer von sieben Teilen des Schwertes *SIEBENSTREICH*.

Ilara; Fluß auf der Insel *Altoum*; entspringt im Osten des *Altimont-Massivs* und mündet in einem Delta in die *Straße von Sylla*.

Ileana von Jergan; (177 – 123 v.H.) *Hochgeweihte* des *Hesinde-Tempels* zu *Jergan*, später auch *MAGISTERIN DER MAGISTER*; spürte in ihrer Lebenszeit vier bedeutende Artefakte auf, die sie dem *Jerganer Tempelschatz* einverleibte; auf der Suche nach dem *ORKENHORT* im

Orkland, wo sie angeblich den *PURPURTURM* errichtet haben soll, verschollen.

Illuminierte; die Gefolgschaft des PRAIOS (meist *Himmlicher Hof der Illuminierten* genannt), die aus den Seelen all jener besteht, die in *Praios' Lichtpalast* eingehen.

Ilumnestra; Prophetin in den *Dunklen Zeiten*, die ihre Weissagungen in der *KOSMOGONIKA* niederlegte. Aus ihren Schülern ging der *BUND DES WAHREN GLAUBENS* hervor, der sie heute als Heilige verehrt.

Ilсур, -s; Ilсурer; Ilсурer; die einst aufstrebende Stadt an der Mündung des *Dogul* in die *Tobrische See* wurde am 21. Ing. 26 Hal im Handstreich von der Armee *Borbarads* eingenommen. Ein Jahr später vom *Blutbanner* befreit, fristet die entvölkerte und zu großen Teilen in Trümmern liegende Stadt ein zermürbendes Dasein inmitten *Schwarz-Tobriens*. Während die tapferen Verteidiger *Burg Klippenstein*, den Hafen und den *Hain der Heiligen Quelle* standhaft halten, brennen seit Jahr und Tag die Feuer der Belagerer in der Formation eines *gebrochenen Rades*.

Immerwährende Chronik; siehe *CHRONICA ETERNICA*.

Immerwährender Hort der Hesindianischen Gaben; traditioneller Name für die Kirche der *HESINDE*.

Imperator des Südens; Titel des *Patriarchen* von *Al'Anfa*, den sich *Tar Honak* im *KHOMKRIEG* aneignete.

Imperium Rnascentum Horasi (IRH); bosp. für *WIEDERERSTANDES REICH DES HORAS*; vor allem im *LIEBLICHEN FELD* geläufig.

Index Wehrheimium; Liste verbotener Gifte, die von den meisten 'zivilisierten' Staaten geächtet werden. Wer durch ein solches Gift jemanden zu Tode bringt, wird als Giftmörder ersäuft, ungeachtet jedweder Umstände. Wer ein solches Gift herstellt oder veräußert, wird auf 30 Jahre in den Kerker geworfen, und wer es besitzt, muß auf 5 Jahre in die *Minen* zur Zwangsarbeit. Auf dem *I.W.* stehen *SAMTHAUCH*, *SHURINKNOLLE*, *TINZAL*, *SCHLEIMIGER SUMPFKNÖTERICH*, *GONEDE*, *SUNSU-RA*, *SCHWARZER LOTOS*, *OMRAIS*, *KUKRIS*, *TULMADRON*, *HARIZAN*, *BOABUNGAHA* und *PURPURBLITZ*.

Informations-Institut zu Rommily; dem *WEG DER RECHTEN HAND* zugehörige *MAGIERAKADEMIE* (5 Lehrmeister, 25 Schüler). Das *I.I.R.* (Traditionsname: *Kaiserlich Garethische und Fürstlich Darpatische Magierakademie* zur Mehrung magischen und nichtmagischen Wissens zur Erlangung von Informationen aller Art) ist im Ortsteil *Praiosstadt* beheimatet, mit Blick auf *Praiosstempel* und *Bannstrahler-Kloster*, vor allem aber in unmittelbarer Nachbarschaft der berühmt-berüchtigten *Rommilyser Niederlassung der KGIA*. Kaum verwunderlich, denn die auf *HELLSICHT* spezialisierte Schule zählt zu den drei *Reichsakademien*, und Leiterin *Almira WERCKENFELS* arbeitet eng mit dem Geheimdienst des *Mittelreichs* zusammen; so fällt ihr die Analyse gefährlicher oder wertvoller Artefakte zu, ebenso versteht sich die *Hellseherin* trefflich auf das magische wie das nicht-magische Verhör. Ihre Verehrung des *Götterfürsten* schlägt sich auch auf den Lehrplan nieder: Zu 'praiosgefälliger Magie' zählen weder Hexen- noch *Druidenzauber*, ebenso sind sämtliche *borbaradianischen Formeln* verboten.

Ingerimms Esse; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* des *Ingerimm*.

Ingerimms Schlund (I); gewaltiger Krater im Norden des *RASCHTULSWALLS*; der Sage nach klappt hierdie Wunde, die zurückblieb, als die Götter dem *Giganten RASCHTUL* den Kopf von Schultern hieben; heiligster Ort des *INGERIMM*; dereinst soll der legendäre *BRANDAN* selbst dort einen geodischen *STEINKREIS* errichtet haben.

Ingerimms Schlund (II); Vulkan auf der Insel SORAK, um den sich zahlreiche Sagen und Legenden ranken, die alle von einem gewaltigen Höhlensystem in seinem Inneren sprechen.

Ingrasim, Ilpetta; *Heilige* der INGERIMM-Kirche und Schutzherrin der *Geduld*. Ihr gelang es, 227 v.H. im Range einer Gesellin zur obersten Geweihten nach ANGBARER RITUS erwählt zu werden. Ihr Meisterstück, eine prachtvoll verzierte *Laterne* aus Zwergenstahl, wird bis zum heutigen Tage im TEMPEL DER EWIGEN FLAMME zu Angbar aufbewahrt.

Innerer Ozean; nach *tulamidischem* Weltbild der vom Land umschlossene Ozean, der in der Mitte der Weltenscheibe liegt; gleichgesetzt mit dem PERLENMEER, dessen Gestade AVENTURIEN, RIESLAND und möglicherweise UTHURIA bilden sollen.

Insanctum, Mz.: Insancta; bosp. für *Unheiligtum*; Orte in der Dritten SPHÄRE, in denen sich direkt die Kräfte eines ERZDÄMONS manifestieren. I. können von den niederhöllischen Mächten nur eingerichtet werden, wenn ihnen Sterbliche dazu verhelfen. Anschließend pervertieren sie ihre Umgebung und gleichen sie der DOMÄNE an, zu der sie eine direkte Pforte bilden. I. können durch göttliche Wunder vernichtet werden, sind aber häufig durch unheilige Rituale wieder zu errichten. Analog zu den Haupttempeln der ZWÖLFGÖTTER existieren in der Mythologie von mindestens zehn Erzdämonen sogenannte *Insanctissima*: Tyakra'mans Pfeiler, Xarfais Hornfeste, Charyptoroths Grotte, Lolgramoths Endloser Weg, Thargunitohts Anger, Nagrachs Gletschertal, Zholvars Zitadelle, Mishkharas Kokon, Agrimohts Gesplitterter Berg und Dar'Klajds Lustgarten.

Insel der Geister; wie auch *Gespensterinsel* ein Name für IBONKA.

Inseln der Feuerberge; jener Name, der den WALDINSELN bei ihrer Entdeckung durch Admiral Sanin III. verliehen wurde.

Institut der Arkanen Analysen; erst im Jahre 20 Hal gegründete Anstalt (genauer Name: Freies Wissenschaftliches Institut zur Erforschung, Klassifizierung und Vertiefung Arkaner, Übersinnlicher Kräfte und Phänomene unter dem Schutz Unserer Weisen Herrin Hesinde), die stark vom üblichen Konzept einer MAGIERAKADEMIE abweicht: Die zehn Lehrmeister widmen sich einzig und allein der Forschung und verzichten auf die Ausbildung von Jungmagiern (vielmehr bieten sie erfahrenen Magiern die Möglichkeit eines Zweit- oder Drittstudiums). Das Institut zeichnet sich vor allem durch die Zusammenarbeit der Magieryilden und der Kooperation mit dem Kusliker Hesindetempel aus, zählen zu seinen *Spektabilitäten* mit *Orchet von Hirschfurten*, *Praiowine Westfar*, *Rhayodan de Porcupino* und *Robak von Punin* Angehörige aller drei Gilden.

Doch ist das Institut weder im *Horasreich* noch in der Gildenpolitik selbst unumstritten, handelt es sich doch um *Kusliks* dritte Akademie und einzig ernstzunehmende Konkurrenz der *Academia der Hohen Magie zu Punin* auf dem Gebiet der *Metamagie* – aber auch die Zusammenarbeit mit Magiern der *Linken Hand* wird nicht von allen kritiklos hingenommen.

IRH; siehe IMPERIUM RENASCENTUM HORASI.

Iribaarslilie; in allen *Sumpfbereichen* Aventuriens beheimatete Pflanze; gaukelt einem Betrachter nie gesehene Schönheit vor, um ihn näher heranzulocken; wer nicht den nötigen Widerstand aufbringt, wird dem Trug erliegen, von der Pflanze unter Wasser gezogen und zur Gänze ausgesaugt. Das dämonisch beseelte Gewächs zählt zum bösartigsten und gefährlichsten, was die aventurische Flora zu bieten hat; eine verwandte Art ist die JAGUARLILIE.

Irinia von Andergast; (* 10 Hal); *andergastische Prinzessin*; jüngere Schwester von *Königin Varena*; galt schon kurz nach ihrer Geburt als Wunderkind; bis 28 Hal Ausbildung am *Kusliker Hesindetempel*. Derzeit ist die blutjunge Hesindegeweihte in Andergast als amtierende *Hohe Lehrmeisterin* tätig; widmet sich dem Aufbau eines Hesindetempels und der Bildung des rückständigen Volkes.

Irrhalken; verbreitete Bezeichnung für die auch ASQUARATHI genannten *Dämonen*, die bei der Erschaffung der *Greifen* aus den Sündern der *Aurikaner* entstanden sein sollen und die *Praios* in die *Niederhöhlen* verbannte.

Irsgrim, Janana; (261 – 212 v.H.); Magierin und spätere *Spektabilität* der von ihr mit Al'Gorton gegründeten *Akademie der Vier Türme zu Mirham*; trug als Meisterin borbaradianischer *Veränderungsmagie* maßgeblich zu deren Lehrplan bei.

Isiz-Horas; (739 – 663 v.BF.); von 698 – 663 v.BF. Kaiserin des ALTEN REICHES und damit sechste in der Reihe der FRIEDENSKAISER. Tochter des YULAG und Mutter der SVELINYA.

Isladir; auch *Ysladir der Wurm* genannt; ein in den westlichen *Drachensteinen* hausender bösartiger *Purpurwurm* mit großer Zauberkraft; seit Jahrhunderten erbitterter Feind der *Kaiserdrachen APEP* und LESSANKAN; im Hort von I. soll sich u.a. die verschollene *Weidener BÄRENKRONE* befinden.

Islaaran; *Höhlendrache* aus dem *Weidener Blautann*; 1.400 Jahre Lebenserfahrung haben ihn zu einem äußerst verschlagenen und listigen Vertreter seiner Art gemacht; schon manch ein Übermütiger, der sich zu sorglos in den Wald vorgewagt hat, wurde überfallen und verschlungen; die Waffen- und Rüstungssammlung im Hort des Drachen ist beträchtlich, auch magische Gegenstände werden nicht verschmäht.

Isora von Elenvina; (* 29 v.H.); ehemalige *Baronin von Elenvina* und Schwester der albernischen Königin *Idra BENNAIN*; riß im Praios 18 Hal unter dem Reichsverräter *Answin von Rabenmund* den Thron Albernias an sich und rief sich zur Fürstin aus. Zwei Jahre später, im Phex 20 Hal, wurde sie auf zehn Jahre aus Albernien verbannt und floh daraufhin ins Horasreich.

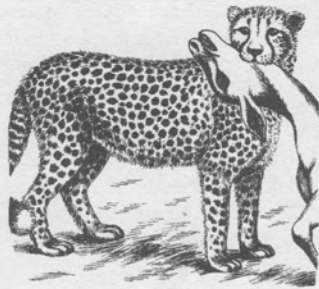
Istina; stark befestigte Wehrsiedlung in den *Arralcor-Höhen* und Bezirk des *Großemirats Mengbilla* (EW: 2.700, davon 1.900 Sklaven; G: 200 Gardisten).

Ius Meridiana; für AL'ANFA geltende, umfangreiche Gesetzesammlung; basiert auf dem *Codex Pax Aventuriana*; reicht von einigen uralten tulamidischen über die zahllosen Erlasse der *Vizekönige von Meridiana* bis zum *Hohen Rat der Zwölfe* und den *Patriarchen*.

J

Jade; meist seifig grünes, selten weißliches Gestein, das vorwiegend zu Schmuckgegenständen verarbeitet wird; während es im *Güldenland* scheinbar häufiger vorkommt, ist das einzige Abbauggebiet in *Aventuri-en* das *ALTIMONT-Massiv*.

Jagdgras; auch *Djadurzak*; ähnelt entwurzelten Grasbüscheln, die der Wind vor sich hertreibt – tatsächlich bewegt sich die Pflanze (?) selbständig fort, mitunter in Kolonien von bis zu zwanzig Exemplaren. J. heftet sich (gelegentlich tagelang) mit der Geschwindigkeit eines flotten Fußgängers an die Fährte von Warmblütern. Nachts läßt es sich dann auf der Beute nieder und treibt seine Wurzeln hinein. Bis vor wenigen Jahren hielt man die Pflanze für ein auf die *Maraskankette* beschränktes Phänomen, Berichte aus jüngerer Zeit berichten jedoch auch von Vorkommen in *aranischer Steppe* und der *Grünen Ebene*.



Jagdpardel; auch *Khomgepard*; stellt keine unmittelbare Gefahr für Reisende dar; gefangene Jungtiere werden bei richtiger Erziehung zu einem sanften Haustier, das sich überdies zur Jagd abrichten läßt.

Jalob; südaventurischer Fluß von etwa 150 Meilen Länge; entspringt im Hochland von *H'Rabaa* und mündet bei *Tyrinth* in die *Goldene Bucht*.

Jandora von Bosparan; (um 1700 v.H.); Leibmagierin von Kaiser *YULAG-HORAS*; entwickelte die heute für jeden *Magier* essentiellen *Stab-* und *Kugelzauber* und legte sie im Werk *Die Magie des Stabes* nieder; starb bei der Verteidigung seines Kaisers gegen einen *Dämon*.

Janoschkopf; meist zweiköpfiger Schädelturn in *Tobrien* oder *Bornland*; ehemalige Kultstätte der *Orks* und *Goblins*. Der größte J. steht am Katarakt des *Radrom* bei *Warunk*.

Jenseitiger Mordbrenner; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den Erzdämonen *BELHALHAR*.

Jergenquell, Ulfing von; Sohn des in Ungnade gefallenen Barons von *Albumin* in der *Koscher Gft. Wengenholm*. Der Geächtete fühlt sich unrechtmäßig als *Answinist* verfolgt und führt seit Jahren aus den umliegenden Wäldern heraus einen erbitterten Kleinkrieg gegen die Obrigkeit. Obschon mehrfach Unschuldige oder vermeintliche Verräter von seiner Bande getötet wurden, erfährt sein Kampf Unterstützung durch Teile der Bevölkerung.

Jermoran; *Greif* aus dem Gefolge des *PRAIOS* und *Alveranier* des *Sommers*.

Jikhbar al Kharechem; (* 42 v.H.); tulamidischer Magier und Zahlenmystiker; seit 21 Hal *Spektabilität* der *AKADEMIE DER ERSCHEINUNGEN ZU GRANGOR*.

Jikhbar ibn Tamrikat; (* 50 v.H.); greiser Lehrer und Wesir des *Kalifen von Mherwed*, *MALKILLAH III.*; untadeliger Novadi, der streng nach den Gesetzen seines Gottes *Rastullah* lebt.

Jolskrim; Mz.: Jolskrmi; landesübliche Bezeichnung für das typisch thorwalsche *Langhaus*.

Jünger des Schlafes; Titel der einfachen Geweihten des *BORON* nach *Al'Anfaner Ritus*; ihre traditionelle Tracht ist eine schwarze Seidenrobe, verziert mit goldenen Rabenstickereien; die korrekte Anrede (in den südlichen Stadtstaaten, wo der Kult nicht verboten ist) lautet *Ew. Gnaden*.

K

Kaiserhörnchen; auch *Feenhörnchen*, siehe FEH.

Kaiserlicher Marstall zu Punin; (443 v.H. gegründet); Aufzucht und Ausbildung von einem halben Hundert YAQUIRTALERN und ebensovielen ELENVINER VOLLBLÜTERN; offizieller Leiter ist der almadanische Kronverweser.

Kaiserliches Gestüt zu Gareth; Sollstärke 144 Pferde (zwei Drittel TRALLOPER RIESEN, ein Drittel WARUNKER), die hier gezogen und zum Dienst in der *Kaiserlichen Armee* ausgebildet werden.

Kaiserskopf; einer der drei Hügel von BOSPARAN, auf dem noch heute die Ruinen des alten Horaspalastes stehen.

Kamah (I); Nebenfluß des *Barun-Ulah* im Westen Araniens; durchfließt das Sultanat *Palmyramis*; die Hügel entlang seinem Ufer sind bekannt für den schweren, süßen roten Wein, der dort gedeiht; am Oberlauf existieren noch einige Siedlungen der *Ferkinas*.

Kamah (II); höckerloses, als Lasttier geeignetes *Kamel*; berühmt-berüchtigt für seine Spucklust (und Zielgenauigkeit); nach dem gleichnamigen Fluß benannt.

Kamaluqs Tatze; auch *Scharlachkatze*; eine der Bezeichnungen für SAMTHAUCH.

Kap der Stürme; alter Name für KAP BRABAK.

Kap Sanin; südlichster Punkt der *Waldinseln* auf *Benbukkula*, vor dem sich eine (teils unter Wasser gelegene) Siedlung von *Ziliten* befindet.

Karfunkelspalter; auch: *Knardukas*; uralte *Trollaxt* aus zwergischer Fertigung, die angeblich unfehlbar den *Karfunkelstein* eines Drachen findet und spaltet; seit kurzem im Besitz des *tobrischen Herzogshauses*.

Karinor; einflußreiche *Grandenfamilie* in *Al'Anfa*. Derzeitiges Oberhaupt des Hauses, dessen Vermögen vor allem auf dem Sklavenhandel und einer großen Reederei basiert, ist *Shantalla K.* Zu ihren Ahnen zählen neben der ersten Patriarchin *Velvenya K.* auch *Hevane K.*, die Mutter des heutigen Patriarchen *Amir Honak*.

Karmakorthäon; die Weltzeitwende, verstanden als der kritische oder katastrophale Übergang zwischen zwei ZEITALTERN.

Karmatische Kausalknoten; von *Rohal* geprägtes Konzept zum Ablauf von Geschichte, das erklärt, warum schicksalhafte Ereignisse stets als *Konfrontation widerstreitender Mächte an ausgezeichneten Orten* und zu *vorhersehbaren Zeitpunkten* erfolgen.

Karmesin; verheerende Seuche unbekannten Ursprungs; raffte 1.699 v.H. die aufständischen Orks in *Albernia* dahin; verschiedene Zauberkundige nahmen für sich in Anspruch, die Seuche geschaffen zu haben.

Kartell, Das; Zusammenschluß der größten 'Diebesgilden' im *Horasreich*; im Phex 25 Hal auf Anraten der Geweihtenschaft des *Phex* zum Schutz vor der *OMERTA* gegründet. Die einzelnen Gruppe arbeiten relativ unabhängig voneinander, dadurch gelingt es ihnen, der Obrigkeit weitestgehend auszuweichen. Zu den wichtigsten Führern des K. gehören *Niam von Bosparan* und der *Graue Geier*.

Kasimiten; radikal-orthodoxe Sekte der *Novadis*, stets verschleiert, vor allem Bewohner der Oasen *Kireh* und *Yiyimris*, die sich als letzten der sechs Urstämme bezeichnen und in der Vorzeit die *SSKHRSECHIM* aus der Khom vertrieben. Ihre Tempelschätze in Unau sind eine Platte mit Rastullahs Fußabdruck und das Original von "Die sieben Wahrheiten

des menschlichen Geistes". Im *Khomkrieg* gegen *Al'Anfa* erlitten sie blutige Niederlagen bei Unau und Selem.

Kataphrakten; von BASTRABUN zur Bekämpfung der Echsen gegründete Einheit von Elitekämpfern; stellten auch noch in den Zeiten des *Diamantenen Sultanates* die bestentulamidischen Krieger; durch schwere Schuppenpanzer fast unverwundbar. Die K. sind zu einer ehrfurchtgebietenden alt-tulamidischen Legende geworden.

Kauca (II); GIGANTIN der Urzeit; zerschmetterte in den *Gigantenkriegen* die Zitadelle von ALVERAN, so daß heutzutage Bruchstücke als GWEN-PETRYL-STEINE gefunden werden können.

Ka'Wezyrad; wörtlich: *Kleiner Wesir*; maraskanische Bezeichnung für für das Amt und die Person eines untergeordneten *maraskanischen Beamten*. Etwa: Sekretär oder Sekretariat.

Keke-Wanaq; etwa 2.500 Angehörige zählender Stamm der WALDMENSCHEN; lebt halbnomadisch im Dschungel zwischen *Al'Anfa* und *Hôt-Alem*; charakteristisch sind die langen Ohrläppchen, der kahl rasierte Vorderschädel und gelegentliche Beutestücke von verschwundenen Menschen; der Stamm gilt als einer der unheimlichsten; huldigt in seiner Ruinenstadt *Shan'r'Trak* den 'Glücksspinnen' *Keke* und bringt angeblich auch Menschenopfer dar.

Kemi; historisches Menschengvolk, das um 3.000 v.H. ein kulturell hochstehendes *Königreich* im äußersten Süden von *Aventurien* errichtet hatte. Das heutige *Königreich Trahelien*, auch *Kemi-Reich* genannt, sieht sich als legitimer Nachfolger und bedient sich zahlreicher traditioneller Begriffe.

Kendrifari, Olvarja; Hetfrau der Hetleute, die 86 v.H. einen Friedensvertrag mit König *Ariakon III. von Brabak* schloß, durch den die *Thorwaler* freies Hafenrecht in *Brabak* erhielten und dort die *Sklaverei* verboten wurde; kurz danach folgte ihr der berühmte Kaperkapitän *Hyggelik* in ihrem hohen Amt nach.

Kerkersieche; tritt bei längeren Kerkeraufenthalten auf; zunächst Mattigkeit und Fieber, später Sehstörungen, letztlich Halluzinationen; bei längerer Krankheitsdauer bleibt die Sehschärfe beeinträchtigt.

Keshal Rohal; tulamid. für *Haus des Rohal*; Ordensburg der GRAUEN STÄBE zu *Anchopal*; im viertürmigen, südlichen Stadttor untergebracht; auch *Sternentor*.

Keshal Taref; tulamid. für (*Verborgenes*) *Haus der Wollust*; Kloster in den Bergen von *ORON*, einst von Mystikern der *Rahja* bewohnt; wurde bekannt als Aufbewahrungsort des Schwertes *Amethystlöwin*; im Verlauf der Unterwerfung Ost-Araniens durch die *Moghuli DIMIONA* geriet das Kloster unter den Einfluß der Erzdämonin *BELKELEL*.

Khai-Khamarrud; *Gehörnter Dämon* des Zerfalls; kann Stein und Metall in Staub verwandeln.

Khalid Al-Ghunar (von Rashdul); *Heiliger* der BORONKIRCHE.

Khefu; wichtigste und größte Stadt des Königreiches *Trahelien*; liegt etwa 10 Meilen von der Küste entfernt auf einer Landzunge im *Südmeer*.

Khomblick; knapp über viertausend Schritt hoher Berg in den *Hohen Eternen* nördlich der *Drachenzähne*, von dem aus man die ganze *Kabashpforte* überblicken kann. Vor etwa 250 Jahren hat sich der legendäre Kaiserdrache *SHAFIR DER PRÄCHTIGE* den K. als Domizil erkoren.

Khomfeldzug; verbreitete Bezeichnung für den *KHOMKRIEG*.

Khomkrieg; von *Tar Honak* initiiert Kriegszug, der die Eroberung des *Kalifats* zum Ziel hatte und aufgrund seines Scheiterns heute oft nur *Khomfeldzug* genannt wird. Der unmittelbare Auslöser war das Korsarenstück des *El Harkir*, der den alananischen Hochadmiral *Darion Paligan* am 8. Ron. 15 Hal aus dem Kriegshafen von *Al'Anfa* entführte. Die tatsächlichen Hintergründe aber waren wohl Expansionswünsche, die kurz zuvor erfolgte Ausrufung des unabhängigen Königreiches *Trahelien* (dem 14 Hal ein gescheitertes Attentat auf *Peri III.* folgte) sowie der (vergebliche) Versuch des *Kalifats*, eine schlagkräftige Flotte aufzubauen.

Dank der riesigen *Armada* und einer überaus schlagkräftigen (weil disziplinierten) Armee erobert *Al'Anfa* am 22. Fir. 15 Hal die Stadt *Selem* (die dem *Kalifat* als Kriegshafen diente), während *Trahelien* durch die Entführung der Töchter der Königin zur Aufgabe gezwungen wurde. Nach der *Schlacht am Szinto* tritt auch *Mengbilla* (auf der Seite *Al'Anfas*) in den Krieg ein und erobert am 6J7. Tsa 15 Hal *Port Corrad*, kurze Zeit später folgt die *Schlacht von Unau*.

Am 28. Phe. 15 Hal erklären das *Bornland* und *Festum* (zum Schutz von Kolonien und Handelspartnern) den Städten *Al'Anfa* und *Mengbilla* den Krieg. Ihre Flotte verhindert daraufhin den Vorstoß der *Armada* nach *Kannemünde*, das die Eroberer zwei Monate nach der verlorenen *Seeschlacht in der Tränenbucht* endgültig aufgeben.

Nach einigen Angriffen *novadischer* Freischärler und der ersten *Schlacht bei Tarfui* beginnt das *alananische* Heer mit der Eroberung des Umlandes von *Mherwed*. Die Belagerung der Stadt selbst beginnt erst am 24. Ing. 15 Hal, doch erst nach über drei Monaten fällt am 10. Eff 16 Hal ein Großteil der Stadt in die Hand der Eroberer.

Der am 29. Per. 15 Hal aus *Mherwed* geflohene Kalif *Abu Dhelrumun* wird Mitte Ing. 15 Hal von ein *Dschinn* getötet, doch erst am 22. Bor. 16 Hal (nach dem endgültigen Fall *Mherweds* am 6. Tra) bestätigen die *Mawdliyat in Keft* (wo inzwischen Verstärkung aus *Almada* unter dem heutigen Marschall *Leomar vom Berg* eingetroffen ist) den Sultan *Mustafa von Unau* zum nächsten Verwandten des verstorbenen Kalifen. *Tar Honak* ernennt sich am 30. Bor. 16 Hal zum *Imperator des Südens*, gegen Ende des Jahres jedoch stirbt er in *Mherwed*, wo es Sultan *Mustafa* am 1. Pra. 17 Hal gelingt, den Kalifenpalast am gegenüberliegenden Flußufer zurückzuerobern. Am 12. Pra. wird die Stadt schließlich befreit. Bei der Verfolgung der fliehenden Eroberer kommt es zur zweiten *Schlacht bei Tarfui*.

Mit der Salbung von Sultan *Mustafa* zum Kalifen *Malkillah III.* am 9. Eff. 17 Hal werden die Streitkräfte von *Al'Anfa* (das nach dem Tod des *Patriarchen* nur durch die Bildung des *Triumvirates* größeren Wirren entgeht) schrittweise zurückgedrängt: Am 27. Eff. wird *Unau*, am 17. Tra. *Malkillabad* befreit, doch wird das selbständige Heer der *Kasimiten* Anfang Boron vor *Selem* geschlagen. Damit blieben dem *Alananischen Imperium* nach Ende des Krieges von allen Eroberungen nur *Selem* und *Port Corrad*, doch während *Malkillah III.* als "Retter des Kalifates und Bezwiner *Al'Anfas*" gefeiert wird und als fähiger und toleranter Herrscher gilt, kämpft *Al'Anfa* noch heute mit den politischen Folgen von *Tar Honaks* Tod.

Khomra; Sandsturm in der *Khom-Wüste*.

Khunchomer Korrespondenz; 1.634 v.H. vom Diamanten Sultan *Hasrabal* durch einen *Dschinn* überbrachte Botschaft an Kaiserin *Svelinya-Horas*, die aus einer Aufzählung der von ihm beherrschten Länder und kostbarsten Geschenken bestand, sowie *Svelinyas* provokante Rückantwort, die einer Kriegserklärung gleichkam; als Folge gaben die schockierten *Tulamiden* ihre Herrschaft über *Al'Anfa* und *Mirham* auf.

Khunchomer Nadel; spannlanger *Meuchlerdolch* aus dem Land der *Ersten Sonne*.

Khunchomer Windsmähnen; wildelebende Pferde *Mhanadistans*; Vorfahren der als *Tulamiden* bezeichneten Pferderasse.

Kireh; Oase in der *Khomwüste*; an der Südseite des *Khoram-Gebirges* gelegen.

KKAB; Abkürzung für *Kemi-Königlicher-Agenten-Bund*, dem Geheimdienst des *Kemi-Königreiches Trahelien*; untersteht Kanzler *Dio de Cavazo* und ist für seine Feindschaft zur Inquisition der *Boronkirche* (der Staatsreligion *Traheliens*) bekannt.

Klahat; seelensammelnder Erdgeist, der seine Opfer erstickt.

Kleinwardstein; strategisch wichtige Festung im Norden *Tobriens*;

der K. erhebt sich am Fuße des *Sichelstiags* nahe der Reichslandstraße von *Ysilia* nach *Trallop*, die an dieser Stelle die *Tobimora* überquert; die Kontrolle über den K. ist vor allem für die Verteidiger *Weiß-Tobriens* von zentraler Bedeutung.

Klippenzahn; unscheinbare weiße Blume Nordwestaventuriens; wächst zumeist versteckt in Felsritzen; der ausgepreßte Saft des halbspannlangen Stengels stärkt die Lebenskraft und beschleunigt die Wundheilung

Knoppold; verräterischer *Trollschanane*, als dessen Mentor *Borbarad* selbst gilt; konnte sich nach seiner Entdeckung dem Zugriff seiner Häscher entziehen, daher steht zu befürchten, daß er weitere finstere Pläne schmiedet.

Knüppeldamm; befestigte Straße, die südlich von *Loch Harodrôl* durch meist sumpfiges Gebiet von *Drôl* nach *Port Corrad* führt; einer der wichtigsten Handelswege in *Südaventurien*, da er die einzige Alternative zur Umschiffung von *Kap Brabak* darstellt.

Koloß von Al'Anfa; ehemalige und nun wieder in Bau befindliche Monumentalstatue aus Bronze im Hafen von *Al'Anfa*; soll dereinst ein Leuchfeuer tragen, das dem von *Sylla* zumindest ebenbürtig ist; die geplante Höhe beträgt 40 Schritt; zählt zu den *Zwölf Menschenwundern*.

König des Südens; von *Walkir Zornbrecht* selbst gewählter Titel; ging nach dessen Tod wieder in die Königswürde von *Meridiana* über.

Könige zu Vinsalt; (seit 241 v.H.); nach dem *Baliri-Schwur* und dem darauf folgenden Unabhängigkeitskampf über das Königreich *Yaquiria* regierende Herrscher aus dem Geschlecht der *Firdayon*. Unter ihrer Regentschaft erlebte das *Liebliche Feld* einen stetigen Aufstieg, es gelang die völlige Loslösung vom *Mittelreich*. *Amene III.* gelang sogar die Vereinigung der *Horaswürde* und drei weiterer Königstitel in ihrer Hand. Unterbrochen wurde die Herrschaft der Dynastie nur durch die sogenannte *Kusliker Krise*.

Zeittafel Könige zu Vinsalt

241 – 224 v.H.	Khadan
224 – 193 v.H.	Dettmar
193 – 180 v.H.	Alborn
181 – 170 v.H.	Interregnum
170 – 152 v.H.	Alborn
152 – 127 v.H.	Elissa
127 – 107 v.H.	Amene
107 – 81 v.H.	Barjed
81 – 54 v.H.	Amene II.
54 – 22 v.H.	Therengar
22 v.H. – 3 Hal	Tolman
seit 3 Hal	Amene III.

König-Khadan-Läufer; bekannte Rasse von *Siebenwindläufern* oder Rennhunden mit kurzem Fell von tiefem Braun.

Königlicher Orden des Roten Drachen; ein von König *Khadan Firdayon* gegründeter Orden, der die wohl elitärste Versammlung von Hochadligen und verdienten Staatsmännern im *Horasreich* darstellt.

Königreich Yaquiria; siehe *YAQUIRIA*.

Konstabler; auch *Connetabel*; hohes *horasisches* Hofamt, dem die Obhut über das militärische Aufgebot eines Lehens obliegt; oft auch Statthalter der herrschaftlichen Hauptburg.

Konvoi-Erlaß; von Kaiser *Tolak* gesiegeltes und nie tatsächlich aufgehobenes Gesetz; verlangt von allen Kauffahrern in südlichen Meeren unter dem Schutz des *Vizekönigs von Meridiana* (also faktisch *Al'Anfa*) im Konvoi zu fahren und dafür hohe Zölle zu entrichten; heute noch ein Grund für *alananische* Herrschaftsansprüche, nicht zahlende Schiffe werden von der *Armada* kurzerhand 'beschlagnahmt'.

Konzil der Elemente; uralte *MAGIERAKADEMIE* auf einem der höchsten Gipfel des *Raschtulswalles* unweit vom *Raschtul Kandscharot*. Ihren Ursprung hat die wohl mysteriöseste aller Akademien (Traditionsname: Ewiges Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall) im Zusammentreffen von mittelländischen *Druiden* und *tulamidischen* *Dschinnenbeschwörern*, die zur Zeit des Kaisers *Murak-Horas* aufgrund einer Vision die Feste *Drakonia* entdeckten. Seit jenen Tagen widmen sich die 12 Lehrmeister und 72 Schüler (größtenteils ebenfalls erfahrene Elementaristen) einzig der Harmonie der sechs *Elemente*.

Jedes Jahr vollziehen sie – wie vermutlich schon Abgesandte zahlreicher Hochkulturen vor ihnen – das Ritual der Neugeburt des *Allvogels*.



Jahrhundertlang wußte kein anderer Magier von ihrer Existenz, bis sie vor fast 20 Jahren 'Strukturveränderungen im elementaren Gefüge' feststellen konnten. Daher suchten die beunruhigten Konzilsmagier den Kontakt zu erfahrenen *Arkano-logen* und offenbarten sich im Rah. 18 Hal in der *Academia der Hohen Magie* zu *Punin*. In den folgenden Jahren folgte ein recht einseitiger Wissensaustausch, da die Magier des K.d.E. unter ihrem Wortführer *Pyriander Di'Ariarchos* ihren von verloren geglaubtem Wissen geblendeten

Kollegen die Bedeutung ihrer Aufgabe nicht begreiflich machen konnten. Erst seit der *Zeitenwende* und dem Niedergang *Borbarads* im Jahr 28 Hal hat sich die Akademie ganz geöffnet und pflegt regen Kontakt zu den anderen Schulen.

Korden, Yendan; (etwa 620 – 584 v.H.); berühmter Bildhauer zur Zeit der *Priesterkaiser* und Schöpfer der bewundernswerten Statuen auf dem *Platz der Zwölfgötter* in *Alt-Gareth*.

Korsaren; die etwa 500 *Freibeuter* in den Diensten *Al'Anfas*; aufgrund ihrer sprichwörtlichen Grausamkeit wurden die Seeräuber nach dem blutsaufenden *Kor* benannt und werden nur durch die starke Hand von *Obristin Vakeria Bonareth* im Zaum gehalten.

Koschgau; "Kaiserlich-Garethische und Fürstlich Koscher Asservatenfeste"; aufgrund der Mischung von zwergischen und menschlichen Baustilen bizarr anmutende Burg, deren Fundamente aus *Koschbasalt* bestehen; dient der *KGIA* zur Unterbringung von in den Bleikammern von *Rommilys* gefährdeten Artefakten.

Koschim; erzzwergische *Bergfreiheit* im *Fsm. Kosch*; ursprünglich Heimat der Vorfahren der *Hügelzwerge*, wurden die Heiligen Hallen von *Koschim* nach den *Magierkriegen* von drei *Xorloscher* Sippen in Besitz genommen. Auch nachdem sich *Gilemon Sohn des Gilim* 60 v.H. zum *ROGMAROK* ausrief und vom Reich anerkannt wurde, erhob sich nur schwacher Protest. Erst im Jahr 28 belagerte ein Haufen von dreihundert rachsüchtigen Hügelzwerge die Große Pforte der Binge, doch vermochte deren Oberster Richter, *Nirwulf Sohn des Negromon*, die Auseinandersetzung friedlich beizulegen.

Kosmogonika; Schöpfungssage; während der *Dunklen Zeiten* von der Prophetin *ILLUMNESTRA* verkündet; prägte erstmals den Begriff der *Zwölfgötter*, ohne dabei ihre Namen zu nennen.

Kosmopolitismus; der im Bildungsbürgertum des *Horasreiches* verbreitete Gedanke des "Weltbürgertums", der zuweilen aber auch politisch als Rechtfertigung für Annexionsbestrebungen verwendet wird.

Kraftgürtel; magisches Artefakt, das die Körperkräfte des Trägers kurzzeitig um ein Vielfaches steigern kann; häufig aus dem *Land der Ersten Sonne* stammend.

Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch; wahrscheinlich mächtigster derzeit lebender *Trollschamane* mit bedeutender Ahnenlinie. K. gelangte während der *Schlacht an der Trollpforte* gegen *Borbarads* Heerscharen zu großer Berühmtheit.

Kronverweser, Kronverweserin; in Ermangelung eines bestehenden Fürstenhauses geschaffenes (nichterbliches) Amt für das *Königreich ALMADA* im Rang eines *Provinzherren*; trotz der Machtfülle steht dem Amtsinhaber lediglich die Anrede 'Erlaucht' zu.

Kullbach, Lutisana von; (? – 982 v.H.); Mitgründerin und erste Marschallin des *THEATERORDENS*, auf Geheiß von Kaiser *Raul* hingegrüdet, Heilige der *Rondra-Kirche* und Schutzpatronin im Kampf gegen Tyrannei; Ahnfrau derer von *MARVINKO* vom *SIKRAM*.

Kunibalds Grab; geheimes *Sanktuarium* nahe *Mendena* in *SCHWARZTOBRIEN*; nach der verlorenen *Schlacht von Mendena* brachte *Delo von GERNOTSBOERN* die Leiche des tobrischen Herzogs *Kunibald von EHRENSTEIN* in das unterirdische Gewölbe einer verfallenen Ruine im *Atanar-Wald* und bestattete ihn mit allen Ehren; man sagt, der Geist des Herzogs sei schon so manchem göttergefälligen Menschen auf der Flucht vor *Borbarads Schergen* erschienen und habe ihn an diesen sicheren Ort geführt.

Kupeq; *mohisch* für 'graues Gesicht'; von den *Waldmenschen* verwendeter Name für das aus *EITRIGEM KRÖTENSCHMEL* gewonnene Gift.

Kurkum; seit dem Jahr 577 v.H. Sitz der *Königinnen* der *AMAZONEN*; Ende 26 Hal von *Borbarads Schergen* in der *Schlacht um Kurkum* zerstört.

Kurkuma; Chronik der Burg *KURKUM* und der *Amazonenkönniginnen*; die K. beginnt 577 v.H., dem Jahr der Fertigstellung der Burg, und begründete die *ZEITRECHNUNG* der *Amazonen*.

Kurkumer Löwintempel; ehemaliger *Rondratempel* der Burg *Kurkum*, heute eines der wenigen *Sanktuarien* in den *Schwarzen Landen*. Die beim der *Schlacht um Kurkum* gefallene und nunmehr heiliggesprochene *Amazonenkönnigin YPPOLITA* soll angeblich aus *Rondras* Hallen heraus über die zerstörte Burg und den Tempel wachen.

Kurungur; *Schwarzer Kaiserdrache* der *tulamidischen* Märgen, zur Zeit der *Magiermogule* von dem Helden *DSCHADIR DEM KÜHNEN* getötet; möglicherweise der heute untote Drache *RHAZZAZOR*.

Kuslik (II); ehemaliges *Fürstentum* im *Lieblichen Feld*; wurde nach dem *BLUTKONVENT* von *ARIVOR* aufgelöst und als *Reichsbaronie* in das *Erzherzogtum Horasia* eingegliedert.

Kuslik, Aldara von; (1.868 – 1.821 v.H.); erhielt 1.841 v.H. die *ZYKLOPENINSELN* zum *Lehen* und war in den folgenden Jahren für deren Erforschung und Kartographierung verantwortlich.

Kusliker Galeere; im *HORASREICH* gebräuchlicher Schiffstyp (auch *Galeasse* genannt), der eine Weiterentwicklung der *Galeere* darstellt und vor der Küste des *Lieblichen Feldes* und in der *Zyklopersee* verwendet wird.

Kusliker Krise; von 181 bis 178 v.H. dauernder Bürgerkrieg im *LIEBLICHEN FELD* und die darauf folgende Herrschaft der *KUSMARA* von *KUSLIK-GALAHAN*. Erst nach ihrem Tod gelang es dem unter ihrer Herrschaft geschröpften Adel des Landes, wieder *König ALBORN* auf den *Adlerthron* zu bringen.

Kusliker Seesöldner; *Söldnertruppe* in *Regimentsstärke* (Farben: schwarzer Säbel auf blauem Grund) mit Garnison in *Kuslik*, die größtenteils in den Diensten des *Horasreiches* steht.

Kuslik-Galahan; seit dem *BLUTKONVENT* zu *ARIVOR* (Hes. 26 Hal/2511 Horas) geächtetes Adelshaus im *Horasreich*; sämtliche *Galahanschen* Hausgüter wurden zugunsten der Krone eingezogen, viele Familienmitglieder verurteilt und hingerichtet oder unter Mißachtung der Familien-ehre zum Namensverzicht gezwungen.

Kuslik-Galahan, Kusmina von; (37 v.H. – 27 Hal); ehemalige Fürstin von *KUSLIK*, versucht im Jahr 26 Hal mittels einer Intrige Kaiserin *Amene-Horas* ermorden zu lassen, um daraufhin die Herrschaft an sich zu reißen. *Abelmir von MARVINKO* verhindert die schändliche Tat, über K. wird die Todesstrafe verhängt. Anschließend Kerkerhaft auf *Burg Naumstein* am *Yaquir* nahe *VINSALT*; dort vermutlich auch hingerichtet.

Kuslik-Galahan, Romin von; (* 6 v.H.); *Exilfürst* von *Kuslik* und *Prinz von Albernia*. Als Sohn von *Kusmina von KUSLIK-GALAHAN* mußte der Prinz zu seiner Gemahlin *Invher ni BENNAIN* nach *Albernia* fliehen, schwor aber, *Kuslik* für seinen Sohn *Finnian* zurückzugewinnen; Hoffnung der im *Horasreich* versprengten *GALAHANISTEN*.

Kusminianer; im *HORASREICH* als Staatsfeinde geahndete extremistische *GALAHANISTEN*.

L

Laguana; kleine Insel vor der *trahelischen* Küste, auf der sich zahlreiche Spuren der ehemaligen Hochkultur der *Kemi* finden.

Lamijah; Mz.: Lamijanim; tulamidische Bezeichnung für eine spezielle Art von (vor allem weiblichen) *Belkelel*-Paktierern; sie rauben ihren Opfern Lebenskraft durch den Geschlechtsakt; die L. bilden mehr oder minder die Adels- und Herrscherschicht im *Moghulat* (Königreich) *ORON*.

Land der Ersten Sonne; verbreitete Bezeichnung für Südostaventurien; die Lande von *Tulamiden* und *Novadis*.

Land des Horas; offizielle Staatshymne im *HORASREICH*, aus der kämpferische Ansprüche wie "die Grenzen, die uns *Murak* gab" längst gestrichen wurden.

Landadel; häufig gehörte Bezeichnung für den *Niederadel*, also sämtliche Adelsränge unterhalb des *Barons*; *Edler*, *Junker*, *Ritter*, *Signori* und dergleichen mehr.

Landherr, Landherrin; ehemaliger Adelstitel im *LIEBLICHEN FELD*; heute wieder *GRANSIGNOR*.

Landlehen; *LEHEN* über einen Landstrich, z.B. *Baronie*, *Grafschaft*, *Herzogtum*.

Landstadt; freie Stadt im *LIEBLICHEN FELD*, die den Rang einer *Signorie* einnimmt.

Lange Tafel; mythischer Versammlungsort der großen Helden in *Rondras Hallen* (siehe *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIESE*).

Langmähne; kleine, stämmige *Pferderasse* der *Thorwaler*; kräftige, zähe Zug- und Tragtiere, die von den Wildpferden des Orklands abstammen.

Lautenherz, Gilmor von ; (* 11 v.H.); *Hofbarde* und Chronist des tobrischen Herzogs *Bernfried von EHRENSTEIN*; verfaßte neben unzähligen Liedern und Gedichten auch ein bekanntes Epos über den Untergang der Stadt *Ysilia*.

LAW; siehe *LOYALISTISCH ALMADANISCHE WEHR*.

Lehen; elementarer Bestandteil des Feudalismus; der Landesherr vergibt L., um Gefolgsleute an sich zu binden; verbunden mit der *LEHNSPFLICHT*.

Lehnadel; jener Teil des *Adels*, der durch den *Lehnseid* an seinen Herren gebunden ist und von diesem ein Stück Land zur Verwaltung erhält. Im *Horasreich* ist der Begriff zur Unterscheidung vom *Titularadel* gebräuchlich.

Leibrente; regelmäßige Zahlung an einen Verwandten oder eine geschätzte Person, von der man sich im Gegenzug auch deren Hilfsbereitschaft, Loyalität und Dankbarkeit erwartet; in dieser Form vor allem im *HORASREICH* beliebt.

Leichhörnchen; auch: *Todeshörnchen*; seltsames *Nagetier* der Wälder von Orkland und Svellttal; ähnelt ein wenig dem *FEH*, sein Fell ist jedoch pechschwarz und es trägt ein kleines, spitzes Horn auf der Stirn; es tötet andere Tiere, indem es sich von Bäumen herabfallen läßt, damit sich das Horn tief in den Schädel der Beute hineinbohrt.

Lem; sagenhafter Name der Stadt *SELEM*.

Leomar Drachenherz von Baburin; Heiliger der *Rondra*; frühzeitlicher Held der *Trollkriege*, der Eroberung *Nebachots*, der Brandschatzung *Beilunks* und der Schlachten am Darpatbogen und von Anchopal; kämpfte gegen die Riesin *MÄNNERTOD* und die *SSRKHRECHU* von Maras-

kan; trat im Jahre 1.853 v.H. gegen die Göttin *Rondra* an und erhielt ihren Streitwagen *DONNERSTURM* geschenkt; suchte den Drachen *Fuldigor* auf; trug das Feuerschwert *ERIAN* und das Schwert *SIEBENSTREICH*; liegt der Legende zufolge seit der Zeit der *Friedenskaiser* im Wachen den Schlaf; gilt als Schutzpatron der Kriegerjugenden.

Leskarines; weiblicher *PURPURWURM*; zählt mit 800 Götterläufen noch zu den jüngeren Vertretern ihrer Art; die Drachin lebt im *Raschtulswall*; Menschen begenet sie mit Neugier, die bisweilen in Verachtung umschlagen kann.

Lessankan; *Kaiserdrache* und Herrscher über den *Drachenthron* in der *Schwarzen Sichel*; Sohn und Rivale von *APEP*, dem Herrn der *Drachensteine*.

Letzte Kreatur; siehe *VIELLEIBIGE BESTIE*.

Leuchtende Kugel; heiliges Artefakt der *HESINDE*, das bis zum Untergang der Stadt im Tempel der *Hesinde* von *ALTAIA* aufbewahrt wurde. Die leuchtend grüne Kugel von makellosem Äußeren wurde 197 v.H. in einem Bergwerk gefunden und von den Bewohnern *Altaias* für ein Geschenk der Göttin gehalten. Gelehrte vermuten darin aber ein Bruchstück vom legendären *HERZ DES STURMS*. Gilt seit *Altaias* Zerstörung als verschwunden.

Leuchtturm von Sylla; gigantisches Bauwerk im Hafen von *SYLLA* mit einer Basislänge von 100 Schritt und einer Höhe von 80 Schritt; von einem gewaltigen Leuchtfeuer gekrönt, das schon aus hundert Meilen Entfernung den Weg zur *Straße von Sylla* weist; beherbergt ein wahres Labyrinth an verwirrenden Gängen und Kammern, in denen sich einzig die *LUCIFERA* zurechtfindet; um 580 v.BF unter *Fran-Horas* erbaut; eines der *ZWÖLF MENSCHENWUNDER*.

Levthansband; Artefakt der Göttin *RAHJA*. Angeblich von *Hesinde* für *Levthan* geschaffenes Artefakt, mit dem er die Halbgöttin *Satuaria* gegen ihren Willen band und bezwang.

Lex Zwergia; noch heute gültiges Gesetzeswerk über die rechtliche Stellung der *Zwerge* im *Neuen Reich*; wurde 864 bis 833 v.H. zwischen Kaiser *Sighelm* und Bergkönig *Greifax Rechtsetzer* ausgehandelt.

Lhasor; in den Bergen südlich der *Seelensümpfe* gelegene Stadt und gleichnamiger Bezirk im *Großemirats Mengbilla* (EW: 1.950, davon 1.600 Sklaven; G: 150 Gardisten). In der örtlichen *Bleimine* werden gelegentlich Edelsteine oder gar *Arkanium* gefunden, weswegen sie angeblich magisch gesichert ist.

Lichtvogel; im Volksmund verbreiteter Name für den *ALLVOGEL DES LICHTS*.

Liebliche Prinzessin Yasmina; schlanke Rasse von Rennhunden aus *Nostria*; gleicht in erstaunlicher Weise der *liebfeldischen GOLDENEN ALDARE*.

Liebliches Feld, des Lieblichen Feldes; aus dem L.F., seltener: liebfeldisch; häufige Bezeichnung für das *Königreich YAQUIRIA* aufgrund der von *Peraine* besonders gesegneten Landschaft.

Liegerfeld; vor allem auf den Handel mit Luxusgütern und Nordlandwaren spezialisiertes Handelshaus aus *Grangor*, das seit der Vereinigung mit dem Hause *Sandfort* unter dem Namen "*Liegerfeld & Sandfort Handelscompagnie*" von *Ebron Liegerfeld* und *Torvon Sandfort* gleichermaßen geführt wird.

Liga Freier Reiche; kurzzeitige Allianz zwischen *Brabak*, *Hôt-Alem*, *Sylla* sowie der *Blauen Rochen* des *Torgal Hammerfaust*, die zur Niederlage *Al'Anfas* in der *SEESCHLACHT VOR CHARYPSO* führte.

Lindion Dunkelhaar; (Alter unbekannt); *Waldelf* aus den *Salamandersteinen*; kurzzeitig Geliebter von *Thesia Gilia von Kurkum*.

Lindwurmrücken; andere Bezeichnung für die *OGERZÄHNE*.

Lioma; bei den Waldmenschen gebräuchliche Bezeichnung für den *SCHATTENLÖWEN*.



Liscom von Fasar

Liscom von Fasar; (25 v.H. – 16 Hal); unter diesem Namen wurde der in *Fasar* geborene *Liscom Ghosipar* bekannt. Er studierte an der *Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar* und stieg kometenhaft bis zur Vize-Spektabilität auf, wurde jedoch 2 Hal von Akademieleiter *Thomeg Atherion* ob seiner Anhängerschaft zu *Borbarad* aller Ämter enthoben. Obschon ihm bereits seine Fähigkeiten als Alchemist, Dämonenbeschwörer und vor allem *Chimärologe* einen berühmt-berüchtigten Ruf einbrachten, wurde dieser durch seine späteren Untaten noch überschattet: Mehrfach trachte er danach, den *Dämonenmeister* auf Dere zurückzurufen.

Llanegowald; wegloser Pinienwald zwischen *Dröl* und *Mengbilla*, mit vielen Höhlen, die angeblich Räuber und Verschwörerzirkel beherbergen.

Loge; im *LIEBLICHEN FELD* übliche Form der gesellschaftlichen Gruppierung mit der Bestrebung, Menschen mit gleichen Interessen zusammenzubringen; eine L. setzt sich bestimmte Ziele, die dann oft auch politisch vertreten werden, denn ihr Einfluß auf den Staat darf nicht unterschätzt werden. Die Mitglieder sind meist absolut loyal gegenüber der L. und ihren Logengeschwistern.

Lolonna, Dagon; für seine Grausamkeit (besonders gegenüber *Syllanern* und *Liebfeldern*) bekannter Pirat aus *CHARYPSO*; genießt unter den Freibeutern der *Schwarzen Schlange* das wohl größte Ansehen, da er als 'Zeremonienmeister' bei den berühmten Menschenopfern inmitten der Stadt fungiert.

Lorfas (I); Wehrsiedlung zwischen *Loch Harodröl* und *Nordask*; an der Kreuzung von *Knüppeldamm* und der Straße nach *Mengbilla* gelegen (EW: 590, davon 500 Sklaven; G: 250 Gardisten).

Lorfas (II); östlichster Bezirk im *Großemirats Mengbilla*.

Lorthax Sohn des Loin; (* 75 v.H.); *Ingerimm-Geweihter (Angbarer Ritus)*, *Träger des Steins*; einer der beiden Stellvertreter des *HÜTERS DER FLAMME*.

Löwenaffe; kleine *Affenart* der südaventurischen Wälder; ihren Namen verdanken sie ihrem löwenmähnigen Haupthaar. Zahme L. gehören in begüterten Häusern (nördlich bis *Dröl* oder *Zorgan*) zum guten Ton; gezähmt sind sie reinlich und anhänglich.

Löwenbrand, Rondrasil; Ordensritter der *ARDARITEN*; rief im Winter 27 Hal zu Wehrheim den *SCHWERTZUG* gegen *Borbarad* ins Leben, bei dem es galt, dem Dämonenmeister und seinen Schergen allein mit *rondrianischen* Tugenden zu begegnen; seit Eff. 28 Hal *Heermeister* der *RONDRA-Kirche*.

Löwenhaupt; herrschendes *Adelsgeschlecht* des mittlereichischen *Herzogtums Weiden*. Nach dem Tod des alten Herzogs *Waldemar der Bär* herrscht auf der *Bärenburg* zu *Trallop* nun die tapfere und reichstreue Herzogin *Walpurga von L.*

Löwenhaupt, Waldemar von; genannt "der Bär"; (39 v.H. – 28 Hal); Sohn des Herzogs *Walfried IV.*; von 12 v.H. bis 28 Hal *Herzog von Weiden*; Vater *Walpurgas von Weiden*; galt als überaus *rondragefälliger* Recke und gerechter Herrscher, jedoch nicht unbedingt als Meister der Etikette und der diplomatischen Künste. Held im *Orkensturm* und im Widerstand gegen den Usurpator *Answin von Rabenmund*; fiel in der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* (Abb. siehe Lexikon auf S. 274).

Löwenhaupt, Walpurga von; (* 3 v.H.); Tochter *Waldemars von Löwenhaupt*; Befehlshaberin der kaiserlichen Truppen in der *Schlacht von Eslamsbrück*; überbrachte nach der Niederlage gezwungenermaßen dem Reichsbehüter *Brin* die Bedingungen *Borbarads* und einen toten Greifenbalg; seit 28 Hal *Herzogin* der Provinz *Weiden*.

Löwinnenschwerter; die zwölf Schwerter der Gründer vom *Theaterorden*; ein jedes trägt im Knauf einen Edelstein in Form eines Löwinnenkopfes. Die lange verschollenen L. wurden erst anlässlich der Bedrohung durch den Dämonenmeister *Borbarad* wiederentdeckt und ihre Träger versammelt.

Loyalistisch Almadanische Wehr; Zusammenschluß von Adligen der almadanischen Grafschaft *Ragatien*; gegründet zu Zeiten der *Answinkrise*, kämpften sie bei der *Schlacht der Zwölfe* vor *Punin* gegen den mittlereichischen Thronräuber.

Lucifera; bosp. für *Lichtträgerin*; ehrbares und erbliches Amt der Hüterin des *Leuchtfuers* im *Leuchtturm von Sylla*.

Lutisana von Perricum; (* 28 v.H.); erfahrene Heerführerin im Dienste *Borbarads*, dessen Truppen sie im Jahr 26 Hal ihre Befreiung von der Kerkerinsel *Rulat* verdankt; unter ihrem Befehl entschied das Schwarze Heer sowohl den Kampf um *Kurkum* als auch die *Schlacht von Eslamsbrück* für sich; nach *Borbarads* Entrückung 'Reichsmarschallin' unter dem *Heptarchen Galotta*.

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

M

Machsiz; Siedlung am *Szinto* im mittleren *Shadif*.

Mada Basari; *tulamidische* Bezeichnung für die auf Garethi "Mondkontor" genannte *königlich aranische Handelsgesellschaft*, eigentlich wörtlich "des Mondes Handelsstützpunkt".

Die M.B. ist im Jahr 29 Hal aus der *Fürstlich Aranischen Handels-Compagnie* hervorgegangen, als es immer nötiger wurde, diesen Zusammenschluß des Königshauses mit anderen reichen Adligen und Kaufleuten unter den besonderen Schutz des Gottes der Händler zu stellen. Die M.B. versteht sich als Laiengemeinschaft von *Phexgläubigen*, die durch geschickten Fernhandel dem *Aranischen Reich* und allgemein den *zwölfgöttertreuen Tulamidenländern* dienen; geführt wird sie als wohl einzige Handelsgesellschaft von einer Handvoll offen auftretenden Geweihten des *Phex*. Die Leitung der M.B. liegt bei der als Landesregentin abgedankten Fürstin (oder *Sultana*) *SYBIA VON ZORGAN*, die als Kaufherrentochter nach ihrem Rücktritt öffentlich die Weihen des *Phex* empfangen hat.

Die M.B. ist bereits von Gerüchten und Legenden umrankt, so auch denen, daß sie als *phexgefällige Gesellschaft* auch heimliche Späh- und Beschaffungsaufgaben für *Aranien* ausführt und durch die Förderung der (Handels-)Kontakte mit anderen *zwölfgöttertreuen Tulamidenländern* auf einen fernen Tag hinarbeitet, an dem all diese Mächte und Stadtstaaten unter der Führung des großen *Aranien* geeint werden sollen.

Madablüte; unscheinbare Blume Nordaventuriens; die Blüte liegt meist in einer grünen Knospe verborgen, nur in den Nächten um Vollmond öffnen sich ihre fünf fahlweißen Blätter; in dieser Zeit herrscht in unmittelbarer Umgebung der Pflanze, die magische Wesen unwiderrstehlich anzieht, eine Zone absoluter Friedfertigkeit.

Madaraestra; *dämonische Wesenheit*; siehe SHAZ-MAN-YAT.

Maga, -us; Titel eines Magiers, der zumindest zwölfjährige Erfahrung auf dem Gebiet der *arkanen Künste* aufweisen kann und Anspruch auf die Anrede *Hochgelehrte(r) Dame/Herr* hat. *M. ordinarius* ist der korrekte Titel für einen *MAGISTER* (Anrede: *Magister/Magistra*), während *M. extraordinarius* einen unregelmäßigen Gastdozenten an einer *Magierakademie* oder freien Lehrmeister bezeichnet (Anrede: *Ehrenwerte(r) Magister/Magistra*). Siehe auch *Titulatur und Anrede*.

Magierphilosophie; vom *Hochelfen OMETHEON* vor 5000 Jahren entwickelte und durch *Elon CARHELAN* (11. Jh. v.H.) schriftlich niedergelegte Ideologie, die Götter als Ergebnis des menschlichen Glaubens betrachtet: Je zahlreicher und frommer die Gläubigen, desto mächtiger der Gott. Die M. ist das von der *Praioskirche* am meisten bekämpfte Gedankenkonstrukt, sämtliche befürwortende Veröffentlichungen – von der ursprünglichen *Philosophia Magica* bis hin zu *Tractatus Septelementaricum* – stehen auf dem Index. Alle anderen Kirchen stehen der M. ablehnend gegenüber. Viele Freidenker und Zaubere haben sich die M. zur Maxima gemacht, ihre bedeutendsten Verfechter sind die Magier *Aleya AMBARETH*, *Firlionel Nachtschatten* und *G.C.E. GALOTTA*.

Mit der M. engstens verbunden ist der *Atheismus*, die meisten *Magierphilosophen* fordern gar die Abkehr von jeglicher Götterverehrung mit dem Ziel einer Gesellschaft der "freien Geister".

Magietheorie; die in der *Gildenmagie* übliche, rein wissenschaftliche Betrachtungsweise der *Magie*, die sich mit der Aufstellung von Gedankenkonstrukten aufgrund von empirischen Fakten befaßt. Als führende Schulen der M. gelten die *Academia der Hohen Magie zu Punin* und das *Institut der Arkanen Analysen*, die wohl größten *Magietheoretiker* unserer Zeit sind *ROBAK VON PUNIN* und sein Schüler *Aleya AMBARETH*.

Magister der Weisen Herrin; Titel für den Schriftleiter der *CHRONICA ETERNICA*, derzeit *Durian von der Heydt*.

Mahammadat; siehe *VIELLEIBIGE BESTIE*.

Ma'hay'tamim; auch *Dämonenarche* oder *Galeerenfresser*; dämonische Wesenheit; stammt zu gleichen Teilen aus den Domänen der *Erzdämonen* *AGRIMOTH* und *CHARYPTOROTH*; ihr Aussehen entspricht dem von langen und verwachsenen Bäumen; aus dem waagrecht liegenden Stamm entspringen acht knotige 'Extremitäten', die den Dämon befähigen, sich auf der Wasseroberfläche oder an Land fortzubewegen; aus ihrem Rücken ragen zwei hornartige Fortsätze.

Malkillabad; kleiner Ort am *Szinto*, an der Straße von *Selem* nach *Keft*.

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

Malomis; nicht in freier Natur vorkommende Blume mit wirkkräftigen Blüten; das Gewächs wird ausschließlich unter intensiver Pflege in Gärten gezogen, beinahe alle Exemplare stammen von einer Pflanze ab, die einst dem *Tsa-Tempel* zu *Silas* übergeben wurde. Nur erfahrenen Botanikern gelingt es, M. zweimal im Götterlauf zur Blüte zu bringen; während die *Tsablüte* von minderem Interesse ist, so enthält die *Rondrablüte* einen hochwirksamen Duftstoff, der die Wahrnehmung beeinflusst und dessen euphorischer Rausch in kürzester Zeit zur Sucht führt.

Malur, -s; Malurer; Malurer; Ort und ehemalige Domäne der Grafschaft *BELHANKA*, die nun direkt dem Herzogtum *METHUMIS* lehenspflichtig ist. Die Landschaft der vor allem für den hier hergestellten *Vendraminer* bekannten Domäne ist geprägt von den Wäldern der *Belcramer Hügel*.

Manak; auch: *Manaq*; von *tulamid. manach* ('der Alte') und mohisch *manaq* ('machen-mit-Kralle'); mächtiger *Schamane* der *Waldmenschen*, der 338 v.H. sämtliche Stämme einte und in *Al'Anfa* den nach ihm benannten *MANAKUS-AUFSTAND* auslöste. Er gilt als größter *Schamane* der Festlandstämmen und schuf das gefürchtete *Tabu* über das Geheimnis von *Gulaghal*.

Manakus-Aufstand; (338 – 333 v.H.); Sklavenaufstand in *Al'Anfa*; in dessen Verlauf Tausende *Sklaven* ein Drittel der Plantagen und Minen



Ma'hay'tamim oder Dämonenarche

MAGISCHE BÜCHER

Nachdem trotz der Bemühungen etwa der *Hesinde-Kirche* selbst im *Horasreich* nur ein Teil der Bevölkerung lesen und schreiben kann, wurden bis zur Erfindung des Buchdrucks mit beweglichen Lettern im Jahre 33 v. Hal Bücher fast ausschließlich zur Niederlegung von Wissen vor allem aus den Bereichen Religion, Wissenschaft, Staat und *Magie* verfaßt. Insbesondere die Magierschaft nutzt seit jeher Schriftstücke zur Weitergabearkanen Wissens. Erst jüngst setzt sich in den *Magiergilden* teilweise der Buchdruck durch, der den entscheidenden Nachteil mit sich bringt, daß sich *Thesen* von Zaubersprüchen unter Benutzung dieser Technik nicht drucken lassen; Experimente der *Adamanten-Presse* in *Khunchom*, dieses Problem mittels Druckstöcken aus *Arkanium* zu lösen, sind allesamt gescheitert.

Inhaltlich wie äußerlich variieren Zauberbücher enorm. Es gibt sie in beinahe allen Formen, aus verschiedensten Materialien, lieblos heruntergeschrieben oder mit Hingabe farbig illustriert und illuminiert und mit zahllosen künstlerischen Details verziert. Thematisch werden fast alle denkbaren Bereiche abgedeckt.

Ein Buch muß nicht direkt mit Zauberei zu tun haben, um für *Magi* von großer Bedeutung zu sein. Vor allem mythologische und geschichtliche, religiöse und philosophische sowie naturkundliche Werke genießen teilweise hohen Respekt und gelten als ein Muß für die Bibliotheken der *Akademien*. Die Inhalte so manchen Buches sind verschiedenen Mächtegruppen von Kirchen über *Adel* bis hin zur Magierschaft natürlich ein Dorn im Auge, es gibt ungezählte Beispiele für Indizierung und Zensur bis hin zu öffentlichen Bücherverbrennungen, von denen besonders jene aus der Zeit der *Priesterkaiser*, die Scheiterhaufen nach den *Magierkriegen* und die Jahre nach Zerschlagung der *Ilaris-Sekte* in Erinnerung geblieben sind. Besonders in jüngster Zeit kommt es auch vor, daß ein Buch bereits vor seiner Veröffentlichung bei Staat oder Kirche auf einen Index verbotener Schriften gesetzt wird.

Bedeutende Horte arkaner Bücher sind die *Hallen der Weisheit* zu *Kuslik*, das *Pentagrammaton* zu *Punin*, die *Universitäten* von *Al'Anfa* und *Methumis*, die *Akademie-bücherei* von *Mirham*, das *Hesindedorf* in *Festum* und einige mehr. Durchaus vermag auch eine Privatsammlung ob echter Raritäten in echtes Erstaunen zu versetzen, und die *Bleikammern der Stadt des Lichts* beinhalten ebenso zahlreiche wie begehrte Bücher.

Nachfolgend eine Zusammenstellung einiger bedeutender Werke:

Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen; allgemein geächtetes, "heiliges" Buch des Kultes des *Gottes ohne Namen*; abgefaßt in den *Dunklen Zeiten*, ist es den Kirchen der *Zwölfgötter* bis heute nicht gelungen, alle Exemplare zu vernichten; die 13 Kapitel stellen die gesamte Dereggeschichte als Machenschaften des *Namenlosen* dar und verführen auch die Gläubigsten zur Hingebung an diesen.

Die Angst – Betrachtungen ueber den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen; die im Jahre 22 Hal veröffentlichten Forschungsergebnisse des ehemaligen "Hofmagiers" von *Havena*, des *Druiden Archon Megalon*, über menschliche Phobien aller Art – und wie sie herbeigeführt werden, weshalb das Buch vom *Bund des Weißen Pentagramms* und vielen grauen Forschungsstätten verboten wurde.

Arcanum; seit 1.900 Jahren das wichtigste Werk der *Dämonologie*, dessen halb mythologische, halb wissenschaftliche Inhalte noch auf gildenländischem Wissen fundieren; trotz des hohen Alters und der meist miserablen Erhaltungszustände werden noch immer weitere, oft erschreckende Geheimnisse daraus entschlüsselt.

Artefakte und Alchemica – Vom Wechsel der Dinge; hochintelligentes, hexalogisches Werk aus der Epoche der *Klugen Kaiser*, das dem Leser weniger besondere Kenntnis-

se in *Magie* und *Alchimie*, als vielmehr hohes mathematisches Wissen abverlangt; bietet eine Unmenge von diesbezügliche Formeln zur Formveränderung von *Materie* und *Elementen*.

Codex Albyricus; im Jahre 446 v.H. auf Veranlassung *Rohals* erstmals niedergelegte und nunmehr in der 9. Auflage oft erweiterte und korrigierte Gesetzessammlung, die sich mit magischen Vergehen und Verbrechen, deren Untersuchung, Nachweis und Ahndung sowie Normen und Traditionen der *Gildenmagie* beschäftigt; Grundlage der *Gildengerichtbarkeit*.

Codex Daemonis; 44 v.H. vom Zauberer *Rapherian* zu *Gareth* verfaßt, der ein ausgewogenes, wertneutrales Werk der *Dämonologie* schreiben wollte, auf dieser Gratwanderung zwischen Kosmos und Chaos jedoch zunehmend dahinsiechte und dem Irrsinn verfiel; das Buch galt als *Magierlegende*, ehe es 14 Hal zufällig im Tempel der *Hesinde* entdeckt wurde; noch bevor eine Komplettabschrift angefertigt war, beschlagnahmte es die *Inquisition*.

Codex Sauris; weniger ein Quell über die echsischen Zauberkünste als vielmehr die vermutlich ausführlichste Quelle über Kulturen, Götter und Geschichte der saurologischen Rassen, aus älteren Quellen zusammengetragen als *Enzyklopaedia Sauria* von *Cordovan Puriadin* unter Regierung *Hela-Horas*; gilt als geistesgefährdend, wie oft an *Rakorium Muntagonus* angeführt wird, welcher derzeit *Bewahrer* der Urschrift ist, die tausend Jahre lang immer zusammen mit dem *Kelch der Magie* weitergegeben wurde.

De Lithis – Kompendium der wunderwirksamen Steine; verschollenes Werk über die arkanen Kräfte der Metalle und Gesteine sowie Grundlagen der *Sumulogie*, das vor über 300 Jahren von *Isfaleon von Rommily*s verfaßt wurde; es kursieren zwar viele Auszüge und Passagen, doch komplette Texte scheinen nicht mehr zu existieren.

Encyclopaedia Magica; als siebenbändiger *Foliant* etwa alle 200 Jahre und mittlerweile in der 10. Auflage neu herausgegebenes Nachschlagewerk der gildenmagischen Zauberei; enthält neben neuesten Forschungsergebnissen und den bekannten Zauberformeln vor allem Verzeichnisse sämtlicher *Magierakademien* und bekannter Zauberer sowie ein magisches *Hesindikon*.

Die Gespräche Rohals des Weisen; ein philosophisch-arkanes und recht verbreitetes Kollektan von 21 Bänden, das im Verlaufe der Regierung *Rohals* von dessen Schülern gesammelt wurde; enthält im Stil von Schüler-Frage und Lehrer-Antwort nahezu alle Lehren und Weisheiten des großen Kaisers, fast alle Themen von *Moral* über *Naturwissenschaften* bis zur *Götterkunde* abdeckend.

Liber Zhammorica per Satinav; nahezu unbekanntes Werk der alten *Tulamiden*, das sich Ritualen, Kulturen und Mythen der *Echsen* widmet, aber auch den Komplex der 7 Formeln der Zeit zum Thema hat und daher das sphärologische Gegenstück zum *Codex Sauris* bildet; aufgrund seiner Geheimnisse zu den *Sterbenden Göttern* wird es wahnbringend unter Verschuß gehalten.

Die Magie des Stabes; von der halbmythologischen Artefakt- und Hofmagierin *Yulag-Horas*, *Jandora von Bosparan*, verfaßtes Kompendium über die arkanen Gerätschaften der *Gildenmagie*, deren Tradition noch heute darauf fußt; übersetzt in nahezu alle Schriftsprachen und in jedem *Gildenhaus* zu finden.

Magische Schilde; erst 28 Hal der Öffentlichkeit vorgestelltes, von *Erzmagierin Racalla von Horsen-Rabenmund* verfaßtes Buch für den Leib- und Hofmagier zum sicheren Schutz des jeweiligen Potentaten; die Verbreitung geht nur schleppend voran, da zahlreiche Leibmagier Interesse bekundeten und nach Rangfolge ihrer Bedeutung eine Abschrift erhalten.

Ma'zakaroth Schamaschtu – Das Daimonicon; legendärstes Buch der *Dämonologie* aus alttulamidischer Zeit, aber auch das gefährlichste; sein Studium schadet nach allgemeiner Meinung unausweichlich Geist und Seele, doch gewährt es Macht über die Kreaturen der *Niederhöhlen*;

dabei gilt seine Existenz nicht einmal als gesichert.

Naranda Ulthagi oder: Auf der Suche nach der Gefrorenen Zeit; das sagenhafte Buch der Zeitmagie, dessen Existenz von vielen *Magiern* angezweifelt wird; neben allen Geheimnissen der Anrufungen *Satinavs* werden dem Werk auch die Entschlüsselung der letzten Mysterien der Magie zugesprochen, ebenso die Kunst des Goldmachens, die Nennung des *Wahren Namens* des *Dämonensultans* und weitere unglaubliche Dinge.

Niobaras Sternkundliche Tafeln; unter der geläufigeren Bezeichnung **Der Foliant** das anerkannteste *Almagest*,

zerstört und drei Heere vernichtet wurden; nach dem Schamanen *MANAK* benannt; wurde erst nach fünf Jahren von *Walkir ZORNRECHT* blutig niedergeschlagen, der daraufhin das *SILBERBERGER WÜRFELSPIEL* anordnete.

Manekh-Chanebi; Felsmassiv westlich des *Cichanebi-Sees* in der südlichen *Khom*.

Manesh; kleinere Oase in der südlichen *Khom* westlich des *Manekh-Chanebi*.

Manu Al'Planes; (auch *Manu al-Planes* oder *Manula Planes*) Pseudonym des um 400 v.H. lebenden Autors der *Sphairologia*; wörtlich übersetzt bedeutet das Hybridwort (*BOSPARANO-TULAMIDYA*) 'Hand der Sphären' oder 'Handbuch der Sphären'.

Manufaktur; größerer Betrieb, in dem viele Arbeiter stets dieselben Produkte herstellen; z.B. Drahtzieherei, Gerberei, Färberei, etc.; vor allem im *LIEBLICHEN FELD* verbreitet.

Mara; (* 2 Hal); die egeborene *Hexe* kam im Jahre 20 Hal als Gemahlin von *TARLISIN VON BORBRA* nach *Aranien*, wo sie als Baronin von *Samra* maßgeblich an der Vereitelung des Attentates beteiligt war, daß die verräterische Prinzessin *DIMIONA* gegen ihren Bruder *ARKOS* geplant hatte. Die von der heutigen *Maharani ELEONORA* hochgeschätzte M. folgte der zukünftigen Regentin als *Palastwesirin* nach *Anchopal* und ist heute deren Nachfolgerin als *Sultana VON GORIEN* und zugleich als *Großwesirin* die direkte Vertraute und Beraterin des Monarchenpaares.

Maraskankontor; Handelsunternehmen der Häuser *Stoerrebrandt, Warrlinger, Dhachmani* und *Gerbstein*. Das in *Khunchom* ansässige M. wird von *Iselaff Dagorski* geleitet und stellte für viele Jahre praktisch den einzigen Handelspartner von *MARASKAN* außerhalb des *Neuen Reiches* dar. Seit der *borbaradianischen Invasion* sind die Geschäfte jedoch beinahe zum Erliegen gekommen, da der *Golf von Tuzak* mittlerweile zu den gefährlichsten Gewässern des Kontinents zählt. Zu den Nutznießern der Lage zählt das südlichere *Thalusa*, die meisten Waren jedoch werden zu gewinnbringendem Schmuggelgut.

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

Marbos Odem; ein exquisites Rauschgift aus dem Blütenstaub des *Weißes Lotos*.

Marchesa, Marchese; *Adelstitel* im *LIEBLICHEN FELD*, der in etwa auf der Stufe eines *Grafen* anzusiedeln und zumeist mit einem hohen Amt verbunden ist.

Mardilo; etwa 70 Meilen langer Fluß im *LIEBLICHEN FELD*, der in den *Goldfelsen* entspringt und bei *Marvinko* in den *Sikram* mündet.

Marudret, -s; Marudreter; Marudreter; Ort und *Baronie* der *Grafenschaft SIKRAM* im *Lieblichen Feld*. Stammlen des alten Geschlechtes vom *Berg*.

Marvinko, Abelmir von; (* 15 v.H.); ehemaliger *Antimagier*, der bei seiner Tätigkeit als Hofmagus am Königshof zu *Vinsalt* seiner ganzen Zauberkraft verlustig ging. Trat daraufhin der *Hesindekirche* bei und wurde dank des Einflusses seiner Familie bald *Erzwissensbewahrer* zu *Silas* und damit oberster *Hesinde-Geweihte* des *Horasreiches*. Seit dem *BLUTKONVENT ZU ARIVOR* ist er als *Staats-Minister* die höchste Autorität im *HORASREICH* nach der Kaiserin, ein Amt, dem er sich völlig aufopferte. Jüngerer Bruder des Landgrafen vom *Sikram*, *Croenar von MARVINKO*.

Marvinko, Croenar von; (* 34 v.H.); Landgraf vom *SIKRAM* und Haupt des Hauses *MARVINKO*, der allgemein als äußerst intrigant, gefährlich ambitioniert und aufrührerisch gilt (man sagte ihm gar

basierend auf den Arbeiten der Sternkundlerin *Niobara von Anchopal* in der *Rohalszeit*; die große Sternkartensammlung und die dazugehörigen Berechnungstabellen gelten vor allem in der Navigation nach den Sternen, aber auch bei *Beschwörungen* als unerlässlich.

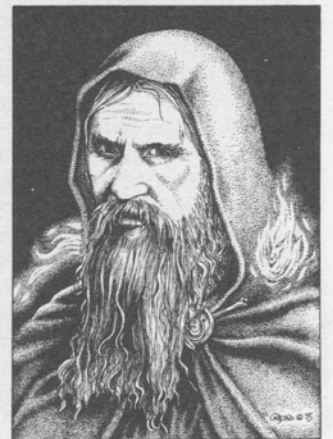
Philosophia Magica; eigentlich eine Sammlung von Einzelschriften und Traktaten des *Elfen Elon Carhelan* aus der Zeit von *Bosparans Fall*, heute jedoch mehr oder meist weniger vollständig in Buchform zusammengestellt; als bekanntestes und unter Menschen erstes Werk der *Magierphilosophie* untersteht sie dem *Zwölfgöttlichen Bann*.

Beziehungen zu *Kusmina von Kuslik-Galahan*, *Answin von Rabenmund* und *Tar Honak* nach). Älterer Bruder des *Erzwissensbewahrers Abelmir von MARVINKO*.

Marvinko, Tharinda von; ehemalige-Gräfin zu *Silas* und Mitverschwörerin beim *BALIIRI-SCHWUR*. Die schreckliche Niederlage bei der *Schlacht von Marvinko*, wo auch die Gräfin den Tod fand, wird – vor allem von Nachkommen der Gräfin aus dem Hause *MARVINKO* – immer wieder dem späteren König *Khadan Firdayon* (und seinen Nachfahren) angelastet.

Mätresse; die in der Oberschicht des *Lieblichen Feldes* übliche Bezeichnung für eine Gesellschafterin an der Seite eines hohen Herrn. Der Begriff wird keinesfalls abwertend verwendet, da eine M. (und ihr männliches Gegenstück, der *FAVORT*) bereits zu einem festen Bestandteil und Statussymbol der liebevollen Kultur geworden ist, auf das die Gatten einer ohnehin meist politischen Eheverbindung längst nicht mehr eifersüchtig sind.

Megalon, Archon; (* um 35 v.H.); wohl machvollster menschlicher *Druide* *Aventuriens*, wahrscheinlich *tobrischer* Herkunft. Der ehemalige Hofdruide des *albernischen* Herrscherhauses zu *Havena*, der so gar nicht dem Klischee eines *Haindruiden* entspricht, hat sich jahrzehntlang der Erforschung des menschlichen Geistes verschrieben. Ein Ziel, dem er sich mit der *Akribie* und dem *Kalkül* eines besessenen Gelehrten widmete – ohne sich durch gesellschaftliche Bedenken beschränken zu lassen. Seine Forschungsergebnisse, die gerüchteleise auch auf skrupellosen Menschenexperimenten fußen, soll er in seinem inzwischen fertiggestellten Buch "Die Angst – Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen" niedergelegt haben.



Archon Megalon

Meister der Esse; Titel der *Hochgeweihten* in der *INGERIMM-Kirche*.

Melliador; gleißendes *Tor* von *ALVERAN* zur *SECHSTEN SPHÄRE*; bewacht von *Rondras Erz-Alveraniaren* und den tapfersten Recken der *Langen Tafel*; wird von den Seelen der Gestorbenen durchschritten, so ihnen eines der *Zwölfgöttlichen Paradiese* bestimmt ist.

Menchalak'Taran; zauberkundiger Führer der *Alchimistengilde* zu *Mengbilla*; Oberhaupt der *FRATERNITAS UTHARI*.

Menkirdes von Rethis; (1.607 – 1.545 v.H.); Adoptivtochter des Blutkaisers *FRAN-HORAS*; seit 1.593 v.H. Nachfolgerin von *PELMIDES VON RETHIS* als *Königin* der *ZYKLOPENINSELN*. Nach der Niederschlagung eines Aufstandes auf der Insel *Pailos* nahm sie den Titel einer *THALASOKRATIN* an. Ihr Ausspruch "Pailos ist mein, als wäre es ein zweites *Hylailos*" führte zum heutigen Staatsnamen *SEEKÖNIGREICH BEIDER HYLAILOS*.

Menschenfresserinsel; auf der Wildheit der *Utulus* beruhender Name der Insel *SUKKUVELANI*.

Mentor; in der Kirche der *HESINDE* der Titel für jene *Geweihte*, denen die Ausbildung der *Scholaren* obliegt.

Mephaliten; weißer *Magierorden* mit Hauptsitz in *Rommilys*; wid-

met sich vorrangig der *Heilzauberei*; weiterhin hat sich der Orden zur Aufgabe gesetzt, magiebegabte Kinder aufzuspüren und auszubilden.

Merach-Strauch; baumartiger, bis zu vier Schritt hoher Strauch der Tulamidenlande und des Regengebirges; seine glänzend blauen, aromatischen und zuckersüßen Früchte werden auch als *Süßer Tod* bezeichnet, da ihr Verzehr bis zu drei Tagen vor oder nach dem Genuß von Alkohol tödlich wirkt.

Mercenario; *horasischer* Begriff für einen Söldner.

Meridiana; bosp. für 'die Südliche'; nach *Bosparans Fall* gegründetes *Vizekönigreich*, das den Süden *Aventuriens* (namentlich neben *Altoum* und *Trahellen* die Grafschaften *AURELIA* und *MYSOBIEN*) bis zur sogenannten *DEBREK-LINIE* umfaßte; Hauptstadt war zunächst *Sylla*, später *Alphana* (das zu diesem Anlaß wieder seinen alten Namen *Al'Anfa* erhielt); auf mehrere Könige der Familie *Paligan* folgte unter den *Priesterkaisern* deren Degradierung zu *Grafen*, danach mehrere selbsternannte *Markgrafen* und schließlich die erneute Etablierung des *Vizekönigreichs* unter den *Shoy'Rinas*, das von *Walkir ZORNRECHT* 330 v.H. zum *Königreich* erklärt wurde. Mit der Unabhängigkeitsklärung *Al'Anfas* im Jahre 145 v.H. waren die Tage M.s gezählt; bisweilen noch heute als Bezeichnung für die Gesamtheit der *Südlichen Stadtstaaten* verwendet.

Merkantiltheorie; herrschende Wirtschaftspraxis im HORASREICH; Vorstellung der M. ist es, interne Zölle abzuschaffen, Importe von Rohstoffen zu begünstigen, im Gegenzug aber Importe von Fertigprodukten mit drastischen Zöllen zu belegen. Durch die provinzielle Politik der meisten Territorialadligen ist die M. aber kaum konsequent durchzusetzen.

Merymakon; weiträumig angelegter Gefängnis-komplex in der Nähe der Stadt *RETHIS*, der in seinen Mauern auch zahlreiche Häuser und Paläste einschließt. In das nach Seekönig *Merymakos II.* benannte M. werden heute die hochrangigen Feinde des *Horasreiches* deportiert und von der Außenwelt abgeschlossen.

Merymakos I.; Seekönig der ZYKLOPENINSELN im zweiten vorbosp. parianischen Jahrhundert; schloß im Jahre 1111 v.H. den *BUND VON LAND UND MEER* und rettete die Inseln so vor einer Seuche.

Merymakos II.; (1.036 – 971 v.H.); seit 987 v.H. Seekönig der ZYKLOPENINSELN; schloß einen Bund mit dem MITTELREICH, der die Zyklopeninseln zum Flottenstützpunkt und Verbannungsort des *Neuen Reiches* machte.

Metamagie; Fachbegriff für ein *Spezialgebiet* der gildenmagischen Zauberei, das sich mit der Manipulation anderer Zauber beschäftigt.

Methumia; verbreitete Bezeichnung für das Herzogtum METHUMIS im LIEBLICHEN FELD; Herzog von M. ist EOLAN IV. BERLINGHÂN.

Methumian; auch: *Kleiner Tsakopf*; Kraut mit dichten, purpurnen Blütendolden. Wird zum Färben von Speisen ebenso benutzt wie als Salat, Gewürz oder auch Heilkraut.

Methumis (II), -is'; methumisch; Methumer; Stadtmark im gleichnamigen Herzogtum, auf dessen Feldern fast ausschließlich der bekannte *METHUMIS-TABAK* angebaut wird.

Methumischer Stil; *liebfeldische* Bezeichnung für die vom neuen HORASSTIL weitgehend abgelöste "Neueste Vinsalter Mode" (und als solche auch weiterhin das größte Klischee des "Vinsalter Stützers"). Wer sich an den horasischen Höfen heute noch für den engen Leibrock mit bauschigen Ärmeln, die ebenso knappen Beinkleider mit kurzem Rock oder farbigem Hosenlatz, die geckenhaften Schnabelschuhe und den fröhlichen Federhut entscheidet, zeigt damit deutlich seine Distanz zum neuen *Horasiat*.

Methumis-Tabak; leichtes und vor allem im HORASREICH beliebtes *Pfeifenkraut* mit feinem Aroma, das in *Methumis* und *Dröl* angebaut wird.

Metuant, Oderin du; (* 21 v.H.); skrupelloser Krieger, Großmeister vom ORDEN DES SCHWARZEN RABEN, von *Tar Honak* ernannter *Marschall-Gubernator* von *Selem* (mittlerweile nur mehr ein nomineller Machtanspruch) und als Träger des *Rabenhelms* seit dem *Khom-Feldzug* Oberbefehlshaber der Landtruppen von *Al'Anfa*. Seit *Tar Honaks* Tod ist M. auch Mitglied im alfanischen TRIUMVIRAT.

Mezzani, Phedro ya; Großmeister der Ordensburg der GRAUEN STÄBE

zu *Neetha*; Träger des *Rohalsstabes CEDRAION*; der frühere Leiter des Ordenshauses *Vinsalt* erlebte mit, wie seine Stammakademie, das *Anatomische Institut zu Vinsalt*, auf staatlichen Druck von der *Grauen Gilde zur Weißen Gilde* überging und befürchtet tagtäglich das gleiche für die *Halle der Antimagie in Kuslik*. Diese Erfahrung hat ihn zu einem entschlossenen, wenn auch subtilen Verfechter der Gildenfreiheit gegen alle staatlichen Umarmungsversuche des *Horasiats* gemacht; seinen Kampf führt er ganz 'liebfeldisch' mittels vorsichtigem Druck hier und üppigen Zuwendungen dort.

Mhaharan-Shah; wörtlich 'Großherr-König'; offizieller tulamid. Titel des *aranischen* Monarchen *ARKOS*. Die weibliche Form für seine Gemahlin *ELEONORA*, die eigentliche Regentin, lautet *Mhaharani Shahi*, doch wird in der Praxis meist nur *Mhaharani* gebraucht.

Mhanadiknolle; auch *Khomknolle*; unterirdisch wachsende *Kakteenart* der östlichen *Khom*, *Goriens* und *Mhanadistans* nördlich des *Gadang*; ihr tulamidischer Name 'al *Kirachin*' bedeutet so viel wie 'die Feuchte'; tatsächlich bedeutet die kürbisähnliche Pflanze oftmals die letzte Rettung vor dem Verdurstenden, denn in ihrem Innern speichert sie bis zu vier Maß klaren Wassers.

Mherch ben Tuleyman ben Haschabnah; dem novadischen Elementarmagier und Unauer *Mawdli* ist die Errichtung der ZAUBERSCHULE DES KALIFEN ZU MHERWED zu verdanken, der er als *Spektabilität* vorsteht.

Mibogor; wenig bekannter *Dämon*, meist als TAGESHERRSCHER beschworen.

Minotauren; äußerst seltene Mischrasse aus Stier und Mensch, die hauptsächlich in den Bergen der Insel *PHYRGIAIOS* heimisch ist. M. haben einen menschlichen, aber mit Fell überzogenen Körper und den Schädel eines Stiers. Man erzählt von ihnen, daß sie einem wilden Stiergötzen opfern und Frauen entführen, um sich mit ihnen zu paaren. Auch sollen die M. Zugänge zu den *Feenwelten* kennen (über die sie auch andere der ZYKLOPENINSELN erreichen), während über ihre Herkunft nur allerlei Mutmaßungen getroffen werden können.

Miralay; neue *aranische* Tulamidya-Bezeichnung für den militärischen Rang *Oberst*; Anführer eines *ALAY* (Regiment).

Mirhamer Brautwerbung; eine der bekanntesten av. Heldensagen, die von *Sheyrazada*, der Tochter des *Emirs*, und ihrer unglaublichen Schönheit handelt. Sie soll die größten Helden des Zeitalters zurückgewiesen und schließlich, nachdem ihr Vater getötet und die Stadt gebrandschatzt worden war, mit dem Streuner *Phecadio von Punin* verschwunden sein.

Mirhamionette; von vielen Gauklertruppen verwendete kleine Puppen, die in einer nach oben offenen, kastenartigen Bühne mit Hilfe von dünnen Fäden gelenkt werden; die etwas spöttelnde Bezeichnung stammt von der sprichwörtlichen Abhängigkeit der Königsstadt *Mirham* vom Willen *Al'Anfas*.

Mironos von Rethis; letzter der *ADOPTIVKÖNIGE* auf den ZYKLOPENINSELN, der 1.224 v.H. im Kampf mit Piraten erschlagen wird, ohne einen Nachfolger bestimmt zu haben. Zwei Jahre zuvor besetzte er *Neetha*, ließ dort das alte *Seekönigliche Schloß* erbauen und verleibte es seinem Königreich ein. Seine starke Flotte machte die Inseln zu einem so starken Machtfaktor, daß er von den *Kaisern von Bosparan* zahlreiche (mittlerweile wieder verlorengegangene) Privilegien und die Bestätigung des Titels *Seekönig* erhielt.

Mithrida die Rote; eine der größten *Gigantinnen*, die im Kampf gegen die *VIELLEIBIGE BESTIE* des *Dämonensultans* von *Rondra* selbst als Waffe geführt wurde. Wie ihre Schwestern *Hazaphar* und *Sokramur* war sie danach so schwer verletzt, daß sie zur Ruhe gelegt wurde und heute die *ROTE SICHEL* bildet.

Mittelreich; das *Neue Reich* hat *BORBARADS RÜCKKEHR* den größten Tribut zollen müssen; im Verlauf der borbaradianischen Invasion gingen sowohl die Insel *Maraskan*, wie nahezu das gesamte Herzogtum *Tobrien*, die Markgrafschaften *Beilunk* und *Warunk* sowie der Osten *Darpatiens* verloren und zählen nun zu den *Schwarzen Landen*.

Weitere Konzessionen mußte das Kaiserreich im *FRIEDE VON OBERFELS* machen, der das Verhältnis mit dem HORASREICH 'reformierte', das einstige Fürstentum *ARANEN* nutzte die Gelegenheit, endlich seine Unabhängigkeit durchzusetzen.

Schmerzlich auch der Blutzoll, den das Reich entrichten mußte. Neben den ungezählten Opfern in den besetzten Gebieten sowie den Gefallenen der *Schlachten von Eslamsbrück*, auf den *Vallusanischen Weiden* und an der *Trollpforte*, ist der Verlust zahlreicher berühmter oder reichswichtiger Persönlichkeiten zu beklagen; Herzog *Kunibald von Ehrenstein*, Amazonenkönigin *Yppolita von Kurkum*, Herzog *Waldemar von Löwenhaupt-Weiden*, Schwertkönig *Raidri Conchobair* und Reichsbehüter *Brin von Gareth* führen die Opferliste an.

Im Jahr 29 Hal beginnt die Zählung der jüngsten mittelreichischen Geschichte, die **Emersche Reichsreform** sorgt für Veränderungen in Staatsordnung und zur Straffung der Verwaltung. *Emer ni BENNAIN*, Gemahlin des gefallenen Reichsbehüters *Brin*, wurde bereits kraft dessen Testaments zur *Reichsregentin* erhoben, die bis zur Regierungsfähigkeit von Kronprinzessin *ROHAJA* (Königin von *Garetien*, *Darpatien*, *Almada* und *Kosch*) im Pra. 36 Hal die Staatsgeschicke in Händen halten soll. Neben ihrer Person ruht das Reich nur noch auf vier Säulen, denen Reichserzmarschall *Leomar vom Berg* (Kriegswesen), Reichserztruchseß *Fingorn von Mersingen-Schnattermoor* (Hofstaat und Schatzkammer); Reichserzkanzler *Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss* (Reichsangelegenheiten, Außenpolitik und Kaiserliche Rechtsprechung) sowie Reichsadmiral *Rudon von Mendena* (Flottenwesen) vorstehen.

Die Kompetenz der einstigen *Gaugrafen*, nunmehr *Pfalzgrafen*, wurde beschnitten, die zugehörigen *Pfalzgrafschaften* (vormals *Gaue*) unter Beibehaltung ihres Namens auf Baroniegröße geschrumpft.

Auch die Provinzen werden neu geordnet: die Markgrafschaft *Winhall* wird nach dem Tod von *Raidri Conchobair* wieder zur Grafschaft im Königreich *ALBERNIA*, die Markgft. *Heldentrutz* wird eigenständige Grafschaft im Herzogtum *WEIDEN*.

Der Neuaufbau der Kaiserlichen Armee liegt vor allem in den hohen Verlusten der letzten Zeit begründet; weiterhin Bestand haben die *Elite-Garderegimenter* *RAUL* von *GARETH* und die *LÖWENGARDE*, neu hinzu kommen *GREIFENGARDE* und *BÄRENGARDE* für die aufgelösten Einheiten von *Drachen-* und *Adlergarde*; daneben bestehen noch 21 weitere *Garderegimenter*.

Moarana; im südaventurischen Urwald weit verbreitete Lianenart, deren zähe, fingerdicke Stränge bräunliche Farbe und samtige Oberfläche haben. Von den *Waldmenschen* zu einem Liebestrank verkocht, wird sie andernorts zur Steigerung der Leistungsfähigkeit roh oder als Nahrungsbeigabe genossen und ist vor allem ein beliebtes Mittel, um die Arbeitskraft von *Sklaven* zu erhöhen.

Moghul, Moghuli; *Adelstitel*, hat in *ORON* den des Königs abgelöst; Trägerin des Titels ist die *Heptarchin* *DIMIONA*, die ihr Herrschaftsgebiet *Oron* als *Moghular* bezeichnet.

Mohaska; von *Waldmenschen* aus *Quinjabeeren* gebrauter Wein, der auch bei *Mitelländern* sehr beliebt ist.

M'Okool; Quellsümpfe des *Bodir*; namensgebend für den dort lebenden Stamm der *Sumpforks*, den *MOKOLASCH*.

Molchenberg; großer Kalkhügel am *Radrom*, auf dem *WARUNK* errichtet wurde; durchzogen von allerlei Höhlen; war aufgrund des darin schlummernden *OMEGATHERIONS* Gegenstand von allerlei Sagen.

Monarchin des Ewigen Siechtums; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin *BELZHORASH*.

Mond (II); Bezeichnung für den obersten *Geweihten* der *PHEx*-Kirche; seine wahre Identität zählt zu den größten Geheimnissen des zwölfgöttergläubigen *Aventuriens*.

Mondkontor; umgangssprachlicher *Garethi*-Name der *phex*gewidmeten *aranischen* Handelsgesellschaft, der *MADA BASARI*.

Mondrazar vom Goldfelsen; größter Verwandlungsmagier der *Rohalszeit* und Autor des *Almanachs der Wandlungen*. Der Sage nach soll er irgendwo in den *Goldfelsen* ein Zauberschloß errichtet haben.

Mondschaten; eigentlich: *Bruderschaft der Mondschaten*; mittelreichische Bezeichnung für die *Geweihtenschaft* des Gottes *PHEx*.

Mondsilbersultana; *Titel* der *Zorganer Fürstin* (*Sultana*) *SYBIA* als

offen auftretende *Phex-Hochgeweihte* und Leiterin der *MADA BASARI*; Hauptaufgabe ist die wortgewandte Befürwortung eines "selbstbestimmten, entscheidungsfrohen und risikobewußten Lebens der freien Händler"; weitere Tätigkeitsbereiche entziehen sich dem Licht der Öffentlichkeit.

Morfureiter; landläufige Bezeichnung für die *Großköniglich Seelmer Kuriere*; Anspielung auf deren Langsamkeit.

Mulziber von Jergan; (* 18 v.H.); Prinz von *Maraskan*, Erbe der *CHERZAKS* von *Jergan* und Oberhaupt der *maraskanischen* Gemeinde in *Festum*, daher auch oft M. von *NEU-JERGAN* genannt. Zeit seines Lebens als gewiefter Intrigant berüchtigt, erklärte er seinen Anspruch auf die Krone *Maraskans* nach der Eroberung *Borans* als ruhend und rief sich zum *TETRARCHEN* des Nordens des *BENISABAYADS* aus. Während *Mulziber* unter *Nichtmaraskanern* nur als Anführer einer einflußreichen Allianz der *maraskanischen Exilanten* gilt, wird der vormals umstrittene Prinz jetzt Kraft des *Tetrarchenamtes* von seinen *Landleuten* widerspruchslos als akzeptierter Anführer von schier unbegrenzter Machtfülle angesehen. Unter *Eingeweihten* gilt M. als göttergesegneter Logistiker und Organisator, dem ein großer Teil des Verdienstes bei der Eroberung *YALAIADS* zugeschrieben wird.

Muntagonus, Rakorium; (* 52 v.H.); einer der bekanntesten *Erzmagier*; zwar noch *Spektabilität* der *HALLE DES QUECKSILBERS* zu *FESTUM*, ist aber seit Jahrzehnten als Hüter der *Encyclopaedia Sauria* zunehmend zum versponnenen Einzelkämpfer gegen die *echsische Dämonologie* der *Sterbenden Götter* geworden, weswegen er als mehr oder weniger *wahnsinnig* gilt..

Munter, Bastan; Gelehrter und Reisender, der im Laufe seiner mehrjährigen Expeditionen seit 360 v.H. als erster *Geograph* alle Länder *Aventuriens* bereiste. Die Erkenntnisse seiner Reisen legte er in einer *Tetralogie* (bestehend aus den Bänden '*Sand, Saltz und Sonne*', '*Zwischen Bodir und Walsach*', '*Die dampfenden Waelder*' und '*Heimatland, fremdes Land*') nieder, die von den Völkern und Kulturen *Aventuriens* berichtet und zu den *derographischen* Standardwerken zählt.

Murakianer; auch *Murakbrüder* genannte lockere Gemeinschaft von ungebildeten Nationalisten, die seit der Unabhängigkeit im *Liebli-chen Feldgeringe* Verbreitung gefunden hat und (oft gewalttätig) gegen alles Fremde vorgehet.

Muwallaraan; *Gehörnter Dämon* aus dem Gefolge von *BELKELEL*; erscheint als nachtschwarzer Hengst mit Raubtierzähnen und Feldermausflügeln.

Mygdonia; (1.048 – 982 v.H.); sagenumrankte Königin *Aranien*s und Gemahlin des Heldenkönigs *ARKOS*; begnadete Regentin; führte ihr Land in eine Zeit der wirtschaftlichen und kulturellen Blüte. Ihr Geschick in den Künsten der Diplomatie war so groß, daß sie sowohl zuerst mit Kaiserin *Hela-Horas* wie später, nach dem Fall *Bosparans*, mit Kaiser *Raul von Gareth* Verträge schließen konnte, die *Aranien* als selbstständiges Land neben dem Kaiserreich bestätigten.

An ihrem Hofe zu *Zorgahan* (dem heutigen *Zorgan*) wurde angeblich die allmähliche Umformung vom *Ur-Tulamida* ins modernere *Tulamidisch* zum ersten mal in Schrift niedergelegt; zu ihrem Hofstaat gehörte unter anderem der *Drachenkundler* *Pher DRODONT*.

Mylamazza; exzellenter Schafkäse der Schäfer von *Putras*, *Kutakis* und *Mylamas*; dank seines blaugrünen Schimmels besonders würzig und wohlschmeckend.

Myridanum; unglaublich wertvoller *Räucherstoff*, dessen Kristalle durch alchemistische Verarbeitung der lila schimmernden Früchte des seltenen (und ausschließlich im *Regengebirge* zu findenden) *Myrrhe*-Strauches. Der kostbare Stoff dient bei vielen magischen Ritualen als *Paraphernalium*.

Mysobien (I); Landschaft im Süden *Aventuriens*, dessen feuchte Sümpfe und Regenwäldersich am *Mysob* zwischen *Brabak* und *H'Rabaal* erstrecken.

Mysobien (II); ehemalige *Grafschaft* im *Vizekönigreich* *MERIDIANA*, die von dessen Gründung 992 bis 660 v.H. existierte; umfaßte die Stadt *Brabak* und ihr Umland.

N

Naaghot-Shaar; angeblich eine *güldenländische* Bezeichnung für den *Namenlosen*; etwa: 'der mit den zwei Gesichtern'.

Nabuleth; einstige Stadt der *Echsen* an der Mündung des *Jalob*, in der eine dreiköpfige *Echse* verehrt wurde. Auf ihren Ruinen entstand das spätere *Tyrinth*.

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

Nagwa; südaventurischer Fluß, der in den südlichen *Eternen* entspringt und nach etwa 40 Meilen bei *Abszint* in den *Szinto* mündet.

Nahamah-Werfer-Geschütz; auch *Hammerwerfer*; ein auf dem Prinzip von Schwer- und Zentrifugalkraft basierendes Geschütz, das aus einem frei drehbaren Hebel besteht und Steinquader bisher ungeahnter Größe zu schleudern vermag. Zur Zeit der *Skorpionkriege* gelang Sultan *Sulman al-Nassori* mit dieser Maschine (damals *namajinaqqim* genannt) der Sieg über die *Magiermogule*. Aus uralten Quellen konnte das Geschütz 26 Hal von *TAMORLAN VON SHAMAHAM* tekonstruiert werden, die Pläne fielen aber anscheinend *Borbaradianern* in die Hände, da ein riesiger H. bei der Belagerung von *Beilunk* in den *Namenlosen* Tagen 27 Hal zum Einsatz kam.

Nanduria (II); in den großen Städten vom *LIEBLICHEN FELD* sowie in *DRÖL* ansässiges Unternehmen, das unter der Leitung von *Hauce von Radoeth* Informationen sammelt und verkauft oder in diversen Gazetten veröffentlicht. Vor allem der Handel mit unerwünschten Geheimnissen verschafft der Nachrichtenagentur nicht unerheblichen politischen Einfluß.

Nargazz Blutfaust; *Orkhauptling* der *GHORINCHAI* in den *Dunklen Zeiten*; einte mehrere Stämme unter seinem Banner, fiel in das ge-

schwächte *Alte Reich* ein und eroberte 1.246 v.H. *Baliho*, wo er das *KÖNIGREICH DES NORDENS* ausrief; wurde beim Versuch einer Eroberung *Trallops* 1.240 v.H. erschlagen.

Nasuleum; Bezeichnung für ein großes Grabmal; nach Kaiser *NASUL-HORAS*, der 743 v.BF nahe *Bosparan* ein Prachtgrab für seine Gemahlin errichten ließ.

Nayrakis; Teilkraft eines vermutlich von *Rohal* stammenden *dualistischen Prinzips*, die im Gegensatz zum *SIKARYAN* im Kosmos das Männliche, Aktive, Schöpferische darstellt, so wie das Heldentum, das Weltengesetz und die Sonne; bisweilen gleichgesetzt mit der Möglichkeit oder der Zauberkraft der Lebewesen; Los zugeordnet und als sein schaffender Geist nach gängiger Lehre auch im *Limbus* gebunden. Es heißt, daß mit jedem geschaffenen Kunstwerk oder gewirkten Zauber ein Teil des N. auf immer verloren geht.

Nebelstein; Gipfel des *FINSTERKAMMS*; durch die sogenannte *BÄRENKLAMM* führt der *SCHATTENPASS* ins *Greifenfurtsche*.

Nebelwald (I); besondere Form des *Regenwaldes* an jenen *Berghängen* mancher *Waldinseln*, die in einer Höhe von über 2.000 Schritt liegen. Diese in ihrer Flora einzigartigen Wälder ziehen ihre Feuchtigkeit direkt aus den – hier sehr tief hängenden – Wolken, die die Gipfel wie ein ewiger Nebel umhüllen.

Nebelwald (II); ertümliches, größtenteils unzugängliches Waldgebiet westlich des *Yslisees*; von vielen Sagen und Mythen umrankt; zeitweilig Herrschaftsgebiet des finsternen *Druiden Gwendion von NEVELUNG* und seiner *Nebelwölfe*.

Neckerkraut; auch *Nymphenhaar*; vorwiegend in Meeresnähe wachsende Pflanze, deren Blätter das Auftreten von *EFFERDSIECHE* oder *KERKERSIECHE* unterbindet.

Neckkupfer; verwünschtes Metall; ähnelt edlen Metallen, brennt jedoch wie Schwefel; meist *koboldischen* Ursprungs; siehe auch *BOSNICKEL*.

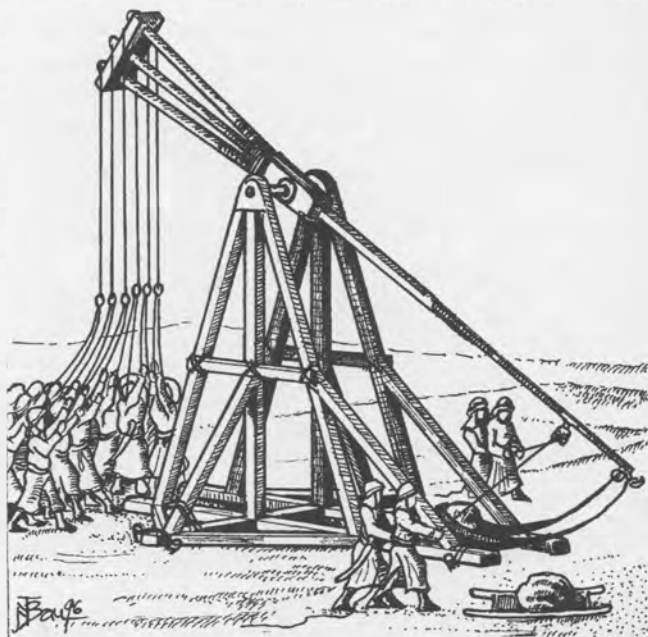
Nedime; Tochter des ehemaligen Kalifen der *Novadis*, *Abu Dhelrumun*; wurde einst vom gorischen Sultan *Hasrabal* entführt; der Verbindung mit ihrem damaligen Retter entsprangen drei Kinder; ihr ältester Sohn (und damit vermeintlich rechtmäßiger Kalif von *Mherwed*) *Al'Rik ibn Abu* wurde 26 Hal Opfer eines Attentats.

Neetha (II), -s; neethanisch; Neethaner; *Stadtmark* im neuerrichteten Erzherzogtum *CHABABIEN*. Die schier endlosen Grasflächen, die sich nördlich der Stadt *Neetha* zwischen Küste und *Seneb-Horas-Straße* erstrecken, dienen vor allem zur Pferdezucht, und das Gestüt zu *Valavet* ist im ganzen Land berühmt.

Nelgab; kleiner und verrufener Ort; einzige Siedlung auf der *DREIKRONENINSEL*.

Nemeziijn; angeblich im *maraskanischen Hochland* beheimatete *Baumart*, deren verdorrte Äste dazu einladen, als Feuerholz verwendet zu werden. Erzählungen künden davon, daß ein jeder Frevler, der je einen Ast des N. gebrochen hat, wenige Zeit später eines unerklärlichen Todes gestorben sein soll.

Nemrod, Dexter; (* 39 v.H.); *Reichsgroßgeheimrat*, Leiter der *KGIA*; Baron von *Ulmenhain*, seit 27 Hal Graf von *Wehrheim*; einer der verdientesten Streiter des *Mittelreichs*; verfügt über eine profunde Ausbildung in Kriegerhandwerk und Rechtskunde, seine einst glühende Verehrung des Götterfürsten *Praios* führte gar zur Berufung als *Großinquisitor* (bis 21 Hal) durch den Boten des Lichts; trotz seines hohen Alters und seines lahmen Beins immer noch ein respektabler Kämpfer;



Nahamah-Werfer-Geschütz oder Hammerwerfer

von Reichsfeinden und Nekromanten vor allem wegen seines Scharfsinns und seiner Entschlossenheit gefürchtet.

Neohelaischer Stil; siehe *POSTGARETHISCHER STIL*.

Neu-Bosparan; *horasischer* Kolonialstützpunkt des *Königreichs SÜDMEER* auf der *Waldinsel Bilku*, verwaltet von Cavalliera *Nurim ya Balesh*; die kleine Holzfestung ist zugleich die Hauptstadt des *Capital-Condominiums SÜDMEER* und mit einer ganzen Kompanie der *HORASGARDE* besetzt.

Neu-Elem; alte tulamidische Siedlung, auf deren Ruinen Siedler aus *Brabak* 1.334 v.H. die Stadt *HÔT-ALEM* (eine Verballhornung des ursprünglichen Namens) gründeten.

Neuer Wall; niedrige Bergkette zwischen *Yslisee* und *Tobimora*; nach örtlichen Sagen in einem Krieg zwischen *Drachen* und *Riesen* entstanden.

Neu-Jergan; dicht besiedelter Stadtteil *Festums*, der vor allem von *Exilmaraskanern* bewohnt wird. Die ersten von ihnen flüchteten nach der Eroberung Maraskans durch *Kaiser Reto* hierher und verliehen dem Stadtteil bald ein stark südländisches Gepräge.

Als der Priesterschaft Maraskans die ersten Vorzeichen der drohenden Rückkehr *Borbarads* bekannt wurden, begann *Prinz MULZIBER* mit einer klammheimlichen Abschottungspolitik gegenüber den Stadtvätern *Festums*, mit dem Ziel, den Stadtteil ihrer Kontrolle zu entziehen und einen Freihafen für sein bedrohtes Volk zu schaffen. Daher weiß heutzutage niemand zu sagen, wie viele Maraskaner dort eigentlich wohnen. Die Kämpfer *N.-J.s* – ein Vielfaches der erlaubten Garde, die die Stadt *Festum* dem Prinzen zugestand – bilden einen wichtigen Teil des geheimen Heeres des *BENISABAYADS*.

Neunschwänzige (Katze); äußerst unrondrianische Waffe, die einer *Peitsche* ähnelt, aber in neun dünnen Riemen ausläuft, in die bisweilen sogar noch Metallkugeln oder Dornen eingeflochten werden. Die *N.* wird als Folterwerkzeug und vor allem zur Bestrafung ungehorsamer *Sklaven* verwendet, doch überleben die wenigsten mehr als ein Dutzend Hiebe.

Nevelung, Gwendion von; (7 v.H. – 28 Hal); druidischer Erzschorke und Diener *Borbarads*; einst loyaler Vasall des Hauses *Ehrenstein* und Vertreter der tobrischen Sumudienerschaft; schloß sich 27 Hal den *Schwarzen Horden* an und trug mit seinen Untaten maßgeblich zum Untergang des Herzogtums *Tobrien* bei. Diente zuletzt dem Dunklen Herzog *Arngrimm von EHRENSTEIN* als Hofmagus und kam bei einem mißlungenen Attentat auf diesen ums Leben.

N'hatoëp; fremdartige Kreatur, die als bunter *Pfefferfresser* erscheinen soll und Zweibeiner unter einen Beherrschungsbann zwingt; inszeniert mit seinen Opfern angeblich grausame Spiele.

Niam von Bosparan; (* 16 v.H.); charismatische *Beherrschungsmagierin*, die als 'ungekrönte Königin von Alt-Bosparan' die Unterwelt von *Vinsalt* dominiert und zu den führenden Kräften im *KARTELL* gehört.

Niederer Dämon; Wesenheit der *Siebten Sphäre*; mit weniger Macht ausgestattet als *GEHÖRTE DÄMONEN* oder *ERZDÄMONEN*, zu deren

Gefolge sie meist zählen; ihre Beschwörung erfordert den geringsten Aufwand an Zeit und ritueller Vorbereitung.

Nihрман; Oberpriester der *NEMEKATHÄER*; führte den Kult nach der Zerstörung der Nekropole von *Palakar* nach *Mengbilla*.

Nilaya; *mohisch* in etwa für 'Baum-aufragen-sprechen'; von einigen auf dem *aventurischen* Kontinent heimischen Stämmen der *Waldmenschen* verwendete Wegzeichen, die auf der Kombination einfacher Symbole wie der Anordnung von Steinen und geknickten Zweigen basieren und fast eine eigenständige Sprache darstellen.

Nisut; *Kemi*-Wort für 'Königin'; *Nisut ni Kemi* ist der offizielle Titel der Herrscherin von *Trahelien*, derzeit *PERI III. SETEPEN*.

Noralec-Otter; oder *Boraner Liebchen*; Schlange der maraskanischen Wälder und Graslandschaften; ihr heimtückisches Gift tötet die meisten Beutetiere sofort, bei Menschen bewirkt es jahrelanges Siechtum, das meist mit dem Tod endet.

Nordask; *südaventurischer* Fluß von etwa 100 Meilen Länge, der am nördlichen Rand des *Regengebirges* entspringt und bei *Mengbilla* ins *Askanische Meer* mündet.

Nostria Thamos; siehe *NOSTRIACUS*.

Nostriacus, Thamos; häufiger *Nostria Thamos*; größter *Seher* der Geschichte, dessen Visionen bis in den *Zweiten Drachenkrieg* zurück und auch mehrere Jahrhunderte in die Zukunft reichen; Zeitgenosse *Rohals*; vermutlich ein *Druide* aus *Nostria*; studierte auf *Maraskan* Philosophie. Seine wohl berühmteste Hinterlassenschaft sind die *Alanfanischen Prophezeiungen*, die in mystischen Worten vom "Ende des Zeitalters" berichten. Die Deutung der Sprüche von T.N. hat in jüngster Zeit neue Bedeutung gewonnen, wird allerdings durch die von dem Seher vertretene Philosophie des maraskanischen *Dualismus* deutlich erschwert.

Nostriaden; aventurienweit gebräuchlicher Begriff für *anmaßende Dummheiten*.

Notmarker, Ingolf; (10 v.H. – 26 Hal); ein dämonenpaktierender Söldnerführer, der in den Diensten *Borbarads* im Umland von *Beilunk* sein Unwesen trieb.

Nun'kun'tur; Name der *Zyklopen* für den im westlichen Gebirge von *PAILOS* liegenden unzugänglichen Vulkan, der ständig schweflige Ausdünstungen und dämonische Präsenzen ausspucken soll. Auch gilt der *N.* in der *Dämonologie* als ein leicht zu öffnendes Tor in die *Niederhöhlen* und einziger Ort, an dem das *Ritual von N.* vollzogen werden kann, das die zweigehörnten *Zwillingsdämonen* *ILTAPETH* und *ISTAPHER* erscheinen läßt.

Nuraghe; Wehrturm der *AL'HANI* in *Tobrien*, den *Markgrafschaften Warunk* und *Beilunk*; heutzutage meist nur noch Ruinen.

Nur'Za; *Isdira für Zerstörer (Zerrbild) des Lebens*; siehe *VIELLEIBIGE BESTIE*.

Nyssides; einziger ganzjährig wasserführender Fluß der *Zyklopeninseln* auf der Insel *HYLAIOS*, der den Hügeln im *Hain der Könige* bei *A'LAYS HIPHON* entspringt.

O

Oberfels; oberfelsisch; Oberfelser; *Landstadt* im *Lieblichen Feld*, die nördlich der *Goldfelsen* als Hauptstadt in der Kronmark *Yaquirbruch* liegt und in *Alt-O.* und *Neu-O.* geteilt ist. Überregionale Bedeutung erlangte die Stadt, als dort ein Gesandtenkongreß den *Frieden von Oberfels* zwischen *Mittelreich* und *Horasreich* aushandelte.

Ober-Yaquirien; bezeichnet das Gebiet des heutigen *Almada* unter *bosparanischer Ägide* in den Jahren 1.874 bis 1.324 v.H..

Obsidian; wissenschaftliche Bezeichnung für das aus schnell erkalteter Lava entstehende *Vulkanglas*, eine seltene Abart ist *roter Obsidian*; bildet in der Nähe von Vulkanen (wie zum Beispiel dem *Visra*) oft ganze Klippen.

Octavo; kleinstes der nach den *Rohalschen Maßen* in der av. Buchbinderei üblichen Formate. Ein O. (auch: *Oktavband* oder *Taschenbuch*) mißt 8 auf 12 Finger und ist die gängigste Größe für gedruckte Unterhaltungsliteratur.

Odenius der Tüftler; (1.063 – 987 v.H.); *Seekönig* der *Zyklopeninseln*. Obwohl O. mehr an der Mechanik als der Politik interessiert und ständig auf der Suche nach dem *perpetuum mobile* war, führte er sein Reich doch unbeschadet durch die Wirren von *Bosparans Fall*.

ODL; eigentlich: *Ordo Defensores Lecturia*; siehe *Graue Stäbe von Perricum*.

Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten; heiliges Buch der *Praioskirche*, das von der Urgeschichte und der Gefolgschaft des *Praios* berichtet; geschrieben 144 v.H. vom Heiligen *Arras de Mott*, dem der *Alveranier Urischar* erschienen war.

Offenbarungen von Balträa; drei heilige Schriftrollen, die vor über hundert Jahren der jungen Hirtenmaid *Yppodamea* im Orakel von *Balträa* von einem *Alveranier* überreicht wurden. Sie überbrachte sie der *Gemeinschaft des Lichts*, der Kirche des *Praios*, von der sie seitdem unter Verschuß gehalten und nur zu außergewöhnlichen Ereignissen vom *Boten des Lichts* geöffnet und verkündet werden. Die erste Prophezeiung wurde beim Tode Kaiser *Valpos*, die zweite im Pra. 26 Hal geöffnet. Beide kündeten in vieldeutigen Worten von der darauf folgenden Zeit des Umsturzes und des Krieges.

Öffner der Tore; der *elfische* Name für *Borbarad*.

Ogerkreuz (II); riesige Keule mit vier langen Spitzen, die den *Ogern* im *Ogerbusch* bei *Shamaham* als Zeichen der Häuptlingswürde gilt.

Ogermauer; Befestigungsanlage an der *Trollpforte*; die Bezeichnung stammt aus der *Ogerschlacht* im Jahr 10 Hal, bei der das *Mittelreich* sich gegen mehr als tausend der menschenfressenden Ungeheuer behaupten konnte; siehe *WALL DES TODES*.

Ogeron; wildester aller *Giganten*, der beim Angriff auf die Feste *Alveran* in den *Gigantenkriegen* von *Praios* vernichtet wurde und in

hundert mal hundert Stücke zersprang. Diese erhoben sich später, von unstillbarer Freßgier erfüllt, als die menschenfressenden *OGER* (auch *Kinder Ogerons*).

Ogerzähne; auch *Lindwurm Rücken*; kaum bekanntes Gebirge im nordöstlichen *Orkland* mit Erhebungen von bis zu 2.000 Schritt Höhe; gehen im Osten in *Hilvalskopf* und *Blutzinnen* über; bewohnt von *Ogern*, einigen *Grolmen* und den *Korogai*.

Ohzara; Siedlung im Sumpfgebiet nördlich von *Benivilla* und Bezirk des *Großemirats Mengbilla* (EW: 1.850, davon 1.300 Sklaven; G: 100 Gardisten), der für die in den Sumpfseen gefundenen *Ternmuscheln* bekannt ist.

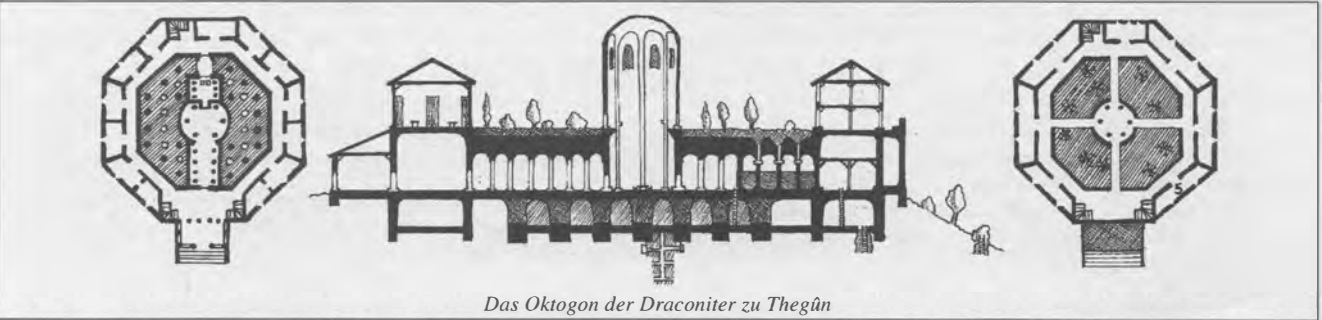
Oikaldiki; Adelsgeschlecht im *Lieblichen Feld*. Ursprünglich aus *Pailos* stammend, stellte das Haus O. einen der zwölf Gründer des *Theaterordens*, in der *Dröler Mark* die Grafen von *Neetha* und seit dem gemeinsamen *Baliiri-Schwur* mit den *Firdayon* und den *Marvinko* die Markgrafen von *Chababien*. Sein Wappen zeigt einen goldenen Adler auf Rot. Seit der Niederlage des letzten Mgf. *Phrenos ay O.* gegen Kaiserin *Amene-Horas* im Jahr 1.012 BF. ist den O. nur die Domäne *Brelak* mit Burg *Eskenderun* verblieben. Oberhaupt des Hauses ist gegenwärtig *Lutisana ay O.*, die Gattin des *Cedor von Eskenderun*.

Oikaldiki, Phrenos ay; ehemaliger Markgraf von *Neetha*, der 18 Hal vergeblich versuchte, einen Bürgerkrieg im Süden vom *Lieblichen Feld* zu entfesseln. Für seinen Verrat wurde er zum Tode verurteilt, konnte aber entfliehen.

Oikaldiki, Thursis ay; einer der drei Hauptverschwörer beim *Baliiri-Schwur*, der von König *Khadan* nach dem Erlangen der Unabhängigkeit anstatt eines Teils der Herrschaft über das neue Königreich mit der Markgrafschaft *Neetha* und einer Hälfte vom *Aarenstein* abgefertigt wurde.

Okharim, Khadil; (* 30 v.H.); einer der bedeutendsten lebenden Artefaktmagier, der sich mit seinen außergewöhnlichen Fähigkeiten auf dem Gebiet der *Thaumaturgie* einen luxuriösen Lebensstil finanziert. Der etwas beleibte Tulamide ist *Convocatus* und *Spektabilität* der *Drachenei-Akademie* zu *Khunchom*.

Oktogon; oberstes Ordenshaus der *Draconiter* in *Thegûn*. Das Areal für die beeindruckende Ordenshochburg der Baumeister *Quen vom Tann* und *Gringalf Sohn des Gerulf* wurde dem *Abtprimas* im Jahre 18 Hal vom damaligen Baron von *Kabash* zum Geschenk gemacht. Das Bauwerk besteht aus einem achteckigen, mehrstöckigen Ring sowie unterirdischen Säulenhallen und beherbergt sämtliche Ordensräume. Die berühmte Kuppel der *Halle des Drachen* stürzte bei einem schrecklichen Brand 27 Hal zusammen und begrub unter sich die Tafel der Erzheiligen *Canyzeth* und die Statue der *Gnädigen Herrin Hesinde vom Guten Rate*. Der Wiederaufbau ist bereits im Gange, doch wird es Jahre brauchen, bis das O. wieder in seinem einstigen Glanz erstrahlt.



Oligarchie; Herrschaft einer kleinen Gruppe; Macht erwächst nicht aus erbrachter Leistung, sondern aus der Zugehörigkeit zu bestimmten Gemeinschaften; zu MENGBILLA lenken *Gilden* und BORON-Kirche die Geschicke des *Großemirats*.

Olochkratie; Pöbelherrschaft; exemplarisch sei hier die Piratenstadt CHARYPSO genannt, in der Glück und Erfolg der götterlosen Raubzüge zu einer wechselnden Rang- und Hackordnung führen.

Omegatherion; bosp. für *Letzte Kreatur*; siehe *VIELLEIBIGE BESTIE*.

Omerta; Verbrecherorganisation mit Hauptsitz in MENGBILLA, die ihre finsternen Geschäfte – mit gelegentlicher Unterstützung der *HAND BORONS* – praktisch in ganz Aventurien, vor allem aber im *HORASREICH* verfolgen.

Ondifalors; *Kriegsbanner* der Fürsten vom *EBERSTAMM*; angeblich stammt das schwarz-grüne Tuch aus der Zeit der Thorwaler-Überfälle am Großen Fluß (um 874 v.H.), die genaue Herkunft ist jedoch unbekannt; um die Fahne ranken sich zahlreiche Heilssagen.

Onjaro; Ort und zwischen *Sikram* und *Goldfelsen* sowie nördlich des *Onjet* gelegene *Baronie* in der Landgrafschaft *SIKRAM*. Da nur ein kleiner Teil des Landes landwirtschaftlich nutzbar ist, lebt die *Baronie* fast ausschließlich vom Holz seiner zahlreichen Wälder und dem Eisen aus den Ausläufern des Gebirges.

Onjegano; stark aromatisches, südländisches Gewürz, das an den Ufern des *Onjet* besonders prächtig gedeiht.

Opal; Edelstein, der einzig im *Regengebirge* abgebaut wird und von milchig-weiß bis schwarz in den verschiedensten Farben vorkommt. Die edelsten Ausformungen sind als *SCHLANGENAUGE* und *FEUEROPAL* bekannt.

Opalthron; prächtiger, von unzählbaren Edelsteinen verzierter Thron der *Könige von Meridiana*; einst gebaut für *Walkir ZORNBRECHT*, steht das Prunkstück mittlerweile in *Mirham* im Palast von *Damian von Shoy'Rina*.

Opernfestspiele; zehntägige Veranstaltung im *Vinsalter Opernhaus*, die traditionell am 20. Hes. mit dem *VINSALTER OPERNBALL* eröffnet wird und am 29. Hes. mit der Aufführung von *Bosparan* ein furioses Finale findet. Während tagsüber die berühmtesten Barden und Sänger ihre Kunst beweisen, wird jeden Abend vom *K.u.K. Hoforchester* die Uraufführung eines neuen Werkes gespielt, das eigens für die O. in Auftrag gegeben wurde. Davon sind wegen des großen Aufwandes höchstens zwei oder drei Stücke echte Opern (von denen meist nur eine die Festspiele überdauert), der Rest dagegen Orchesterwerke oder selten einmal Soloauftritte.

Oradella; in den *Amhallassih-Kuppen* entspringendes Fließchen von keinen 20 Meilen Länge, das in den *Yaquir* mündet und die tatsächliche östliche Grenze der *Kronmark Yaquirbruch* (die nominell noch vierzig Meilen weiter reicht) bildet.

Orakel von Altaia; ein Heiligtum von *EFFERD*, *HESINDE* und *PHEx*, das auf einer Insel inmitten *Altaias* lag. Die Statuen der drei Götter wurden vor Urzeiten an jener Stelle errichtet, "wo *Kaucas jadegrüne Schwester gestürzt war*" und gaben orakelhafte Weissagungen von sich, bis sie beim Untergang *Altaias* vernichtet wurden.

Orakel von Balträa; den *Zwölfgöttern* und im besonderen dem *PRAIOS* heilige und nach dem Untergang von *Altaia* einzige ständige Orakelstätte *Aventuriens*, auf dem zentralen Feuerberg im Osten der *Zyklopeninsel Baltrea* gelegen. Es wird von zahlreichen Offenbarungen und Prophezeiungen erzählt, die bis zur *Siedlerzeit* und einer Erscheinung des Göttersohnes *Horas* zurück reichen. Am Fuß des Vulkans, auf dem das eigentliche, uralte Orakel liegt, steht heute ein mächtiger *Praiosstempel* im *Ucurianischen Stil*. Die wohl berühmtesten Weissagungen dieses Ortes sind die *OFFENBARUNGEN VON BALTRÄA*.

Ordamon (der Verdammte); einstmals wegen seiner Zuversicht 'der Kühne' genannt; einer der acht *STAMMYÄTER DER ZWERGE*; Vater von *Organa*; verstieß gegen *Ingerimms* Gebot, vor den *Drachen* verborgen zu bleiben, und versuchte vor über 8.000 Jahren, den Hort des *PYRDACOR* zu stehlen, wurde aber von dem Gottdrachen entdeckt. So wurde die Existenz der *Zwerge* den *Drachen* offenbar; O. fand den Tod in der *Schlacht des Himmelsfeuers*.

Orden der Grauen Stäbe; siehe *GRAUE STÄBE VON PERRICUM*.

Orden der Wächter Rohals; eigentlich *Ordo Custodis Rohalien-sis*; siehe *WÄCHTER ROHALS*.

Orden des Blutroten Stabes und Schwertes; *Horas*-Orden; kurz *STAB UND SCHWERT ORDEN* genannt; selbst im *LIEBLICHEN FELD* nicht unumstritten.

Orden des Goldenen Falken; offizielle Bezeichnung der *UCURIATEN*.

Orden des Heiligen Badilak; siehe *BADILAKANER*.

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

Orden vom Magischen Recht in Rohals Namen; Magierorden; siehe *ROHALSWÄCHTER*.

Ordo Custodis Rohaliensis; siehe *WÄCHTER ROHALS*.

Organa Tochter des Ordamon; erste *Drachentöterin* der Geschichte; letzte vom ausgestorbenen Volk ihres Vaters *ORDAMON*; starb aufopferungsvoll während der *Schlacht des Himmelsfeuers* im Zweikampf mit *Pyrdacors* Marschall, dem Kaiserdrachen *ANCARION*.

Orkpony; von den *Orks* domestizierte, größere und drahtigere Art der wildlebenden *Orklandponys*.

Orksch; im *Garethi* gebräuchlicher Ausdruck für Häßliches, Unerfreuliches, Unerwünschtes; zuweilen auch allein als Ausruf.

Ornamentalistik; beliebter Baustil zur *Rohalszeit*; siehe *BAUSTILE*.

Oron (II), -s; oronisch; Oronier; mit 200.000 Einwohnern ist diese Region, die vormalige Grafschaft *Elburum*, einer der dichtestbesiedelten Teile *Araniens*. Derzeit zählt O. jedoch zu den *Schwarzen Landen*, da es unter der Herrschaft der borbaradianischen *Heptarchin DIMIONA* steht.

Geprägt wird das Land durch die Herrschaft der Schwarzen Horden – die Bevölkerung wurde zu Sklaven erniedrigt – und die Verehrung der *Erzdamonen*. Der Kult der *Zwölfgötter* ist nicht explizit verboten (ausgenommen *Praios* und *Hesinde*), es gibt jedoch die "reformierten" Kirchen der *Rahja* und des *Phex*, die offenkundig den *Erzdamonen* *BEKLEL* und *TASFAREL* huldigen und die rechtmäßigen Geweihten als abweichlerische Ketzler verfolgen. Die übrigen Kirchen werden stark bedrängt, ihre Besucher entmutigt.

Die Herrschaft in Oron ist sehr willkürlich – zwar gibt es an der Spitze die *Moghuli* (Königin) und als ihre Vasallin die *Satrapa* (Gräfin) *Merisa von Elburum*, und auch etwa 15 *Beli* (Barone) im Lande, doch viele alte Gesetze wurden aufgehoben, ohne daß neue eingeführt wurden –, alles bleibt den Entscheidungen der Mächtigen überlassen. Zu ihnen zählen am Hofe der *Moghuli* noch der pervertierte Elf *Farviriol Krähenschwing* als Leiter der geheimen Polizei, der "Rotmäntel", sowie der *Ferkina*-Söldnerführer *Yabman Pascha* und der abtrünnige Graumagier *Adaon von Veliris*.

Eine im Adel verbreitete Erscheinung sind die *LAMJANIM*, verführerische *Succubi* und *Incubi*, die ihren Gespielen und Opfern die Kräfte rauben, um sie von sich abhängig zu machen, oder sogar mittels Beischlaf zu töten verstehen.

Unterhalb der Staatsspitze gibt es verschiedene Gruppierungen, die sich hart, mitunter blutig befehlen und um Macht und Einfluß ringen, so etwa die *Gildenmagier*: Eine der Heilmagie (!) gewidmete Akademie unter der entführten und verführten *Vinsalter Magistra Maryan di Shumir* wird derzeit in *Elburum* aufgebaut.

Die Armee Orons umfaßt neben den Soldaten der *Satrapa Merisa* und der Horde des *Yabman Pascha* noch zahlreiche Söldner, die von den Versprechungen üppiger Beute und williger Gespielen angelockt wurden. Eine Teil der Truppen, geführt von *Merisas* Enkelin *Reshemín*, widmet sich vorrangig der Aufgabe, das *YALAAD* zu unterwerfen.

Oropheia; eine schrittgroße, edle Eule, genannt die *Eulenkönigin vom Blautann*; eine der legendären *TIERRÖNIGE*.

Orta, Mz.: Ortanim; neue *aranische* *Tulamidya*-Bezeichnung für den militärischen Verband von 50 Soldaten; auf *Garethi* auch *Banner*, *Kompanie* oder *Schwadron* genannt; von einem *AGHA* kommandiert.

Orungan; Greif aus dem Gefolge des *PRAIOS*, der in der *Siedlerzeit* den *Güldenländern* erschienen und den Heiligen *Horas* auf dem Rücken getragen haben soll.

Osdask; auch: *Arrati*; Fluß im novadischen Sultanat *Arratistan*.

P

Pailischer Mahlstrom; gewaltiger Strudel südwestlich von **PAILOS**, der jedoch außerhalb der befahrenen Routen liegt und somit meist ungefährlich bleibt, aber schon manchem Fischer zum Verderbnis wurde, da er urplötzlich und unregelmäßig entsteht.

Pailos (III); einziges *Herzogtum* der **ZYKLOPENINSELN**, das aus den Inseln *P., Phenos, Putras, Mylamas, Kutaki* und *Baltrea* besteht; das größte und wichtigste *Lehen* des *Seekönigreiches* war traditionell in der Hand der Königsfamilie *THALIYIN*, doch als sich 1 v.H. kein würdiger Inhaber fand, wurde *Berytos COSSEIRA* zum neuen *Herzog* ernannt.

Pakt von A'Layis Hiphon; (17 Hal); Bündnisvertrag zwischen *Seekönig MERMYDION II.* und *Königin Amene III.*, der nach dem Verhandlungsort *A'LAYIS HIPHON* benannt ist. Er besiegelte nicht nur die Loslösung der **ZYKLOPENINSELN** vom *Mittelreich* durch eine Allianz mit dem künftigen *Horasreich*, sondern sprach den beiden Monarchen auch die Schutzherrschaft über das Reich des Vertragspartners im Falle dessen Ablebens ohne mündigen Erben zu.

Da *Amene* nach dem baldigen Tod des *Seekönigs* dessen Titel annahm, zählt der Vertrag zu den bedeutendsten Leistungen *liebfeldischer* Diplomatie, denn er war neben der *COMTO-OGMAN-URKUNDE* wesentlicher Grundstein für die Ausrufung des *Horasreiches*.

Palamydas; (* 88 v.H.); amtierender *Seekönig* der **ZYKLOPENINSELN**; siehe *P. THALIYIN DYLL RETHIS*.

Palmyramis; Palmyrener; *Sultanat* in *Aranien*; Land zwischen *Gadang, Barun-Ulah* und *Raschtulswall*; einst der Nordteil des alten *Sultanats* vom *Gadang*. Lange Zeit stand die Region, die keine Großstadt besitzt, im Ruf, eine unabhängige Stellung zwischen *Aranien* und *Zorgan* anzustreben, doch in letzter Zeit wurde die Treue zum übrigen *Aranien* wieder deutlicher und stärker.

P. umfaßt ein hügeliges, recht stark bewaldetes Land, das seine Bewohner gut ernähren kann, vor allem aber wegen des hier gedeihenden Weines bekannt ist, der als *Aranischer Schlauchwein* und *Raschtulswaller* weithin ausgeführt wird. Nimmt man noch hinzu, daß hier auch eines der Zuchtgebiete der als *Tulamiden* bekannten Pferderasse liegt, so wird einsichtig, daß die etwa 120.000 heißblütigen und leidenschaftlichen *Palmyrener RAHJA* als ihre Hauptgöttin verehren. Ihre Fürstin, *Sultana Rashpatana al-Kira*, gilt als eine der besten Reiterinnen *Aranien*s.

Panaq-Si; auf der Westseite des mittleren *Regengebirges* lebender Stamm der **WALDMENSCHEN**, über den nicht viel mehr als schaurige Geschichten bekannt sind. Die wohl berühmteste ist die vom Ritual des Erwachsenwerdens, bei dem sich der *P.* von seinem Stamm trennt und ganz die Lebensweise eines von ihm gewählten Totemtieres übernimmt (wozu auch der Verzehr von rohem Fleisch gehört). Auch sollen ihre Körper tierische Merkmale aufweisen, und auch für den Gebrauch der *baccanaq* sind sie berüchtigt (ihr wahrer Name ist niemandem bekannt, *Panaq-Si* bedeutet etwa 'Leben-mit-Kralle-vortauschen').

Panther; der *Schwarze P.* ist eine seltene Abart des *JAGUARS* und dem Söldnergott *KOR* heilig. Ein weißes Fell trägt der *Schneepanther* oder *Schneeleopard*, der in den Gletscherhöhen des Regenwaldes lebt.

Panthergarde; erstes Banner des *Ksl. Elitegarderegiments LÖWENGARDE*; stellt traditionell die Leibwache des mittelreichischen Kaisers.

Paquamon, Dorgando; (76 v.H. – 23 Hal); genialer Musiktheoretiker aus *Bethana*, der zu den Begründern der *VINSALTER OPER* gehört und in jungen Jahren schier unerschöpflichen Schöpfergeist bewies (zu seinen berühmtesten Werken zählen neben genialen Kleinkompositionen die großen Musikdramen *Der Kalif von Unau*, *Die Khadansa-*

ga, Hexentanz und natürlich *BOSPARAN*). Mit etwa sechzig Jahren zog sich der Komponist aber aus der Öffentlichkeit zurück, doch setzte er nur seinem kompositorischen Schaffen ein Ende, denn in seiner Villa bei *Bethana* (die er seiner Gönnerin *Gräfin Udora von Bethana* zu verdanken hat) widmete er sich ganz den tieferen Geheimnissen der Musik, bis er bei einem durch einen Blitzschlag ausgelösten Brand ums Leben kam.

Paralyse; eine Lähmungskrankheit; siehe *BASILISKENBLICK*.

Paramantus; (580 – 529 v.H.) Großmeister der *Alchimie*, der zur Zeit der *Priesterkaiser* in verborgenen Laboratorien in *Havena* Experimente durchführte, die seine Schüler zum *Lexikon der Alchimie* zusammentrugen; von Geburt an taub; starb durch die Schwerter der *Sonnenlegion*.

Paraphernalium; Mz.: Paraphernalia; allgemein für benötigte materielle Komponenten bei ritualisierten Zauberhandlungen, im speziellen jedoch jene überlieferten Details – betreffend Ort, Zeit, Schutzzeichen etc. – bei der Beschwörung von *Dämonen*, die den Unmut des gerufenen Wesens vermindern sollen und angesichts der Gefährlichkeit solcher Beschwörungen unerlässlich sind.

Parder; Raubkatze *Maraskans*; kleiner als ein *Jaguar*, mit kaum unterscheidbaren schwarzen Ringen im schwarzen Fell. Im Norden der Insel gibt es die sehr seltenen *Weißes P.*, die sich gelegentlich zu einem losen Rudelverband zusammenschließen. Eine Seltenheit ist auch der *Rote P.*, der wohl keine eigene Art darstellt – vermutlich handelt es sich um aggressive Einzeltiere, die ihren Lebenspartner verloren haben.

Pardonasgabe; auelfische Bezeichnung für 'zweischneidiges Schwert', 'Kehrseite der Medaille'.

Pavonisches Paar; Bezeichnung für das Ehepaar *Cedor von Eskenderun* (Graf von *Thegün*) und *Lutisana ay Oikaldiki* (Gransignora von *Brelak*), deren Ursprung im Wappen von *Eskenderun*, dem roten Pfau (*bosp. pavo*) auf blauem Grund, zu finden ist.

Pei-Pei-Assel; Verwandter der *Gruftassel*; manche *Waldmenschen*-stämme züchten die Tiere in flachen Tümpeln; angeblich läßt sich aus ihren Sekreten eine schmackhafte, käseähnliche Paste gewinnen.

Pelmides von Rethis; (1.636 – 1.593 v.H.); *König* der **ZYKLOPENINSELN**, der sein Reich 1.593 v.H. zu einem unabhängigen Staat machen und von *Bosparan* lösen wollte. *Fran-Horas* erstickte den Aufstand im Keim, ließ *P.* vierteilen und ernannte seine Adoptivtochter *MENKIRDES VON RETHIS* zur *Königin*.

Pentagramm-Akademie zu Rashdul; Akademieleiterin *BELIZETH DSCHELEFSUNNI* führte im Ron. 28 einen Umsturz herbei, indem sie sich auf die Seite der *Dämonenbeschwörer* stellte und die *Elementaristen* der Akademie verwies. Darüber hinaus nutzte sie die Abwesenheit der weltlichen Herrscherin von *Rashdul*, *Shanja Eshila*, und nahm deren Stellung gewaltsam ein. Im Verlauf der Kämpfe wurden die seit der Zeit der *Priesterkaiser* versiegelten Tore der Akademie wieder geöffnet. Nach mehreren ergebnislos verstrichenen Ultimaten der *Großen Grauen Gilde* setzten im Per. 28 der Orden der *Grauen Stäbe* und *Sultan Hasrabal* von *Gorien* der Angelegenheit ein Ende – *Hasrabal*, der *Belizeth* im Zauberkampf tötete, wurde neuer Akademieleiter und zugleich faktischer Herr über Stadt und Land *Rashdul*. Die Akademie hat sich mittlerweile weitestgehend von der *Dämonologie* abgewandt und verstärkt dem *Elementarismus* verschrieben; von den einst gelehrten dämonologischen Sprüchen werden einige gar nicht mehr, andere nur unter strengsten Auflagen weitergegeben.

Pentagrammaton; traditioneller Name für das Hauptgebäude der *Academia der Hohen Magie zu Punin*, dessen Grundfläche die Form eines *Pentagramms* oder Fünfsterns hat. Das P. ist aus grau-grünem Marmor aus dem *Raschtulswall* erbaut und von einer schützenden Mauer umgeben. In seiner Mitte erhebt sich der sagenhafte *Elfenbeinturm*, der hoch über das Gebäude hinausragt; errichtet um 1.612 v.H. von FRAN-HORAS, der sich übernatürlicher Kräfte zum Bau bedient haben soll.

Peraineblatt; etwa ein Spann große *Graspflanze* mit bis zu vier Finger breiten Blättern, die am Boden liegen; kommt in Grasländern und Wiesen vor; altes Hausmittel bei DUMPFSCHEDEL und DARMFRAISCH; in *Weiden* gilt die Pflanze als Mittel gegen allerlei Krankheiten, man sieht sie oftmals an die Tür genagelt.

Peraineufurten; -s; Peraineufurtener; Peraineufurtener; bis 27 Hal ein unbedeutendes Dorf in einem lieblichen Tal am Oberlauf des *Tizam*, dessen Alltag von den herzhaften Brüdern und Schwestern eines großen *Peraineklosters* geprägt war. Von P. führt sowohl eine gut ausgebaute Landstraße nach *Ysilia* und *Vallusa*, als auch ein breiter Pfad nach Norden hinauf zum *RAULSJOCH* und sogar weiter bis ins *TAL DER TÜRME* inmitten der *Drachensteine*. Nach der Invasion Tobriens und dem Fall

der Herzogenstadt *Ysilia* ist P. Sitz des *Herzogs Bernfried von EHRENSTEIN* und seiner Getreuen sowie Zufluchtsort für etwa 2.000 Tobrier (Zahl steigend), deren Versorgung und Unterbringung allerdings große Probleme bereitet; ebenfalls im Ort zu finden sind das *ZWÖLFGÖTTLICHE KONZIL ZU PERAINEUFURTEN*, zwei Gesandte des *Kaiserdrachen APEP* und einige hundert göttergefällige Streiter.

Peraines Garten; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* der *Peraine*.

Peri III. Setepen; (* 13 v.H.); als *Nisut ni Kemi* Herrscherin von *TRAHELIN*; die stumme *Borongeweihte* stammt aus *Neersand*, folgte einer Vision in den Süden und wurde von dem damaligen Hohepriester *Charus* für seine Pläne benutzt und zur *Königin* gemacht. Schließlich trat sie mit Hilfe von *Dio de CAVAZO* aus dessen Schatten heraus und führte ihr Volk in die Unabhängigkeit.

Perldrachen; kleiner, flugfähiger Verwandter des *WESTWIND-DRACHEN*; rund ums *Perlenmeer* beheimatet; seine hellen, perlfarbenen Schuppen wandeln sich im Alter häufig zu schillerndem Perlmutter.

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

PERIODIKA

Unter dem Begriff **Periodikum** ist eine regelmäßig und kontinuierlich unter demselben Titel erscheinende Veröffentlichung zu verstehen. Erst die Entwicklung des *Maraskanischen Buchdruckes* ermöglichte es den Druckereien, nunmehr eine Vielzahl von Periodika herzustellen. Manche haben es mittlerweile zu regionaler oder gar aventurienweiter Bekanntheit gebracht.

Aventurischer Bote: Die zweimonatlich erscheinende reichs- und kaisertreue Gazette ist das Nachrichtenblatt für das *Mittelreich*, zahlreiche Korrespondenten und andere Zuträger sorgen zudem für Neuigkeiten aus aller Welt. Seit Phex 28 sind die Schreiberlinge um *Strellina* von *Liepenberg* im neuen *garethischen* Haupthaus am *Zwölfgötterplatz* untergebracht und müssen sich daher nicht mehr die engen, verwinkelten Räumlichkeiten mit der *Kaiserlich Garethischen Botendruckerei* teilen.

Balihoer-Bilder-Brevier: Der in *Baliho* erscheinende B.B.B. zeichnet sich vor allem durch die vielen Illustrationen aus, die nur gelegentlich von störendem Text unterbrochen werden.

Bosparanisches Blatt: Zu *Vinsalt* achtwöchentlich erscheinendes überregionales und horastreues P., das im ganzen *Horasreich* und den umliegenden Regionen erhältlich ist. Das B.B. zeichnet sich vor allem durch seine profunden Kenntnisse der *horasischen* Politik aus.

Bosparan-Herold: Wöchentlich erscheinendes, in der *Horasdruckerei* zu *Vinsalt* gedrucktes Blatt. Dient vor allem als Gendarmerie-Gazette und Handelsblatt und ist für seine erzkonservative und national-patriotische Berichterstattung bekannt.

Darpatischer Landbote: Zweimonatlich zu *Rommily* aufgelegte *darpatische* Provinzpostille.

Fantholi: Vierteljährlich zu *Trallop* erscheinendes Mitteilungsblatt für das *Hzm. Weiden*.

Festumer Flagge: Zweimonatliches, einzig wirklich wichtiges P. des *Bornlandes*, das sich mit den örtlichen und aventurischen Ereignissen kritisch auseinandersetzt.

Freie Tommel: In *Andergast* unregelmäßig erscheinendes P., das vor allem durch seine hässlichen Berichte über *Nostria* und die schlechte Druckqualität bekannt ist.

Havena-Fanfare: Die von der *Albernischen Kron-Druckerei* herausgegebene H.F. gilt als ältestes P. *Aventuriens*; wird vor allem als Amtsblatt *Havenas* genutzt.

Hesindespiegel: Von der *Halle der Weisheit* herausgegebenes, vierteljährlich erscheinendes P., das über die *hesindianischen* Wissenschaften und allgemeine Magietheorie berichtet.

Koschkurier: Zu *Ferdok* erscheinende, unregelmäßige Provinzgazette des Fürstentums *Kosch*; gilt als sehr reichstreu.

Kusliker Kurier: Seit dem Jahr 12 Hal zu *Kuslik* wöchentlich erscheinende Gazette des Buchhändlers *Robert Bardun* (dessen Druckerei inzwischen von der Familie *ya Cerrano* übernommen wurde), die jedoch nur in *Kuslik* selbst weit verbreitet ist.

Lowanger Lanze: Die von der *Svelltland-Presse* herausgegebene Zeitung versorgt nicht nur das Gebiet des zerschlagenen *Svelltschen Städtebundes*, sondern ist in ganz *Aventurien* bekannt und verbreitet.

Brabaker Bilderpostille: auch: *Neue Brabaker Bilderpostille* oder einfach *Neue Brabaker*. Die fast ausschließlich aus einfachen Holzschnitten bestehende, etwa zweimonatlich erscheinende Zeitung ist in allen *südaventurischen* Hafenstädten und bis *Festum* und *Havena* (bei der ungebildeten Bevölkerung) beliebt. Berühmt für ihre Karikaturen, die meist hochgestellte Persönlichkeiten verspotten.

Nostrische Kriegsposaune: Dieses unregelmäßig erscheinende Propagandablatt des Königreiches *Nostria* zeichnet sich durch seine wahrheitsverzerrenden Berichte und die gegen *Andergast* gerichtete Hetze aus. Dennoch ist die N.K. vom handwerklichen Standpunkt her ein angesehenes Blatt, doch ob des recht zweifelhaften Inhaltes nur in *Nostria* selbst richtig verbreitet.

Rabenschwinge: Propagandablatt des *Kemi-Reiches* (*Trahelien*).

Salamander: Quartalsschrift des *Bundes vom Roten Salamander*, die nicht nur über die neuesten Erkenntnisse der *Magieforschung* in Theorie und Praxis, sondern auch über die neuesten Nachrichten aus den *Magiergilden* berichtet und für das *arkane Volk* auch als Forum dient. Seit einigen Jahren werden Auszüge des S. im *Aventurischen Boten* veröffentlicht.

Seewind: Die *Bruderschaft von Wind und Wogen* und der *Efferd-Tempel* zu *Bethana* bringen monatlich den S. heraus, der das bestgeführte Schiffsregister der *Westküste* enthält. Auch über andere Bereiche der Seefahrt wird ständig berichtet, ob es sich nun um neueste technische Fortschritte, neu entdeckte Fahrrouten oder aber um *Seemansgarnhandelt*. Der S. ist für einen jeden *Aventurier*, der das Meer (der *Sieben Winde*) bereist, ein absolutes Muß.

Tempelrufer: Einziges in *Al'Anfa* zugelassenes P., das von der *Stadt des Schweigens* herausgegeben und kontrolliert wird und vor allem für die arrogant-frivolen Texte über die Träume von Lust und Macht bekannt ist.

Perricum (II); Edelgrafschaft im mittlereichischen Königreich *Garetien*; immens reichswichtig, da sie für das Reich den einzigen Zugang zum Perlenmeer bedeutet; verwaltet von *Rimiona Paligan von Perricum*.

Pertakis (I), Pertakis'; pertakisch; Pertakiser; Domäne der Grafschaft YAQUIRIA im *Lieblichen Feld*.

Pertakis (II); LANDSTADT (EW: 1.600), die der umliegenden Domäne ihren Namen gab. Hier treffen die *Seneb-Horas-Straße* von *Arivor* nach *Bethana* und die *Yaquirstraße* von *Vinsalt* kommend gen *Kuslik* zusammen, was die Stadt zu einer der reichsten in *Yaquiria* macht. Nach traditionellem Privileg müssen alle Handelskähne im Hafen einen Zwischenstopp einlegen, selbst *Schivonen* können den Fluß bis zu diesem begehrten Handelsplatz und Stützpunkt mit eigener Werft und der alten Zugbrücke über den *Yaquir* befahren. Sitz von *Postendienst Pertakis* und der *Bardenschaft Amazonia Pertakis*. (T: PRA, RON, EFF, HES, PHE).

Perval; kleine, aber einflußreiche Familie *Al'Anfas*, dessen Oberhaupt *Irschan PERVAL* seine Schwester *Viviane Perval-Karinor* (der Zweitname blieb ihr aus der früheren Ehe mit dem verstorbenen *Ramin Karinor*) mit dem Patriarchen *Amir Honak* vermählte.

Perval, Irschan; (* 18 v.H.); berüchtigter *Grande* in *Al'Anfa*, der die Ämter des *Großexeurs* und *Staatsministers* bekleidet und als skrupelloser Intrigant und Geliebter *Amir Honaks* gilt.

Pfalzgraf, Pfalzgräfin; nach der jüngsten *Reichsreform* des MITTELREICHS wieder eingeführter *Titel*; löst den des *Gaugrafen* samt seinen Privilegien, über andere Adlige Recht zu sprechen, ab.

Pfeiffer; im Orkland beheimatetes Nagetier.

Pfeile des Lichts; weißer *Magierorden*; bis Anfang Tra. 28 in *Beilunk* ansässig; seit Anfang 29 Hal zusammen mit der AKADEMIE SCHWERT UND STAB in den Räumen der ehemaligen *Kanzlei für das Kriegswesen* zu *Gareth* untergebracht.

Phantasmagorisches Institut der Nandusschule zu Methumis; (19–26 Hal); MAGIERAKADEMIE "grauer" Ausrichtung unter *Lutisana ay OIKALDIKI*, die sich auf *Illusionszauberei* spezialisiert hatte und eng mit der AKADEMIE DES MAGISCHEN WISSENS zusammenarbeitete. Eine Anerkennung der von chababischen Edlen gestifteten Akademie (Vollständige Bezeichnung: *Schola Phantasmagorica Nandi der Zwölfgöttlichen* und *Horaskaiserlichen Freien Volks- und Universalschule unserer Herrin Hesinde* zu *Methumis*) kam nie zustande, nach einem Brand wurde sie geschlossen.

Phecadien (II); Grafschaft im Hzm. GRANGOR; ehemaliger Graf von P. war *Kalman von P. zu FARSID*, und da die Grafschaft einst das Stammlehen des Geschlechtes *Garlisch* war (das erst durch die Verbindung mit einem mittlereichischen Geschlechtes zur heute bekannten Familie *GARLISCHGRÖTZ* wurde), fiel sie nach dessen Tod wieder an jenes Haus (also den *Herzog* von *Grangor*) zurück. Zur Grafschaft P. gehören die *Stadtmark Grangor*, die *Kron-Domäne Venga* sowie die *Baronie Sewamund*.

Phecanostein; eine der modernsten Grenzfestungen an der Nordgrenze vom LIEBLICHEN FELD in der Cron-Domäne Venga gelegen.

Phex (I); mit dem Amt der in *Zorgan* residierenden MONDSILBERSULTANA, das von der früheren arañischen Fürstin *Sybia* bekleidet wird, ist der Kirche des Phex eine prominente Sprecherin erwachsen, die auch als Leiterin der Phex gewidmeten Handelsgesellschaft *MADA BASARI* oder "Mondkontor" die Handelsaspekte des Kultes offen vertritt und damit gerade in den Tulamidenlanden die Kaufleute noch stärker an die Kirche bindet; die innerkirchliche Macht der Mondsilbersultana ist unbekannt.

Phexens Hort; das ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES des Phex.

Phraisop; Familie mit momentanem Wohnsitz in *Zorgan*, da ihre Ältesten seit ewigen Zeiten das Amt der DIENER DES LEBENS bekleiden.

Phraisop, Hylaria; Dienerin des Lebens in der Zeit vor *Bosparans Fall*, die 1.008 v.H. in *Al'Anfa* und *Brabak* mit dem *Honinger Tiegel* die heilige Aussaat vornahm. Auf den gesegneten Feldern wächst bis heute trotz des südländischen Klimas phecadischer Weizen.

Phraisop, Leatmon (I); langjähriger Diener des Lebens und Vor-

steher der *Perainekirche*; wirkte im Tsa 28 Hal ein *Großes Wunder* der *Peraine*, mit dem die Göttin den Staatsstreich der Dämonenpaktierein *DIMIONA* in *Aranien* verhinderte; fiel mitsamt beinahe seiner ganzen Familie 30. *Peraine* 28 Hal einem Mordanschlag zum Opfer.

Phraisop, Leatmon (II); (* 22 Hal); minderjähriger Großneffe des *Diener des Lebens*; überlebte als einziger das Massaker an seiner Familie; von der Kirche der *Peraine* als neuer Diener des Lebens proklamiert, wird sein Amt aber erst mit 18 Jahren antreten.

Pirateninseln; im Süden verbreiteter Name für die *Waldinseln* ALTOUM, SOURAM und NIKKALI, da die umliegenden Gewässer der *CHARYPTIK* als Hochgebiet der Piraterie gelten.

Plutokratie; Herrschaft der Reichen; Variationen dieser Staatsform findet man in *Al'Anfa*, *Chorhop* und der bornländischen Kolonie *Kannemünde*.

Porquid von Ferdok; selbsternannter *Gegenkaiser*; richtete 78 v.H. ein Massaker am *Koscher Fürstenhaus*, das sogenannte SAUSTECHEN an.

Port Visar; stark befestigte Hafenstadt am *Perlenmeer* im Osten der alananischen Halbinsel; nach *Al'Anfa* wichtigste Garnison des *Alananischen Imperiums*.

Porträts der Mächtigen; zwei Dutzend mannshohe Gemälde, die in der *Rohalszeit* auftauchten und (den Karten des *Inrah* folgend) je einem der sechs *Elemente* und den Eigenschaften von Fürst, Magier, Weis-sager oder Ritter zugeordnet sind. Sie sind heilige Artefakte der *Hesinde* und wechseln auf wundersame Weise selbst ihren Besitzer, um stets jene Personen in *Aventurien* (oder gar *Dere*?) zu erwählen, die in dieser Generation die besten Repräsentanten der dargestellten Aspekte sind.

Postendienst Pertakis; größtes Postkutschenunternehmen *Aventurien*; versorgt das gesamte LIEBLICHE FELD und Teile der Mark DRÖL mit regelmäßig verkehrenden und zuverlässigen Postkutschen, die sowohl Depeschen und Handelsgüter wie auch Passagiere befördern.

Postgarethischer Stil; auch: *Neohelaischer Stil*; ein seit einigen Jahrzehnten im HORASREICH aufkommender Baustil, der die Rückkehr des klassischen Tempel- und Magistratsbaus propagiert.

Pottwal; großer *Meeressäuger* der aventurischen Ozeane; gilt als heiliges Tier des SWAFNIR; das bis zu 25 Schritt lange Tier wird von den *Thorwalern* in hohen Ehren gehalten; Waljäger anderer Völker hingegen verwerten ihre Beute fast vollständig; als besonders wertvoll gelten der *Walrat*, ein feines Öl aus der Kopfhöhle, und das *Ambra*, das aus dem Magen gewonnen wird.

Praiokratie; Bezeichnung für die weltliche Herrschaft eines Ge-weiheten des *Praios*, wie sie unter den *Priesterkaisern* und seit Anfang 28 Hal auch in *BEILUNK* herrscht. Typisch für die P. ist auch das Verbot jeglicher Magieausübung, *Arcanum Interdictum* genannt.

Praios' Lichtpalast; das ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES des *Praios*.

Praiosanbeterin; auch *Fangschrecke*; handgroße, grüne Schrecke der südlichen Breiten, die sich von Fliegen oder Schmetterlingen nährt, jedoch auch Vögel und Mäuse nicht verschmäht. Von dem noch größeren *Schnetzer* heißt es, daß er mit seinen kräftigen Kiefern achtlosen Wanderer selbst Nase oder Ohr abbeißen kann.

Praiosandel(-holz); etwa zwei Schritt hoher Baum, der im Urwald der östlichen *Waldinseln* wächst (von den Waldmenschen *Utulumba* genannt). Seine harzigen Äste werden zermahlen und zum Schutz vor unerwünschten Einflüssen verbrannt; der süßlich-herbe Duft kennzeichnet viele *Praiosempel* und Weißmagier.

Priesterkaiser (II); Bezeichnung für eine *Fischart* der *Charyptik*; die P. sind feiste, gelbe Algenfresser mit massigen Kopf und einem arrogant wirkenden Gesichtsausdruck.

Purpurfeuer; ewigbrennende Flamme von gewaltiger Hitze im Herzen einer *echsischen* Tempelpyramide zu *H'Rabaa*; laut mancher Sagen vom Feuerodem des Gottdrachen PYRDACOR entzündet; im P. schmolz der legendäre *Basilius* vor eineinhalb Jahrtausenden das Schwert *SIEBENSTREICH* ein.

Purpurturn; sagenhaftes Bauwerk im ORKLAND, das hinter Rätseln und Fallen ein großes Geheimnis verbergen soll; vor etwa 150 Jahren von *ILEANA VON JERGAN* erbaut.

Q

Qir; kleiner Ort im nördlichen *Shadif* an einem Zufluß des *Szinto*.

Quahir; tulamid. Wort für 'Esel'.

Quarto; in der av. Buchbinderei gebräuchliches Format von 12 auf 16 Finger; je nach Seitenzahl wird es auch *Quartheft* oder *Quartband* genannt.

Quarzsand; besonders feiner Sand der Wüste *Khom* aus der Gegend von *Kabashpforte* und *Eternen*, der unerläßlich für alchemistische Zwecke wie die Glasherstellung ist und deswegen vor allem im *Lieblichen Feld* und *Al'Anfa* (wo die meisten und hochwertigsten Glas- und Kristallwaren *Aventuriens* hergestellt werden), aber auch in *Unau* für das berühmte Porzellan als begehrte Handelsware gilt.

Quasselwurz; auch *Hexenkraut*; Kraut der mittelaventurischen Laubwälder; insbesondere *Hexen* und *Druiden* sollen um die Nutzbarkeit seiner Wurzel wissen; die Knolle ist oftmals von einem feinen Pilzgeflecht umgeben, beides wird getrocknet und zu einem feinen, fast geschmacklosen Pulver zerstoßen. Unter das Essen gemischt, führt die

Droge angeblich zu starker Redseligkeit, selbst Geheimnisse werden dem Gegenüber sorglos anvertraut.

Quellentanz von Waldstein, Nahaniel; auelfische *Gräfin* von *Waldstein*; wurde 22 v.H. als einstige 'Ministerin' von Kaiser *BARDO* in das Amt erhoben; als sie im Verlauf der *Answinkrise* spurlos verschwand, wurde zwischenzeitlich (bis 28 Hal) der heutige *Hochkönig* der Zwerge, *Albrax Sohn des Agam*, mit ihrem Amt betraut.

Quent zu Mhoremis, Gilmon; (* 42 v.H.); der heutige *Staats-Admiral* vom *HORASREICH* hat ein bewegtes Leben hinter sich: In jungen Jahren als Sklave nach *Al'Anfa* verschleppt (der Ursprung seines Hasses gegen die Schiffe der *Armada* und wohl auch seiner Erfolge im *Südmeer*) und in *Festum* zum Kapitän ausgebildet, kehrte G.Q. erst nach 17 Götterläufen von einer Fahrt ins *Guldenland* zurück, ehe er in die horasische Flotte eintrat.

Questador; im *Brabaci* Bezeichnung für 'Abenteurer'.

Qum-El; tulamid. für 'Kümmel'.

R

Rabenfeder; leicht gekrümmtes Schwert von *Tar Honak*; wurde im *Khomkrieg* zum Schrecken der Feinde. Nicht nur, daß die perfekte Klinge von Meister *Saladan von Arivor* aus reinem *Endurium* geschmiedet (und der Griff mit 112 schwarzen Diamanten besetzt) wurde, der Waffe schien auch eine unheimliche Magie innezuwohnen, die von ihr zugefügte Wunden nur schwer verheilen ließ. Zwar verschwand die R. mit dem Tod ihres Besitzers, doch wollen die Gerüchte nicht verstummen, sein Sohn *Amir* werde sie dereinst enthüllen, wenn er die Macht seines Vaters erreicht hat.

Rabenfelsen; aus einer riesigen Klippe in der Bucht von AL'ANFA gehauene Statue des Totenvogels *Golgari*, der sich nach der *Großen Seuche* vor über dreihundert Jahren an diesem Ort offenbart hat. Nun beherbergt das ausgehöhlte Innere des R. jenen Teil des *Borontempels* der Stadt, der auch dem einfachen Volk (gegen entsprechende Opfergaben) offensteht, während im Neuen Tempel der *Stadt des Schweigens* nur wenige Privilegierte Einlaß finden. Alljährlich wird der R. am *Tag des Großen Schlafes* zum Schauplatz von Menschenopfern, wenn zehn Todgeweihte von seinem Kopf in die Tiefe gestürzt werden.

Rabengarde; neben dem Ausdruck *Boronsrab* verbreitete Bezeichnung für den ORDEN DES SCHWARZEN RABEN.

Rabenmund; einflußreiche Familie im *Mittelreich* mit hoher Präsenz im Fürstentum *Darpatien*; erste Erwähnung 843 v.H.. Das einst hohe Ansehen im Reich nahm schweren Schaden durch den Thronraub des intriganten und machtbesessenen ANSWIN v.R., der das Verschwinden *Kaiser Hals* im Jahre 17 ausnutzte und sich selbst zum Kaiser ausrief. Nur dem Widerstand aus den Reihen der Familie ist es zu danken, daß Familienmitglieder auch heute noch hohe Ämter bekleiden – mit Fürstin *Irmegunde* und dem almadanischen Kronverweser *Dschindar von Falkenberg-R.* steht man in diesen Tagen gleich zwei Provinzen des Reiches vor; bereits seit 224 v.H. stellen die R. die *Erhabenen* der *TRAVIA-Kirche* mit Sitz in *Rommilys*.



Fürstin Irmegunde

Kirche wurde sie mit dem weiter vererbaren Titel 'Allertraviagefähigste Durchlaucht' geehrt.

Rabenmund m.H., Traviata von; (* 4 Hal); *Hohe Mutter* der *TRAVIA-Kirche*; nach dem Tod ihres ersten Gatten *Herdfried* im Jahre 28 Hal ehelichte sie *Trautmann von Falkenberg-Rabenmund* und bildet seitdem mit ihm das *Ehrwürdige Paar*.

Rabenschnabel (II); *Kriegerschule* in *Mengbilla*, die besonderen Wert auf den Umgang mit *Rabenschnabel* und *Sklaventod* legt und auch die berühmte *Schwarze Garde* ausbildet.

Rahjalieb; auch *Levthanstreu*, *Unschuld* oder *Rote Rettung*; bekannt ist das Kraut für seine Wirkung, die Wahrscheinlichkeit einer *Empfängnis* herabzusetzen; auch Zutat von *Rahjaika* und *Liebestränken*.

Rahjas Zelt; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* der *Rahja*.

Rakolus der Schwarze; (* 25 v.H.); borbaradianischer Schwarzmagier; einst reichstreuer *Halbelf*; ehemaliger Baron von *Schrotenstein* (Almada); Gründungsmitglied der *LAW*; focht in der *Schlacht der Zwölfe* vor Punin wider die *Answinisten*; beging im Bor. 27 Hal Verrat auf der Heerschau zu *Praske* und tauchte anschließend in *Schwarz-Tobrien* unter; wird in der *Warunkei* im Hofstaat des *RHAZZAZOR* vermutet.

Rakorium; *Erzmagier*; siehe *MUNTAGONUS*, *RAKORIUM*.

Rakull (von Nebachot); vorzeitlicher Held der *Tulamiden*; ein Dieb, der mit List die Magie eines *Riesenlindwurms* gegen diesen wandte und ihn so tötete.

Ranafan; ein geschuppter Wasserbewohner aus der Sage, dessen Untertanen den *ANAFANDELWALD* bewohnt hätten und den der Heilige *Geron* in dem nach ihm benannten *GERONS-SEE* bezwungen haben soll.

Ranafandelwald; äußerst dicht bewaldetes Hügelland südwestlich von *Arivor* und dem *GERONS-SEE*; benannt nach dem Wasserdrachen *ANAFAN*, dessen finstere Mächte bis in diesen Wald gereicht haben und bis heute für allerlei unheimliches Getier darin verantwortlich sein sollen.

Rantzentod; berüchtigter *bornländischer Schnaps*.

Ras; Sandsturm der *Khom-Wüste*.

Rashdul; im Ronda 28 Hal erfolgt ein Umsturz an der *Pentagramm-Akademie* durch ihre Leiterin *BELIZETH DSCHELEFSUNNI*. In die Auseinandersetzung wurden auch die Truppen der Obrigkeit hineingezogen und besiegt, der rechtmäßigen *Shanja Eshila* die Rückkehr von einem Besuch in *Zorgan* verweigert. Belizeth ernannte sich zur neuen Herrscherin; bereits im Peraine desselben Jahres wurde sie jedoch von einer Abordnung der *GRAUEN GARDEN* und Sultan *HASRABAL* von *Gorien* bezwungen. Die Herrschaft über Stadt und Umland liegt heute fest in der Hand von Sultan *Hasrabal*, der der Stadt allerdings große Freiheiten läßt, solange seine Bewohner die Steuern zahlen. Von *Shanja Eshila*, die diesen Status als seine Gemahlin auch weiter innehat, heißt es, sie halte insgeheim ihre schützende Hand über jene, die ihren Unmut über die gestrenge Herrschaft Sultans *Hasrabals* äußern.

Rashdul Kandscharot; auch: *Raschtuls Nebel*; größter aller Vulkane im *Raschtulswall*, in dem sich alljährlich der *Allvogel des Lichts* erneuert. An seinen Hängen finden sich zahlreiche Heiligtümer vergangener Völker; unweit des gewaltigen Schlots erhebt sich die uralte Feste *Drakonia*.

Rashman Ali; (um 1.300 v.H.); *alttulamdischer Philosoph*; Meister des Geistes und der Meditation; verfaßte die *Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes*.

Raskador; *Magier*, ging als *Drachentöter* in die Geschichte ein; angeblich soll er einst einen *Purpurwurm* im magischen Duell getötet haben, der mit seinen versklavten Gefolgsleuten die Stadt *Fasar* überfallen wollte.

Rassia die Rote; *bornländische Hexe*; lebt in der Nähe von *Quell-dunkel*; gilt als eine der mächtigsten ihrer Zunft im *Bornland*.

Rastlose, Die; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin *LOLGRAMOTH*.

Rat der Zwölf; eigentlich: *Hoher Rat der Zwölf*; im Jahre 307 v.H. nach der *Großen Seuche* zur Regierung von AL'ANFA aus sechs *Boron-*

geweihten (ernannt vom *Patriarchen*) und sechs Bürgern der Stadt (aufgrund der horrenden Preise der käuflichen Stimmen fast immer *Granden*) gebildetes Gremium, das dem *König von Meridiana* in *Mirham* praktisch seine Regierungsgewalt abnahm, aber gleichzeitig *Al'Anfas* Unabhängigkeit vom *Neuen Reich* bedeutete. Obwohl *Patriarch Bal Honak* mit der Ausrufung des Kriegerrechtes 49 v.H. alle Macht an sich riß, verzichtet dessen Enkel *Amir* doch auf sein diktatorisches Recht und verlieh dem Rat damit wieder entscheidende Bedeutung.

Rattenkind; häufig gebrauchte Bezeichnung für den NAMENLOSEN GOTT; ursprünglich von den *Elfen* stammend.

Rattenpilz; dunkelgrauer, knapp zwei Finger hoher *Hutpilz*; gilt als 'heiliges' Gewächs des NAMENLOSEN; hat eine Anziehungskraft auf unbedarfte Pilzsucher; wer einen R. verspeist, wird von *Namenlosem Zweifel* befallen und von dem dringenden Bedürfnis erfüllt, sich dem Kult des *Dreizehnten* anzuschließen.

Ratzinger Allianz; Zusammenschluß von Adligen der almadanischen Grafschaft *Yaquirtal* während der *Answinkrise*.

Raul von Gareth (II); eines der vier *Elite-Garderegimenter* des *Mittelreichs*, benannt nach dem gleichnamigen Reichsgründer.

Raulsjoch; lange vergessener Paß in den *Drachensteinen*, der das *weißobrische Perainefurten* mit dem *bornischen Irberod* verbindet; seit der Flucht vieler Tobrier in die Drachensteine und ihrem Bündnis mit dem Kaiserdrachen Apew gewinnt die Paßstraße, die auch durch das *Tal der Türme* führt, zunehmend an Bedeutung.

Rauschkraut; in Mittelaventurien gebräuchliche Bezeichnung für alle Halluzinogene, meint jedoch meist *Zithabar*. Im Süden hingegen (und ebenso bei den *Tulamiden*) sind derart viele Rauschmittel bekannt, daß diese unwissende Verallgemeinerung nur mitleidig belächelt (oder skrupellos ausgenutzt) wird.

Ravensgard; Kastell des ORDENS DER SCHWERTER ZU GARETH, das die *Kabashpforte* zwischen dem LIEBLICHEN FELD und der Wüste *Khom* bewacht.

Rebellen vom Visarberg; Untergrundbewegung in *AL'ANFA*, deren Existenz keineswegs gesichert ist; angeblich von hohen Offizieren geführt, soll den Sturz der *Boronis* als Ziel haben.

Rechtgläubige; Bezeichnung der *NOVADIS* für Anhänger des *RASTULLAH*.

Rechtswahrer; vom *Erzherzog von CHABABIEN* angeheuete Kämpfer, die im schwer zu kontrollierenden chababischen Hinterland für Recht und Ordnung sorgen sollen, wozu ihnen richterliche Privilegien verliehen werden, die sonst einzig dem *Adel* vorbehalten sind.

Refardeon II. von Hôt-Alem; heutiger Statthalter des *Mittelreiches* in *Hôt-Alem*, der in *Gareth* zum *Praiosgeweihten* ausgebildet wurde und noch vor seiner Weihe dem Kaiser den Lehnseid schwor, um mit dessen Hilfe seine Heimatstadt *Hôt-Alem* zu befreien, die – ebenso wie seine Familie – einem Überfall von *Trahelien* zum Opfer gefallen war.

Regatta der Sieben Winde; traditionsreichste der *Zyklopen-Regatten*, die von *Teremon* nach *Rethis* führt, wo der Gewinner die vom örtlichen *Efferdtempel* gestiftete Delphinstatue in Empfang nimmt; findet jeweils am letzten *Windstag* im *Perainemond* statt.

Regatta der Wagemutigen; Wettfahrt auf den *ZYKLOPENINSELN*, die nur alle vier Jahre zu Beginn des *Boronmondes* ausgetragen wird. Anders als bei der beliebten *Regatta der Sieben Winde* ist die Strecke der *R.d.W.* für zahlreiche Klippen und Strudel berüchtigt, die ihrem Namen alle Ehre machen.

Regentschaftskriege; (83 – 79 v.H.); zweiter einer Reihe von Bürgerkriegen im *Neuen Reich*, die allgemein als *KAISERLOSE ZEIT* bekannt sind.

Register der rondragefälligen Recken; heiliges Buch der *Rondrakirche*; ein Eintrag noch lebender Helden bedeutet die erste Stufe auf dem Weg zur Heiligsprechung, der bei wahrhaftigen Helden eine Statue in der Ruhmeshalle des *Tempels der Heiligen Ardare* zu *Arivor* und vielleicht sogar ein eigenes Buch im *Rondrarium* folgen.

Reichsdiskus; Staatsinsignie des freien Königreiches *Maraskan*, der heute in der *NORDLANDBANK* in *Festum* liegt.

Reichsrat; Beratungsgremium des *Kaisers* ohne Mitbestimmungskompetenz; der Titel eines R. wird häufig an verdiente Beamte des *Kaisers* verliehen.

Reichsregent, Reichsregentin; Titel der *mittelreichischen Herrscherin Emer ni BENNAIN* in den Jahren 29 bis 36 Hal. Der Kaiser(-innen)titel ruht bis zum Amtsantritt ihrer Tochter *ROHAJA*.

Reitechse; siehe *FLUGECHSE*.

Renascencia; im *HORASREICH* (und dort vor allem in der Oberschicht) beliebtes *Bosparano*-Wort (wörtlich: "Wiedergeburt"), mit dem das erneute Aufblühen alter Bildung und Kultur unter der Herrschaft einer neuen *Horas* beschrieben wird.

Rennen um Thalionmels Rock; alljährlich am 10. Rondra rund um die Stadt *NEETHA* abgehaltenes Pferderennen, das seinen Ursprung im Wettlauf zweier *Rondraknappen* hat und bei dem nur mehr nominell um den – mittlerweile zu kostbaren – *Waffenrock* der Heiligen *Thalionmel* geritten wird.

Rhazzazor; untoter *Kaiserdrache*, der im Gefolge *Borbarads Warunkeroberte* und heute beherrscht; Kämpfe mit *Rohezal*, der *Lichtvogel-Expedition* und den *Golgariten*; nachweislich im *Krieg der Magier* bereits einmal erschlagen; möglicherweise bereits zur Zeit der *Magiermogule* unter dem Namen *KURUNGUR* im Gefolge *Assarbads*.

Rhodenstein; Hauptburg des *rondrianischen ORDENS ZUR WAHRUNG* in der Weidener Grafschaft *Bärwalde*; ein *Rondrawunder* während des *ORKENSTURMS* entzündete die *Heilige Eiche* und trieb die *Orks* in die Flucht.

Rh'yyl; angeblich ein Ort der *Siebten Sphäre*; findet Gebrauch in der *Redewendung* "bei den 1000 Dämonen von Rh'yyl".

Riementier; siehe *GÜRTELECHSE*.

Riesenaaffe; halbintelligente *Affenart*; die vier Schritt großen Tiere sind dafür bekannt, daß sie relativ schnell Zeichensprache erlernen können; manche Exemplare verstehen sogar die Grundzüge einer Sprache und beherrschen ein paar Wortketten.

Riesenschwarzgeier; große Abart des *SCHWARZGEIERS*; von den *Waldmenschen* 'Kon-Doa' genannt; es wird angenommen, daß sie Streifzüge bis ins *Güldenland* fliegen oder gar von dort stammen.

Rijben, Yaquiria ter; *Admiral*in aus *Grangor*, die 73 v.H. die Insel *Sukkuvelani* erreichte (das Archipel trägt seitdem ihren Namen) und damit die Ära des *Waldinsel-Kolonialismus* eröffnete.

Ritter der Rose; weltliche, jedoch dem Schutz der *Rahjatempel* und ihrer Lehren eng verbundene Rittergemeinschaft in *Aranien*; gegründet von *ARKOS II.*, dem *Maharan Shah* von *Aranien*; folgt der weitverbreiteten Verachtung für Söldner und Lohnkämpfer und vertritt die Überzeugung, daß der wahrhaft Edle Kampfesmut und Willensstärke mit Eleganz, Ritterlichkeit und Kunstverstand verbinden muß; Die Mitglieder, fast ausschließlich männlich und dem begüterten Adel entstammend, verpflichten sich bei der Aufnahme, die Schönheit und Anmut zu schützen, die besonders in den Frauen verkörpert sein soll, die schönen Künste und insbesondere die Sanges- und Dichtkunst zu verteidigen und selber auszuüben; spielen eine wichtige Rolle durch ihre teils kriegerischen, teils philosophischen und künstlerischen Abwehrkämpfe gegen den *Belkelel-Kult ORONS*.

Ritter-Rondramir-Geschichte; im *Bornland* gebräuchliche Bezeichnung für besonders übertriebene und bunt ausgeschmückte Lügengeschichten.

Robak von Punin; (* 42 v.H.); *Erzmagus*; führender *Arkanologe* und *Magietheoretiker* *Aventuriens*, der lange Jahre an der *Academia der Hohen Magie* zu *Punin* lehrte und schließlich *Spektabilität* des *INSTITUTS DER ARKANEN ANALYSEN ZU KUSLIK* wurde, wo er sich nun hingebungsvoll seinen Forschungen widmet.

Robureon; einer der vier *Rohalsstäbe* vom Orden der *GRAUEN STÄBE VON PERRICUM*; der Ordensprovinz *Lowangen* zugeordnet; beseeltes Artefakt aus Steineichenholz; der Stab gilt als *eigensinnig*, und es erfordert einen starken Willen, seine Kräfte zu nutzen.

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



Kronprinzessin Rohaja

von Reichsbehüter *BRIN VON GARETH* und der amtierenden Reichsregentin *Emer ni BENNAIN*; Zwillingsschwester von *YPPOLITA* und Schwester von *SELINDIAN HAL*; gilt als von Übermut und Wildheit gesegnet, was auf ihre Ahnen Reto und Perval zurückgeführt wird; wird 36 Hal zur Kaiserin des *Mittelreichs* gekrönt.

Rohal; erschien im Ingerimm 27 Hal durch gemeinsame Bemühungen des außerordentlichen Konventes auf *ROHALS ZINNE*, um gegen seinen wiederverschiedenen Bruder *BORBARAD* anzutreten; wurde noch am gleichen Tag von dem herbeigeeilten Dämonenmeister getötet. Erst später stellte sich heraus, daß dies genau der Planung R.s entsprach, der damit die Voraussetzung für *Borbarads* Vernichtung geschaffen hatte.

Rohals Zinne; Berggipfel im Norden des *AMBOSSGEBIRGES*, der seinen Namen von einem legendären unsichtbaren Turm hat, der *Rohal* als privates Refugium gedient hat. Heute ist das Gebiet als kaiserliches Lehen gleichen Namens ein Erbtitel des Ersten Kaiserlichen Hofmagus *Virilys EIBON*.

Rohalsstäbe; Stäbe der vier Großmeister vom Orden der *GRAUEN STÄBE VON PERRICUM*; siehe *CEDRALON*, *FERRUGINION*, *ROBUREON* und *SANGULMEON*.

Rohalswächter; siehe *WÄCHTER ROHAKS*.

Rohezel (vom Amboß); (96 v.H. – 27 Hal); Verhüllter Meister und Erzmagus; verschrieb sich bereits bei seiner Weihe dem Erbe *ROHALS* (Rohezel = Zhayad "Schatten Rohals"), wurde bereits mit 25 Jahren Hofmagier Königin *Amenes II.* in Vinsalt. Zog sich während der

Kaiserlosen Zeit in den Amboß zurück; entschiedener Kämpfer gegen *Borbarad* und seine Anhänger.

Rondras Hallen; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* der *Rondra*.

Rosenkrone; offizielles Reichssymbol des *Königreiches DRÖL*.

Rosenohren; Bezeichnung der *ELFEN* für die Menschen.

Rote Keuche; eine den *Zorgan-Pocken* ähnliche, jedoch schneller tödliche und weniger ansteckende Seuche, die in den Jahren 25/26 Hal weite Teile von *Dröl*, *Chababien* und *Methumis* entvölkerte. Die (auch *Roter Tod* genannte) Epidemie war das Werk zahlloser Dämonen aus *Mishkaras* Domäne, beschworen von Mitgliedern der borbaradianischen Sekte *FRATERNITAS UTHARI*, die damit vermutlich ihrem Meister den Weg nach *Aventurien* ebnen wollten.

Roter Skorpion; auch *Feuerskorpion*; junge Exemplare haben einen schwarzen Körper mit roter Flammenzeichnung, erwachsene Tiere erreichen eine Größe von bis zu zwei Spann und sind leuchtendrot gefärbt. Der Stich des in *Südaventuriens* beheimateten R.S. ist extrem schmerzhaft, jedoch nicht tödlich.

Ruban ibn Dhachmani; einer der berühmtesten Seefahrer unserer Zeit; durch den Handel mit *Maraskan* zu Reichtum gelangt; sein Schiff ist die viermastige *Zedrakke* 'Diamant'; hat in seinem Leben schon sieben Expeditionsfahrten in den Osten unternommen, was ihm den Namen *Ruban der Rieslandfahrer* eingebracht hat.

Ru'halla; Bezeichnung der *Maraskaner* für *ROHAL*.

Rukaris, Leon; (30 v.H. – 28 Hal); ehemaliger Oberst der *BEILUNKER REITER*; fiel in der *Schlacht an der Trollpforte*; seine Nachfolge im Haupthaus zu *Gareth* trat *Gelpert Balgenhorst* an.

Rulat; ehemalige *Festungsinsel* des *Mittelreichs* vor der tobrischen Küste; wurde im Tsa 26 Hal von *Borbarads Schwarzen Horden* eingenommen, die Inhaftierten in seinen Heerbann eingereiht.

Ruuz; ein *Ferkina-Dialekt* des *Tulamidya*; Sprache der *BENI RURECH*.

S

Sahib; vor allem in *ARANEN* gebräuchliche *tulamidische* Anrede, die *Kadis* und *Stammesscheichs*, *städtischen Handwerksmeistern*, *studierten Juristen*, *Magiern* und *Medici*, aber auch *Geweihten* und Offizieren vom *BEYBASHAR* bis zum *MIRALAY* zusteht und damit etwa dem Garethi-Begriff "Meister" entspricht. Die Anrede ist für Frauen und Männer gleich.

Sakrale; ein besonders prachtvoller und wichtiger Tempel des *PRAIOS*, wie er in *Gareth*, *Al'Anfa*, *Beilunk*, *Fasar* und *Elenvina* steht. Selten wird der Begriff auch für monumentale Bauten anderer Götter verwendet.

Salamanderfeuer; ein alchemistisches Brandöl; besser bekannt als *HYLAILER FEUER*.

Salandrion Finkenfarn; elfischer Magier, angesehener Arkanologe und Lehrmeister an der *ACADEMIA DER HOHEN MAGIE* ZU *PUNIN*.

Salman (um 130 v.H.); Prinzregent im *LIEBLICHEN FELD*; regierte für seine Tochter *AMENE I.* in den Jahren 127 – 113 v.H. und übte während dieser Zeit eine Tyrannenherrschaft über das *Vinsalter Königreich* aus. Kurz nachdem seine Tochter die Regentschaft übernahm, verbannte sie ihren Vater S. mitsamt seiner engen Gefolgsleute auf die Waldinsel *Ulikanni*.

Sangulmeon; einer der vier *Rohalsstäbe* vom Orden der *GRAUEN STÄBE VON PERRICUM*; der Ordensprovinz *Vallusa* zugeordnet; beseeltes Artefakt aus Blutulmenholz; gilt als neugierig; seine starke *Aversion* gegen *Dämonen* erschwert dem Träger derartige Magie, bietet jedoch andererseits Schutz dagegen.

Sankt-Gerons-Loge; äußerst exklusive *LOGE*, die ihren Mitgliedern aus hohem Adel und Großbürgertum vor allem ein Beisammensein in ruhiger und angenehmer Atmosphäre ermöglichen will. Trotzdem darf der politische Einfluß der S.-G.-L. nicht unterschätzt werden.

Sapallyo, Reo Cordovan; (* 17 v.H.); bei seiner Weihe zum *Magier* gewählter Name von *Signor Horasio Halman ya Dascovia*, der als Sonderbeauftragter des *Akademischen Rates* für die Überprüfung der *Magierakademien* im *Horasreich* hinsichtlich der Weitergabeborbaradianischen Gedankengutes eingesetzt wurde.

Sappenstiel, Rondriane von; (* 12 v.H.); nostrische *Feldherrin*. Die *Fürstedle* erwarb sich im 15./16. *Nostrisch-Andergastischen Krieg* Ruhm, als sie zusammen mit dem vierten Kronprinzen *Andarion Kasmyrin* dem Vordringen des überlegenen andergastischen Heeres bei

Harmlyn Einhalt gebot. Sie gilt als so loyale Anhängerin des Königshauses, daß ihr boshafte Zungen nachsagen, Konkubine des greisen nostrischen Monarchen *Kasimir* zu sein. Obschon eine Kriegerin von Format, sind ihre Fähigkeiten in ihrem Heimatland vergeudet.

Sargasso-See; aus dem *Tulamidya* (tulamid. *sargazo* bedeutet 'Tang') kommende Bezeichnung für große Tangfelder, wie sie vor allem von *Ruban dem Rieslandfahrer* und der *Korisande* in den Weiten des *Südmeers* sowie von der Expedition des *Phileasson Foggwulf* im südöstlichen *Perlenmeer* (dieses war auch als der *HORT DER TOTEN SCHIFFE* bekannt) gesichtet wurden.

Satrap, Satrapa; urtulamid. für 'Provinz-Statthalter'; *Adelstitel*, in *ORON* anstelle des *Grafengebräuchlich*; Grafschaften werden demzufolge als *Satrapien* bezeichnet.

Satuariensbusch; auch *Dornkraut* oder *Widderdorn*; immergrüner, bis zu vier Schritt hoher Busch; wächst in ganz *Aventurien* südlich der Gelben Sichel; als Hecke gepflanzt dient er als Bollwerk wider Übernatürliches; aus getrockneten (!) Blüten und Beeren läßt sich ein heilkräftiger Tee aufbrühen; der Saft aus dem eingeritzten Stamm dient als Zutat für verschiedene Heiltränke oder als Mittel zur Wundheilung.

Satyare; auch: *Satyre*, *Faune*; bocksbeinige, ansonsten menschenähnliche, stets männliche Bewohner verschiedener Zaubervälder.

Säulen des Himmels; drei gigantische Felsäulen an der Nordostküste von *MYLAMAS*, in der die Bewohner der Insel die Überreste eines Palastes oder Tempels der *Zyklopen* vermuten. Der Sage nach wachsen sie immer weiter gen *Alveran*, auf daß die Nachfahren der *Riesen* dereinst an ihnen emporsteigen können, um den Kampf der *Giganten* fortzusetzen.

Sausteichen (zu Fürstenhort); (78 v.H.); Massaker am Koscher Fürstenhaus derer von *EBERSTAMM*. Im Zuge der *Regentschaftskriege* läßt der Ferdoker Graf und selbsternannte *GEGENKAISER Porquid* Fürst Alphak (den Glücklosen) und fast alle Verwandten niedermetzeln.

Saz'adzz; geheimnisumwobene Echsenstadt im sumpfigen Hinterland des Königreiches *BRABAK*.

Schalk; unsichtbarer *KOBOLD*; klammert sich unbemerkt am Hals eines anderen Wesens fest und veranlaßt es mittels Beherrschungsmaie dazu, Unfug zu treiben.

Schalljarß; uraltes, furchteinflößendes Barbarenschwert der *Herzöge von Tobrien*, das vom alhanischen Fürsten *Sildroyan* einst in *Ysil'elah* (das spätere *Ysilia*) geschmiedet wurde; gelangte hernach über Umwege nach *Arivor* und wurde bei der Gründung des *Theaterordens* durch göttliche Kräfte zur *Kristallöwin* geweiht, dem Schwert *Firuns*.

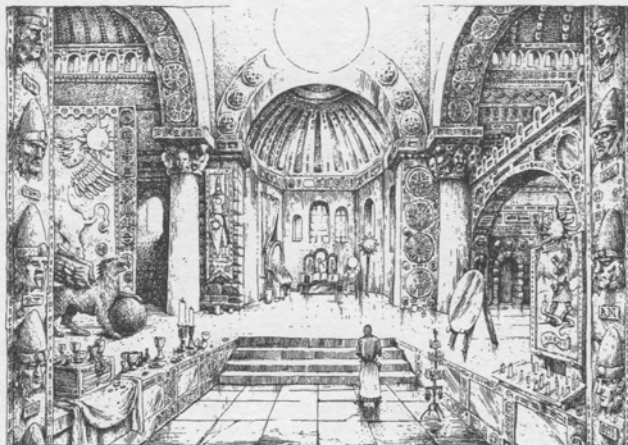
Schamaschtu; laut *Delphin-Manuskript* die 'Fürstin aller Seeschlangen'; soll in ständigem Kampf mit dem Gottwal *Swafnir* liegen (bei den *Thorwalern* als *Hranngar* bekannt).

Schänder der Elemente; von *Magiern* der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den Erzdämonen *AGRIMOTH*.

Scharlachkatze; auch *Kamaluqs Tatze*; eine der Bezeichnungen für *SAMTHAUCH*.

Schattenklotz; Berg in den *TROLLZACKEN*; gilt unter den *Trollen* als tabu; angeblich der Zufluchtsort einer von *Borbarads* frühen Inkarnationen im vierten Zeitalter, trägt immer noch Spuren finsterner Magie.

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



Sakrale – 'Tempel der Sonne' zu Gareth

Fegs gegen die Echsenkreaturen in den Ebenen auszogen; vermutlich bis heute in Fasar vertreten; im übertragenen Sinn für alle tulamidischen Schleichkrieger wie *Abduls Assassinen* (Fasar), die *Attentäter von Al'Bor* (früheres Mengbilla), die maraskanischen Meuchler und die *HAND BORONS* (Al'Anfa).

Schattenlöwe; eleganter *Löwe* des av. Regenwaldes mit schwarzem Fell und blaugrauer Mähne; von den Waldmenschen auch *Lioma* genannt.

Schattenpaß; Paßweg über den FISTERKAMM; führt durch die sogenannte *BÄRENKLAMM* am *NEBELSTEIN* ins Greifenfurtsche.

Schelachar; *Alveraniar* des Gesetzes aus dem Gefolge des *PRAIOS*.

Schicksalsklinge; Beiname des Schwertes *GRIMRING*.

Schild der Ardare; heiliges Artefakt der *Rondragläubigen*; fiel nach dem heldenhaften Kampf der Erzheiligen *Ardare* in den Besitz der *Praioskirche*; wurde erst auf dem *ZWÖLFGÖTTLICHEN KONZIL* zu *Perainefurten* im Phex 27 Hal an die *Rondrakirche* zurückgegeben. Seitdem zählt der Schild zusammen mit *Armalion* und dem *Löwenhelm* zur Kriegsgewandung des *Schwertes der Schwerter*.

Schinderwaat; Wasserstraße in *Grangor*; vormalige Bezeichnung für den *HORASKANAL*.

Schivonella; kleiner und schneller Segler vom Typ der *SCHIVONE*, der im *HORASREICH* vor allem zur Piratenjagd und Versorgung der *Südmeer-Kolonien* verwendet wird.

Schlacht an der Trollpforte; (22./23. Ing. 28 Hal); Entscheidungsschlacht gegen *Borbarad* und seine *Schwarzen Horden* an der *OGERMAUER* in der *Trollpforte*; siehe *Dritte DAMONENSCHLACHT*;

Schlacht auf den Vallusanischen Weiden; (23./24. Pra. 28 Hal); erste 'siegreiche' Schlacht des *freien Aventuriens* gegen *Borbarad* in den Misaaun westlich von *Vallusa*. Den Truppen des *Mittelreichs* und verbündeten Verbänden, zum Teil unter Führung der Amazonenkönigin *Thesia Gilia von Kurkum*, und den von Norden hinzustoßenden *GEFLÜGELTEN REITERN* gelingt es erstmals, dem Vormarsch der *Schwarzen Horden* seit *Borbarads Rückkehr* *Einhalt* zu gebieten; die bornländischen Truppen unter *Thesia von Ilmenstein* befreien sich zudem von der Bedrohung durch den Despoten *Uriel von Notmark*, der bereits seit längerem unter dem Schutz des Dämonenbanners das Bornland mit Terror überzogen hatte.

Schlacht bei 'Ochs und Eiche'; (5 Tsa 27 Hal); Aufeinandertreffen der bornländischen Heere von Gräfin *Thesia von Ilmenstein* und des zu *Borbarad* übergelaufenen Grafen *Uriel von Notmark* nahe der Schenke 'Ochs und Eiche'. Das Gefecht endete mit der Niederlage *Thesias*, die ihren Gegner unterschätzt hatte.

Schlacht bei Tarfui; auch: *Schlacht von Tarfui*; Name zweier Schlachten im *KHOMKRIEG*; bei der ersten stellten sich am 25. Per. 15 Hal 400 Reiter vom Stamm der *Beni Novad* und 300 ihrer Verbündeten zum langwierigen Kampf gegen die *Al'Anfaner*. Nach dem Tod der Stammesführer flohen die übrigen *Novadis* in die Wüste und ließen die Oase *Tarfui* den Eroberern.

Die zweite Schlacht fand zehn Tage nach der Befreiung von *Mherwed* am 22. Pra. 17 Hal statt, als 2.500 *Novadis* über etwa 800 fliehende *Söldner* und *Trobleute* aus *Al'Anfa* herfielen und sie niedermachten. Zahlreiche Gerüchte existieren über dieses Gefecht in den letzten Zügen des Krieges, und jenes von umgekehrten Größenverhältnissen, nach dem einige hundert *Novadis* Tausende *Al'Anfaner* besiegt haben sollen, ist nur eines davon.

Schlacht um Kurkum; (22. Rahja – 1. Nam. 26 Hal); *Borbarads* Schergen belagern die *Amazonenburg Kurkum* unter massivem Einsatz *dämonischer Kräfte*. Die Belagerung durch den übermächtigen Feind beginnt am 20. Rahja 26, die erste Schlacht wird zwei Tage später geschlagen. Der Niedergang der stolzen Feste wird in der Nacht zum ersten Namenlosen Tag besiegt.

Schlacht von Eslamsbrück (I); (73 v.H.); Schlacht zwischen den Heeren des selbsternannten Kaisers *Kunibrand von Ehrenstein* und des Marktvogtes der Kaisermark *Gareth Barduron*; endete mit der Niederlage der vereinigten tobrischen und bornländischen Truppen *Kunibrands*, der in der Schlacht den Tod findet.

Schlacht von Eslamsbrück (II); auch: "*Blutige Tobimora*"; (29./

30. Ron. 27 Hal); die vorrückenden *Schwarzen Horden* des *Borbarad* treffen nahe der tobrischen Stadt *Eslamsbrück* auf ein kaiserliches Heer unter dem Oberbefehl *Walpurga von Löwenhaupts*. *Borbarads* Truppen zerschlagen die Reihen der Kaiserlichen und treiben sie zum Großteil über die *Tobimora*, dennoch verzichtet die Heerführerin *Lutisana von Perricum* auf die Eroberung *Eslamsbrücks* und führt ihre Truppen weiter nach *Warunk*.

Schlacht von Marvinko; (8. Phe. 244 v.H.); im Zuge des Unabhängigkeitskrieges des *Lieblichen Feldes* wird in der Nähe der Stadt *Marvinko* das *VIGILANTENHEER BOSPARAN* von der kaiserlichen Streitmacht vollständig vernichtet, auch Gräfin *Tharinda von Marvinko* findet den Tod auf dem Schlachtfeld.

Schlacht von Mendena; (20. Ing. 26 Hal); bezeichnet den Beginn der Invasion der *Schwarzen Horden* des *Borbarad* in *Tobrien*. Eine die *Tobimora*-Mündung heraufkommende *Dämonenarche* reißt die Stadtmauern ein, während *Karakile Feuerbälle* über der Stadt abwerfen. Der tobrische Herzog *Kunibald Frankward von Ehrenstein* stellt sich mit einem eilig zusammengezogenen Heer den Invasoren entgegen und wird durch einen *Nagrachpfeil* tödlich getroffen. Der Widerstand ist gebrochen, und noch im Verlauf des Tages kapituliert *Mendena*.

Schlacht von Olbris; am 18. Ing. 34 v.H. im Hügelland bei *Methumis* von den Truppen des *Lieblichen Feldes* abgewehrter Angriff der Reiterei des *Kalifen Chamallah*. Die unterlegenen wanden sich nach der Niederlage gen *Chorhop*. Veteranen der Schlacht brüsten sich gerne damit, daß der *Kalif* seine Hauptstadt später von *Unau* nach *Mherwed* verlegte.

Schlacht von Unau; (17. TSA 15 Hal); zweite entscheidende Schlacht im *KHOMKRIEG* in der Geröllwüste südlich von *Unau*. Ein halbes Tausend *Novadis* wird von den *Al'Anfanern* vernichtend geschlagen, die daraufhin *Unau* besetzen. Zwar können sich etwa dreihundert Kämpfer in der Oberstadt verschanzen, sind aber den Belagern sowohl militärisch wie zahlenmäßig unterlegen, so daß die Stadt schließlich am 21. PHE vollends in die Hand des Feindes fällt.

Schlacht von Ysilia; (16.–18. Tsa 27 Hal); dem brillanten Strategen *Helme Haffax* gelingt es, das kaiserliche Heer in die Irre zu führen und währenddessen mit seinem *borbaradianischen* Heer *Ysilia*, die Hauptstadt des Herzogtums *Tobrien*, einzukesseln. Durch den überraschenden Angriff einer *Dämonenarche* und der *Hummerier* aus den Tiefen des *Yslisees* gelingt es den *Borbaradianern*, in die Stadt einzudringen und schließlich im siebten Ansturm die Herzogsfeste auf dem *Yslistein* zu erobern. Die überlebenden Verteidiger unter Führung *Herzog Bernfrieds von Ehrenstein* fliehen über die *Tobimora* nach Norden und schlagen den nachrückenden Feind bei *Ebelried* zurück.

Schlangenaue; durchscheinend bis durchsichtiger *Opal*, der im Licht in allen Farben zu glänzen beginnt; gilt als heiliger Stein der *Tsa*.

Schlangenstab; heiliges Artefakt der *HESINDE*; wird im Schlangensaal des *Kusliker Tempels* aufbewahrt; *Zauberstab* des *ARGELION*, der seit seinem Tod von der *MAGISTERIN DER MAGISTER* an hesindegefällige *Magier* verliehen wird, die daraufhin den Namenszusatz 'Schlangenstab' führen; letzter Träger war *Carolan Schlangenstab*.

Schlangenzünglein; seltene Pflanze *Maraskans*, entlang des Golfs von *Perricum* und am *Mhanadi*, die sich von Insekten ernährt; der milchige Saft aus ihrem schlauchartigen Rumpf färbt sich beim Kontakt mit magischen Kräften blutrot und dient in der Alchimie zur Feststellung magischer Vorgänge.

Schloß-Baliiri-Langhaar; eine Rasse von Rennhunden oder *Siebenwindläufern*, die durch ihr makelloses Äußeres, die lange Schnauze und das lange weiße Fell auffällt. Eine Unterart ist die *Goldene Aldare*, dessen Fell die gleiche Farbe wie das Haar der *Cronprinzessin Aldare Firdayon* aufweist.

Schneegebirge; *orkische* Bezeichnung für den *FIRUNSWALL*; von den Orks auch *Bärenfelsen*, *Winterbote* oder *Erzbringer* genannt.

Schneepanther; auch: *Schneeleopard*; auf den Gletschergipfeln des Regengebirges beheimatete Raubkatze mit weißem Fell.

Schnitter (II); Rebellengruppe in den armen Stadtvierteln vom *LIEBLICHEN FELD*, die sich aufgrund des Niedergangs von Handwerksbetrieben teils gewalttätig gegen die modernen *Manufakturen* richten.

Scholar, Scholarin; bisweilen auch *Scholarius, -a*; Bezeichnung für den Schüler eines unabhängigen, von den *Magiergilden* autorisierten Lehrmeisters oder auch einer *MAGIERAKADEMIE* (zusammenfassend für *Eleven, Novizen* und *Studiosi*).

Schradok, -s; Schradoker; Schradoker; *Signorie* und *Cron-Domäne* in der Grafschaft *BOMED*; wird zu einem Drittel von *Erzzwergen* bewohnt, die auch die Nordgrenze vom *LIEBLICHEN FELD* durch ihre Verteidigungsanlagen schützen, während im Süden von S. hauptsächlich Menschen siedeln.

Schreckensnacht von Salza; bezeichnet ein *ungeklärtes Ereignis* in der zweiten *Rahja-Hälfte* 22 Hal, als die Hafenstadt einen ganzen Tag lang von einer Unmenge von *Geistererscheinungen* heimgesucht wurde. Augenzeugenberichten zufolge soll die Zahl der Erscheinungen in etwa der Einwohnerzahl entsprochen haben. Das unheimliche Treiben hatte nicht nur den Abzug der *Thorwaler* zur Folge, die den Ort seinerzeit besetzt hielten, sondern auch eine Massenflucht der *Salzeraner*, so daß die Einwohnerzahl während der Folgemonate auf knapp die Hälfte der ursprünglichen schrumpfte. Anfängliche Versuche, Klarheit in das Geschehen zu bringen, wurden von der nostrischen Obrigkeit, speziell der Heeresführung, unter Berufung auf jahrhundertalte Verordnungen blockiert und unterbunden – offenbar mit Duldung der (verwandschaftlich verbandelten) Führung der nostrischen Kirchen.

Schreckkatze; in losen Rudeln lebendes Raubtier des Orklands; die 'sprichwörtliche Häßlichkeit', so ein verbreiteter Irrglaube, führt dazu, daß die Katze tot umfällt, so sie ihr Spiegelbild erblickt; tatsächlich sind verendete Tiere an Wasserläufen jedoch einer Seuche erlegen, die auf die vorwiegende Ernährung durch Aas zurückzuführen ist.

Schule des Lebens zu Ehren des Eridur von Pailos; kurz: *Schule des Lebens*; auf den Lehren des *ERIDUR VON PAILOS* basierendes philosophisches Seminar zu *Punin*; wurde 26 Hal vom almadanischen Gelehrten *Jorgen von Harnlyn* gegründet; ein wohlgesonnener Mäzen ist Kronverweser *Dschindyr von Falkenberg-Rabenmund*.

Schule des Wandelbaren zu Tuzak; Anfang 27 Hal leitete die Ermordung des Akademieleiters *Jandon BLUUGH* (starb an einem Schlangenbiß) die Übernahme der *Magierakademie* durch borbaradianische Schergen ein; in der Folge kam es zu einem erbittert geführten Krieg zwischen *Borbaradianern* und *weißmaraskanischen* Kräften: *Bluughs* Nachfolgerin, die *Borbaradianerin Sarosa Shennasuni*, starb nach nur drei Wochen an einem professionell inszenierten 'Unfall'; ihr Nachfolger, *Peranijian Schesselbart*, stürzte sich zwei Monate später bei einem magischen Experiment zu Tode, worauf der *Bornländer Wilmaan Kostjes*, ebenfalls *Borbaradianer*, auf das Amt des Akademieleiters berufen wurde. Nach nur elf Tagen fand auch er, samt seiner gesamten Familie, den Tod. Die Akademie wurde nun kurzfristig kommissarisch von den Eheleuten *Bridgard* und *Chakijian Djaja* geführt; beide wurden auf Geheiß von *Helme HAFXAX*, unter dem Vorwand für die Mordserie der vergangenen Monde verantwortlich gewesen zu sein, hingerichtet.

Schwarzbunte Schar; verbreitete Bezeichnung für die *HYLAILER SEESÖLDNER*.

Schwarze Allianz; Bezeichnung für den Bund zwischen *Al'ANFA* und *Mengbilla* samt deren Vasallen *Mirham, Port Corrad* und *Charypso*; vor allem abfällig von deren Gegnern verwendet.

Schwarze Armee; weit verbreiteter Name für die Truppen des Königreiches *Trahelien*.

Schwarze Garde; die berühmte Tempelwache des *Borontempels* von *Mengbilla*, deren streng borongläubige Elitekämpfer in der Kriegerschule *Rabenschnabel* ausgebildet werden.

Schwarze Horden; auch *Schw. Heer* oder *Schw. Truppen*; Sammelbezeichnung für die freiwilligen, gedungenen oder durch *Nekromantie* erhobenen *Gefolgsleute* *Borbarads* bei der Eroberung der *SCHWARZEN LANDE*.

Schwarze Lande; jene Provinzen, die durch *Borbarads Rückkehr* seit 23 Hal unter die Herrschaft der *HEPTARCHEN* oder anderer dämonischer Mächte gefallen sind, namentlich *Tobrien, Beilunk* und *Warunk*, Nordostaventurien (*GLORANIA*), Teile *Araniens (ORON)*, *Maraskan* sowie Teile des *Perlenmeeres*; Zeittafel siehe *Anhang B* (Meisterinformationen) auf S. 84–86.

Schwarze Shantalla; *alanfanische* Zucht des *Siebenwindläufers*.

Schwarze Witwe; angebliches Oberhaupt der *HAND BORONS*, das seit einem halben Jahrtausend in zahlreichen Gerüchten Erwähnung findet.

Schwarzkuppen; nördliche Ausläufer des *FINSTERKAMMS*, deren graue Gipfel bis zum *Pandlaril* zu sehen sind. Hier entspringt in den Bergwäldern der *FINSTERE SVELLT*.

Schwarz-Tobrien; Bezeichnung für die im Zuge von *Borbarads Rückkehr* verlorenen Ostprovinzen des *Mittelreichs*. Siehe auch *Anhang B* (Meisterinformationen) auf S. 84–86.

Schwert des Südens; offizielle *hesindianische* Bezeichnung der *WALDINSELN*, die ihren Ursprung in einer von allen Kirchen der *Zwölfgötter* anerkannten Mythologie hat (die wiederum auf der Vision eines *Zyklopen* beim *Orakel von Balträa* beruht). Sie besagt, daß *Ingerimm* vor Urzeiten am Rand des *Feuermeeres* jene gigantische Waffe schuf, die heute als Inselkette voller Vulkane erscheint, aber dereinst in der Letzten Schlacht vom Stärksten der Götter und Giganten geführt wird, um einen (?) *Erzdämonen* zu vernichten.

Schwerter von Gareth; Orden der *Rondra* (vollständige Bezeichnung: *Orden der Schwerter zu Gareth*); Ordensvorsteherin ist *Cleo Ptolemauni*.

Schwertzug; Feldzug entschlossener Freiwilliger mit der Stärke von anfangs einem, später vier Bannern durch das winterliche *Tobrien*, mit dem Ziel, den Krieg in die *Schwarzen Lande* zurückzutragen; begann im Hesinde 27 Hal in Wehrheim und endete nach fast fünf entbehrungs- und verlustreichen Monden mit der Rückeroberung von *ILSUR*; zunächst vom *Ardaritenorden* ausgerufen, vereinte das Unternehmen unter der Führung von *Rondrasil Löwenbrand* neben Kriegern und Geweihten aus ganz *Aventurien* auch Elfen, Zwerge und Magiekundige unter dem *Blutbanner*. Nach der Einnahme *Ilurs* sammelten sich dort weitere Freiwillige unter *THARLEON VON DONNERBACH*, um die *Burg Klippenstein* und den *Hain der Peraine* gegen die Heerscharen des *Sphärenschänders* zu verteidigen.

Schwesternschaft; eine an Charaktereigenschaften, Art der Zauberei und vor allem an den *VERTRAUTEN* ausgerichtete Untergliederung der *aventurischen Hexen*. Im Gegensatz zu den regional orientierten *ZIRKELN* treffen sich die Anhängerinnen einer S. nur unregelmäßig, auch wenn sie bestimmte regionale Schwerpunkte aufweisen und bestimmte Zirkel dominieren. (Siehe dazu im *Lexikon des Schwarzen Auges*: *RÄCHERINNEN LYCOSAS*, *SCHÖNE DER NACHT*, *SCHWESTERNSCHAFT DES WISSENS*, *SEHERINNEN VON HEUTE UND MORGEN*, *TÖCHTER DER ERDE* UND *VERSCHWIEGENE SCHWESTERNSCHAFT*.)

See der klagenden Glocken; das westlich von *PAILOS* gelegene Gewässer, wo unter den Fluten eine Stadt vergessener Zeitalter und fremdartiger Bauweise versunken sein soll. Den wenigen Legenden nach verkünden deren Tempelglocken den vorbeifahrenden Schiffen das nahe Ende.

Seekönig; Titel des Herrschers der *ZYKLOPENINSELN*; derzeit *Palamydas THALIYIN DYLL RETHIS*.

Seelenmühle; Eingang zu den *NIEDERHÖLLEN* hinter der *GROSSEN BRESCH*; wird laut *Zwölfgötterglauben* von allen verlorenen Seelen passiert, wo sie ein Äon lang unter unvorstellbaren Qualen in *DÄMONEN* (vor allem *Heshthotim*) verwandelt werden; dem *DÄMONENSULTAN* untergeordnet und von *BLAKHARAZ* bewacht.

Seelensümpfe; berühmtes Sumpfgebiet an der Küste südlich von *Mengbilla*.

Seemon, Golodion; (* 216 v.H.); *Auelf* und seit zwei Jahrhunderten berühmtester *aventurischer Meistermaler*; war mehrmals Hofmaler *Gareths Kaiser*, ehe er sich endgültig vom städtischen Leben abwandte und nach *Donnerbach* zurückzog; begründete die Schule magischer Malerei mit *Alraunensaft* und *Kairanpaste*; bekannteste Werke sind das belebte Bild *Die Salamandersteine*, das Porträt *Rohal der Weise* und die geheimnisvoll lächelnde *Nahema*; unterrichtete *Miolar Korden*.

Seeschlacht der vier Völker; (23. Per. 28 Hal); im *Perlenmeer*, östlich des Golfs von *Perricum*, wurde ein bornländischer Konvoi von borbaradianischen und südlichen Piraten angegriffen. Zu Hilfe eilten aranische Galeeren, später auch Schiffe unter mittelreichischer

Flagge. Am Ende waren etwa 50 Schiffe in die Auseinandersetzung verwickelt, ein Viertel davon wurde versenkt, viele weitere nahmen schweren Schaden.

Seeschlacht von Harben; (17. Pra. 248 v.H.); hochtrabender Name für einen Brandanschlag *liebfeldischer* Rebellen im *mittelreichischen* Kriegshafen *Harben*, dem sieben Galeeren zum Opfer fielen.

Seeschlacht von Methumis; (21./22. Rah. 249 v.H.); eher unbedeutendes Seegefecht während des Unabhängigkeitskrieges des *Lieblichen Feldes*, bei der es einer Handvoll *Neethaner* Fischer- und Handelsboote südlich von *Methumis* gelang, eine Flotte aus *Mengbilla* in die Flucht zu schlagen.

Seewind; monatliche Gazette, die über alle Belange der Seefahrt berichtet und in *Bethana* herausgegeben wird. Siehe *PERIODIKA*.

Selindian Hal von Gareth; (* 18 Hal); Prinz des *Mittelreichs*; Sohn des gefallenen Reichsbehüters *BRIN VON GARETH* und der amtierenden Reichsregentin *Emer ni BENNAIN*; jüngerer Bruder der Zwillingsgeschwestern *Rohaja* und *Yppolita*.

Selzin; eines der ältesten Adelsgeschlechter im *LIEBLICHEN FELD*, das zwar keinen Hochadligen stellt, aber sehr verbreitet ist.

Semaphor; ein etwa zehn Schritt langer Pfahl, der auf einem meist dreigeschossigen Turm befestigt und mit vier *Winkern* ausgestattet ist, die zur Nachrichtenübermittlung ähnlich der Flaggenzeichen auf See dienen. Im *HORASREICH* wurden drei Ketten dieser sogenannten *Klappertürme* eingerichtet (von *Grangor* entlang der Küste bis *Dröl*, von *Kuslik* entlang des *Yaquirs* bis *Oberfels* und von *Pertakis* über *Arivor* und *Silas* nach *Methumis*). Bei klarem Wetter und zuverlässigem Personal (zumindest vier Semaphoristen pro Turm) sind so übermittelte Depeschen schneller als jedes Pferd.

Seneb-Horas-Straße; alte Kaiserstraße von *Pertakis* über *Arivor*, *Silas*, *Methumis* und *Thegün* nach *Neetha*; von *Belen-Horas* erbaut, der sie nach seinem Vater benannte; heute eine *HORASSTRASSE*.

Septahengon; uralter ysilischer *Steinring* aus *Obsidian* auf den *Yslihöhen* östlich des *Ysliisees*; der Dämonenmeister *Borbarad* beschwor dort im Winter 27 Hal das *OMEGATHERION*.

Serpentia; eine Schlangenhexe, von der man sich in der Domäne *CLAMETH* erzählt. Die Sage von ihrem Kampf mit dem Heiligen *Geron* hat dort schon manche junge Frau auf den Scheiterhaufen gebracht.

Saufzermoo; Moor am Oberlauf des *MEREK*, das schauerliche Laute von sich gibt; die umliegenden *Thorwalersippen* opfern dort zu jeder Sommersonnenwende ein Kind.

Sewak; Grenzfluß zwischen den *Baronien Sewamund* und *Veliris* im *LIEBLICHEN FELD*; der kleine Fluß entspringt im *Phecanowald*, fließt durch teilweise tiefe Schluchten und mündet bei *Sewamund* in die *Bucht von Grangor*.

Sewamund, -s; Sewamunder; Sewamunder; *LANDSTADT* und *Baronie* in der Grafschaft *PHECADIEN*. Stammsitz eines Zweiges der *GARLISCHGRÖTZ*.

Shafir der Prächtige; ein *Kaiserdrache*; seit 27 Hal Prinzgemahl der Kronprinzessin *Aldare FIRDAYON* von *Vinsalt*.

Shan'r'Trak; Ruinenstadt und Opferplatz der *Keke-Wanaq*, befindet sich irgendwo im Dschungel zwischen *Al'Anfa* und *Hôt-Alem*.

Shebah; Heimatoase der *BENI SCHEBT*; in der zentralen *Khom* am *Wadi Shebanoh* gelegen.

Shenilo; Städtchen (EW: 950) in *PERTAKIS*, bekannt für das dortige Lehrinstitut der *DRACONITER*.

Sheranbil V. al-Shahr; letzter der *Sultane* der dritten Dynastie im *Diamanten Sultanat*; aufgrund seines unglaublichen Alters (er regierte von 1.502 v.H. bis 1.408 v.H.), das er angeblich durch *echsische* Rituale verlängerte, zu einer legendären historischen Figur geworden.

Shikanydad; maraskanische Bezeichnung für ein unsicheres oder umkämpftes Grenzgebiet.

Shoy'Rina (I); kleiner Ort knapp 20 Meilen nordöstlich von *Al'Anfa*.
Shoy'Rina (II); südaventurische Familie, die mit *Themodates* von S. 504 v.H. von *Rohal* den Titel des *Vizekönigs von Meridiana* erhielt.

Nachdem *Walkir Zornbrecht* die Herrschaft der S. für kurze Zeit unterbrach, wurde sie schon mit König *Huntas I.* fortgesetzt, der 324 v.H. die Palaststadt *Mirham* neu gründete, den *Opalthron* dort aufstellen ließ und ihn 323 v.H. als *König von Meridiana* bestieg. Nachdem sich 307 v.H. in *Al'Anfa* der *Rat der Zwölf* gebildet hatte, wurde der König zu dessen Spielfigur. Als Hofmagier *Al'Gorton* im Jahr 230 v.H. seinen König vor einer Giftschlange bewahrte, gestattete ihm dieser, die *Akademie der Vier Türme zu Mirham* zu errichten.

Auch heute herrscht mit dem seit 14 Hal regierenden König *Damian* keineswegs ein souveräner Monarch, sondern mehr denn je eine *Mirhamionette* von *Al'Anfa*.

Shoy'Rina, Arachnor von; (* 16 v.H.); Magier und jüngerer Bruder von König *Damian* von *Shoy'Rina*, der die *Schule der Variablen Form zu Mirham* absolviert und für seine Pläne zur Loslösung *Mirhams* von *Al'Anfa* verbannt wurde. Seitdem jagt er zusammen mit *EL HARKIR* die Schwarzen Galeeren der *Armada* und ist als Meister der Windbeherrschung und skrupelloser Schwarzmagier auf allen Meeren gefürchtet.

Sibur, -s; Siburer; Siburer; *LANDSTADT* des *Lieblichen Feldes*; in der Baronie *ALDYRA* am *Sikram* gelegen.

Siebenstreich; über eineinhalb Jahrtausende wartete die legendäre Waffe auf einen würdigen Helden, nachdem sieben hesindegeweihte *Magier* unter der Führung des Erzmagiers *Basilus* das Schwert um 1.550 v.H. im *Purpurfeuer* eingeschmolzen und daraus die sieben Kelche *Glacerion*, *Aëserion*, *Ignierion*, *Umerion*, *Aitherion*, *Telerion* und *Asterion* geschaffen hatten. Erst als mit der Rückkehr *Borbarads* ein neues *Heldenzeitalter* begann, wurden sie im feurigen Krater von *Ingerimms Schlund* im *Raschulswall* im Eff. 28 Hal wieder vereint.

Siebenwindläufer; schlanke, lange *Rennhunde*; bei Reichen und Adligen aller Länder sehr beliebt, Hunderennen gehen mit hohen Wettensätzen einher. Bekannte Rassen sind: *Schloß-Baliiri-Langhaar*, *Goldene Ardare*, *König-Khadan-Läufer* (alle *Horasreich*), *Liebliche Prinzessin Yasmina* (*Nostria*) und *Schwarze Schantalla* (*Al'Anfa*).

Sighelms Halm, Duridan von; (* 1 v.H.); Kanzler des *Fsm. Kosch*. Der wortgewandte, junge Ministeriale ist die größte Stütze des Fürsten *Blasius vom EBERSTAMM*, der ihm fast völlig freie Hand läßt, und nach diesem wohl der mächtigste Mann des *Kosch*. Er ist ein fähiger Administrator, und trotz seines unbestrittenen Ehrgeizes bleibt für ihn das Wohl des *Kosch* das höchste Ziel.

Signor, Signora; Adelstitel im *LIEBLICHEN FELD*, der unter dem *Baron* steht und einer *SIGNORIE* vorsteht.

Signoria; Versammlungsgremium aller *Signores* einer *Baronie* oder *Domäne*.

Signorie; kleinste Verwaltungseinheit im *LIEBLICHEN FELD*; jede *Baronie* oder *Domäne* ist in mehrere S. unterteilt.

Sikaryan; Teilkraft eines *dualistischen Prinzips*, die im Gegenteil zum *NAYRAKIS* im *Kosmos* das Weibliche, Passive, Empfangende repräsentiert, so wie die Wirklichkeit, die Lebenskraft und die Elemente; *SUMU* zugeordnet; als Begriff zuerst von *Rohal dem Weisen* gebraucht. Angeblich geht mit jedem geborenen Lebewesen ein Teil des S. unwiederbringlich verloren.

Sikrami; würzige Hartwurst aus der Gegend der Grafschaft *Sikram*.

Silas (II), Silas'; silasisch oder Silaser; Silaser; *Stadtmark* der Landgrafschaft *SIKRAM*, die neben der gleichnamigen Landstadt vor allem das große Stammgut derer von *Marvinko* umfaßt.

Silasilikum; im *LIEBLICHEN FELD* verbreiteter Name für *Basiliskum*.

Silberberg; vom Vulkan *Visra* aufgetürmter Basaltberg, der etwa ein Drittel der Stadt *Al'Anfa* ausmacht und den *Granden* und *Boronis* vorbehalten ist. Eine hohe Mauer umgibt die *Vizekönigliche Zwingfeste der Dukantengarde* und die Palastanlagen der acht *Grandenfamilien*, während im Süden die *Stadt des Schweigens* thront.

Silberberger Würfelspiel; grausame Bestimmung des Sklavenjägers *Walkir ZORNBRECHT*, die noch heute als Inbegriff 'al'anfanischer Herrlichkeit' gilt. Um nach dem *MANAKUS-AUFSTAND* einerseits hart durchzugreifen und andererseits nicht alle Arbeitskräfte zu verlieren, ließ er die Sklaven paarweise gegeneinander würfeln: Der Gewinner 'durfte' zurück auf die Plantagen, auf den Verlierer wartete der Tod.

Sildroyan der Schmied; Herzog von *Tobrien* in den Jahren 1.308 – 1.293 v. H.; Meisterschmied, der die berühmten *Sechs Schwerter Sildroyans* schuf und so tiefgläubig war, daß er seine Krone zu einem Schürhaken für das Tempelfeuer schmiedete.

Silem-Horas-Edikt; von Kaiser SILEM-HORAS um 100 v.BF erlassenes Gebot, das – inspiriert durch eine Vorhersage der *Illumnestra* – die zwölf zu verehrenden Götter in der heutigen Form benennt, um dem Götzenglauben des *Dunklen Zeitalters* endgültig ein Ende zu setzen. Den sechs aus dem *Güldenland* stammenden Gottheiten (*Praios, Efferd, Travia, Boron, Peraine, Rahja*) wurden vier *tulandische* (*Rondra, Hesinde, Tsa, Phex*) sowie ein zwergischer (*Ingerimm*) und ein *thorwalscher* (*Firun*) hinzugefügt sowie einige fremde Gottheiten als Halbgötter in die Mythologie aufgenommen. Existenz und Inhalt des S.-H.-E. ist eines der bestgeheilten Geheimnisse der *zwölfgöttlichen* Kirchen, da es im Widerspruch zur gängigen Lehre des schon immer bestehenden *Zwölfgötterpantheons* und -glaubens steht.

Silem-Horas-Straße; Kronstraße im *HORASREICH*, die von *Silem-Horas* erbaut wurde und von *Grangor* die Küste entlang über *Bethana, Kuslik, Belhanka, Methumis* und *Neetha* nach *Dröl* führt. Ehemals mit Granitplatten gepflastert, ist sie heute größtenteils in sehr schlechtem Zustand, der Ausbau schreitet langsam voran.

Simjala; sagenumwobene erste Stadt der HOCHFELN im Herzen des heutigen *Reichsforstes*, vom *Namenlosen Gott* entsandte Kreaturen führten vor vier Jahrtausenden den Untergang herbei.

Sinecure; *Bosparano* für "ohne Sorge" und vor allem im *HORASREICH* als Bezeichnung für Ehrenämter mit gesichertem Einkommen ohne tatsächliche Pflichten verwendet.

Sirensteen; altes Adelsgeschlecht des Königreiches *YAQUIRIA*. Namhafte Vertreter sind Staats-Marschall *Folnor SIRENSTEEN* zu *Irendor* sowie Directrice *Erlgard von Irendor*, die dem Direktorium für Kriegswesen vorsteht.

Sirensteen zu Irendor, Folnor; (* 22 v.H.); als *Staats-Marschall* der oberste Offizier aller Truppen des *Horasreiches* und damit auch für die Verteidigung von *Dröl* zuständig. Bekannt wurde der Staats-Marschall vor allem durch die Eroberung *Dröls*, die Sicherung der Südgrenze und nicht zuletzt durch seinen ehrgeizigen Plan, eine *EXEMPLARISCHE ARMEE* aufzubauen.

Sirinda Eulensang; *Elfe*, die als einzige aus dem *Labyrinth* unter dem *Rabenfelsen* entkam, indem sie einen roten Faden ihres Kleides zur Orientierung benutzte.

Sjepengurken, -s; sjepengurkisch; Sjepengurkener; im engeren Sinne Ortschaft im *bornischen Sewerien*. Des weiteren ein Gebiet westlich der Grafschaft *Notmark*, das durch *Erteilung* heutzutage in siebenundzwanzig winzige Baronien zersplittert ist, die oft nur aus wenigen Bauernhöfen bestehen. Beispielfhaft genannt seien *Ausjepengurken, Bachsjepengurken, Niedersjepengurken, Nebenniedersjepengurken* oder *GRADNOCHSJEPENGURKEN*. Markantes Merkmal der S.er ist offenbar eine *Erbkrankheit*, die zu der Unfähigkeit führt, sich Namen (außer den eigenen) korrekt merken zu können.

Sklaveninsel; der Stadt *Al'Anfa* vorgelagertes Eiland, auf dem mit gnadenloser Härte die *Sklaven* der acht *Grandenfamilien* gehalten werden. Geschützt ist die berühmte Insel von etwa einer Viertelmeile Durchmesser durch eine hohe Mauer, messerscharfe Klippen, *Söldner* der *Dukatengarde* und nicht zuletzt die *Streifenhaie* in der *Goldenen Bucht*.

Skrechu; eigentlich: Ssrkhrsechu; eines der letzten überlebenden Schlangenwesen; siebte *Heptarchin*, Herrin der zweiten *Schwarzen Feste* in der *Maraskankette*; aus dem Gefolge *Pyrdacors* hervorgegangen; *Verbündete Borbarads* seit 2.500 Jahren; Gegnerin *Bastrabuns, Gerons*, der mit *Siebenstreich* mehrere ihrer Brut erschlug, und *Leomars*; versucht, ihre Rasse mit der Macht *Asfaloths* und *Agrimoths* nachzuzüchten.

Smaragdspinne; halbintelligente *Spinnenart* Nordwestaventuriens; die Männchen dieser Gattung besitzen die Fähigkeit, unbewußt ihre Gefühle auszusenden, Weibchen, die sich niemals vom Nest entfernen, vermögen sogar Gefühle und Gedankenbilder zu empfangen. S. erreichen eine Höhe von ein oder zwei Schritten (Weibchen) und leben zu mehreren in selbstgegrabenen Tunnelbauten.

Sokramur die Schwarze; größte aller *Gigantinnen* und ältere Schwester von *Hazaphar* und *Mithrida*, die als gigantische Waffe einzig von *Kor* gegen die *VIELLEIBIGE BESTIE* des *Dämonensultans* geführt werden konnte. Nach dem Kampf legten die Götter die schwachen Schwestern zur Ruhe, und seitdem ist S. als die *SCHWARZE SICHEL* auf *Dere* zu sehen.

Sombuths Ring; nach dem *Arcanum* Lokalität der *Siebten Sphäre*; eine Begrenzung, die *AMAZEROTHS* Spiegelhallen umgibt.

Sordulsapfel; glibberiges Geschoß; von *Borbaradianern* verwendet; angeblich Exkrement des *SORDUL*; löst alles außer Metall und Fels auf.

Speispinne; heimtückische *Spinnenart* *Maraskans*; vermag klebrige Spinnenfäden auf ihre Opfer abzuschießen, um sie wehrlos zu machen, dann beginnt sie damit, es auszusaugen und ihre Eier in dem noch lebenden Körper abzulegen; die bis zu einem Schritt große Spinne wurde erst 15 Hal entdeckt.

Sphärenauge; machtvolleres *SCHWARZES AUGE* der *DUNKLEN HALLE* DER *GEISTER* zu *Brabak*; Tor zur *Siebten Sphäre*; wurde im Jahr 25 Hal zerstört.

Sphärenschänder; vor allem von *Weißmagiern* verwendete Umschreibung für *BORBARAD*.

Sphinx; Mz.: Sphingen; sphingisch; mythische Rasse von menschenhüftigen Löwen, die bei der Erschaffung der *Greifen* aus jenen *Aurikanern* entstanden sind, die *Praios'* Blick nicht standhalten konnten. Sie sind als (meist weibliche) Einzelgänger auf ganz *Aventurien* verteilt und gelten als Inbegriff von weiser Voraussicht – tatsächlich gehen viele Orakelsprüche auf sie zurück.

Spuckmarder; auch *Baumschleimer*; gelb-schwarz gestreiftes Raubtier der maraskanischen Wälder; der Name rührt von einem Sekret her, das die Tiere gezielt spucken können und dazu dient, ihre Beute in Bäumen aufzuhängen und zu konservieren; bei Zweibeinern ruft das Sekret einen nässenden Ausschlag am ganzen Körper hervor.

Ssrkhrsechu; Mz. Sskhrechim; Schlangenwesen; siehe *SKRECHU*.

Staats-Advokatur; Teil des *horasischen* Beamtenapparates; insbesondere für alle juristischen Belange zuständig; die Staatsadvokaten ziehen durch das Reich und nehmen Prozesse für die Krone wahr.

Staats-Orden des Goldenen Adlers; staatstragender Orden im *HORASREICH*; siehe *ADLER-ORDEN*.

Stab und Schwert Orden; Orden des *HORAS* (vollständige Bezeichnung: *Orden des blutroten Stabes und Schwertes*); die Gemeinschaft läßt sich bis weit in die *bosparanische* Zeit zurückverfolgen. Damals unterstand sie dem *Gebiet der Vier Unverzeihren Siegel*, dem obersten *Horasgeweihten* (heute nur noch formell). Die drei höchsten Ordensämter, *Heermeister, Lehrmeister* und *Glaubensmeister*, führten den Orden als *Triumvirat* durch die dunklen Jahre der Ächtung und behielten die alten Traditionen am Leben. Besonders interessant ist die Verbindung von Krieger, Geweihten und Magiern unter dem Zeichen des *HORAS*, des Gesandten des *PRAIOS*.

Stadt des Schweigens; Tempelkomplex auf dem *Silberberg* in *Al'Anfa*, Haupttempel des *BORON* nach *Al'Anfaner Ritus*; nach der *Stadt des Lichts* größter Sakralbau *Aventuriens*. Der Kern der Anlage auf der Spitze der Klippen (wo sich der *RABENFELSEN* über das Meer erhebt) beherbergt neben dem *Boronanger* der Geweihten und dem Ordenshaus von *Rabengarde* und *Basaltfaust* auch den gigantischen *Neuen Tempel* und das darunterliegende berühmte *Labyrinth*. Eine lange Treppe führt hinab zum Tempelhafen, der ebenfalls zum Tempelbereich zählt.

Stadt in den Wolken; verbreiteter Mythos einer fliegenden Stadt, die mit den Winden über den Himmel zieht; soll in den *MAGIERKRIEGEN* erschienen sein.

Stadtmark; Verwaltungseinheit von *Baroniegröße* im *HORASREICH*, die das Umland einer Freien Stadt umfaßt und gewöhnlich nicht das Erbe einer Baronsfamilie ist, sondern für einen höheren Adligen verwaltet wird.

Stammväter (der Zwerge); acht mythologische Vorväter der *ZWERGE*, die die acht Stämme begründeten; allesamt von *INGERIMM* in einer einzigen Stunde geschaffen und damit die ersten Achtlinge der *Angro-*

schim. Namen: *FURALM*, *BROGAR*, *HARBOSCH*, *GURTHAR*, *ABORALM*, *XOLDARIM*, *CUROBAN*, *ORDAMON*.

Stepahan; albernisches *Adelsgeschlecht*; seine Anfänge liegen in der fürstenlosen Zeit *ALBERNIAS*, die 993 v.H. mit der Gründung des *Mittelreichs* endete. Stammsitz der Familie ist Burg *Draustein*, gelegen in der Baronie gleichen Namens in der Gft. *BREDENHAG*.

Steppenfuchs; am meisten verbreitete Fuchsart (siehe *GELBFUCHS*).

Sterbliche; Bezeichnung der *ACHAZ* für Angehörige anderer Völker; bedingt durch den Glauben an die eigene Wiedergeburt und die damit verbundene Unsterblichkeit der Seele.

Stern von Selem; im Jahre 1.099 v.H. vom Himmel fallender Stern, der eine gigantische Flutwelle auslöste und dabei die alte Stadt *Elem* zerstörte (auf deren Ruinen das heutige *Selem* errichtet wurde), auch soll er ein Unterwasserreich von *Echsenmenschen* zerstört und die Bucht von *Port Corrad* geschaffen haben.

Sternentor; andere Bezeichnung für die Ordensburg *KESHAL ROHAL* in *Anchopal*.

Stoerrebrandt, Melwyn; (* 25 v.H.); *Dritter Ksl. Hofmagus* und *Erster Ksl. Alchimist*; Mitglied im *Orden vom Auge* und der *KGIA* nahestehend; oft als 'magischer Diplomat' unterwegs. Der *Elementarist* und *Illusionist* ist zumeist umgänglich, doch scheut er kein Opfer, wenn es um das Wohl des *Mittelreichs* geht. Obschon Neffe dritten Grades des Festumer Magnaten *S.R. STOERREBRANDT*, besitzt er kein Vermögen, verfügt allerdings über zahlreiche Kontakte in Magierkreisen und der (geheimen) Politik.

Stolz von Al'Anfa; 60 Schritt lange alananische *TRIEMER* mit 600 Rovern und damit das größte Schiff *Aventuriens*; 49 – 45 v.H. auf Befehl von *Bal HONAK* erbaut; läuft nur noch am TAG DES GROSSEN SCHLAFES als Prozessionschiff aus, da der überdimensionierte Koloß kaum seegängig oder kampftauglich ist.



Storko von Gareth

Storko von Gareth; (* 41 v.H.); jüngerer Bruder des ehemaligen mittelreichischen Kaisers *RETO*; Se. *Kaiserliche Hoheit* kommt auch heute noch zum Einsatz, wenn diplomatisches Geschick gefragt ist – so war der 'Samtene Prinz' 28 Hal auch als Emissär bei den diffizilen Verhandlungen mit dem Kaiserdrachen *APEP* zugegen.

Straße von Altoum; alter Name für die STRASSE VON SYLLA.

Streitoger; von einem orkischen *Tairach*-Priestern gebundener OGER; S. tragen Lederrüstungen und verwenden Waffen wie gigantische Kriegshämmer oder Äxte; galten im *Orkensturm* als unbesiegbare.

Strozza; Händlerfamilie aus *Methumis*; insbesondere durch das *BANKHAUS YA STROZZA* reich geworden.

Strutz; einziger *Trollbaron* des *Mittelreichs*, der während der *OGERSCHLACHT*, vor allem aber in der *SCHLACHT AN DER TROLLPFORTE* gegen *Borbarads* Heerscharen zu Berühmtheit gelangte. Gebietet von seiner Residenzhöhle aus über die große Baronie *Trollnase* am südöstlichen Ausläufer der *Trollzacken*.

Sturmbanner; schlagkräftige tobrische *Söldnereinheit*, die während der Kämpfe gegen *Borbarads Schergen* Berühmtheit erlangte.

Südask; südaventurischer Fluß; entspringt in den westlichen Ausläufern des *Regengebirges* und mündet bei *Chorhop* ins *Askanische Meer*.

Süd-Elemitische Halbinsel; Landzunge ohne bemerkenswerte Ansiedlungen im Südosten von *Aventurien*, die von der Mündung des

Fouhad bis zur Bucht von *Port Corrad* reicht und an *Selem-Grund* und *Perlenmeer* grenzt.

Suderstein, -s; Sudersteiner; Sudersteiner; südlichste *Baronie* des *Lieblichen Feldes* und in der Grafschaft *THEGÜN* gelegen. Bewohnt wird das karge, hügelige Land von einem bunten Völkergemisch, das von den hier geförderten Metallen, dem Holz der zahlreichen Wälder und dem begehrten weißen Marmor aus den *Sudersteinbrüchen* lebt.

Süderstrand, Belsarius; berühmter Forscher und späterer *Admiral* von *Brabak*; unternahm im vierten Jahrhundert vor Hal fünf vergebliche Expeditionen nach *Güldenland*; bekannter als sein philosophisches Werk '*Mein Leben auf der Insel*' ist die beliebte Geschichtensammlung '*Süderstrands abenteuerliche Fahrten*'.

Südmeer (II); *Horas-Kommissariat S.*; die Kolonien des *HORAS-REICHES* im Südmeer werden in zahlreichen *Condominien* zusammengefaßt, die alle unter der Oberherrschaft von *Amene-Horas* stehen; wird oft auch als *Königreich S.* bezeichnet.

Südmeer (III); *Capital-Condominium S.*; umfaßt das *BILKU-ARCHIPEL* (*Sorak*, *Kossike*, *Pekladi* und *Bilku*) mit der Hauptstadt *NEUBOSPARAN*.

Sulman al-Nassori; legendärer Sultan von *Khunchom*, der mit Hilfe der *Hammerwerfer* die Stadt *Zhamorrah* und das Reich der *Magiermogule* bezwang, wonach er 2.317 v.H. das *Diamantene Sultanat* begründete und zu dessen erstem Herrscher wurde.

Sultan; *tulamid. Adelstitel*; in *Aranien* anstelle des früher üblichen *Grafentitels* verwendet.

Sulva; legendäre Stute der Göttin *Rahja*, von der alle Pferde Deres abstammen sollen; wohl davon abgeleitet sind die *tulamidischen Begriffe Sul'foder Sulef* (Liebreiz, Schönheit).

Sumologie; Wissenschaft von der Entstehung der Kontinente und Inseln sowie der Beschaffenheit der Gesteine; der Name rührt von der Erdmutter *Sumu* her.

Sumus Kate; von dichten Nebelschwaden umgebene *Insel* im *YSLI-SEE*; mythologische Heimstatt des Riesen *GORBANOR*, der auf S.K. nach dem Untergang der alten Hochelfenstadt *Isiriel* über 2.000 Jahre lang gelebt haben soll; lange Zeit Versammlungsort der mächtigen *tobrischen Druidenschaft*, die im Jahr 27 Hal durch einen Angriff *Borbarads* vernichtet wurde; dabei wurde die Insel in zwei Hälften gespalten.

Sybia von Zorgan; (* 8. Phex 31 v.H.); Kaufmannstochter aus dem *Zorganer Hause Al-Nabab*; ehelichte zum 1. Praios 1 vor Hal den damaligen aranischen Fürsten *Muzaraban* und führte *Aranien* 2 Hal in die Unabhängigkeit; trat 29 Hal endgültig vom Amt der aranischen Regentin zurück; übertrug ihrem Sohn *ARKOS* und vor allem ihrer Schwiegertochter *ELEONORA*, die zuvor schon einen Teil der Staatsgeschäfte führte, die Regierungshoheit.

Zum Dank für ihre langjährige aufopferungsvolle Arbeit wurde sie vom neuen Herrscherpaar als *Sultana* (Fürstin) des aranischen Kernlandes um *Zorgan* bestätigt. Wesentlich wichtiger noch ist, daß sie direkt nach ihrer Abdankung öffentlich und unverhohlen von einem Verschleierte die Weihen des *Phex* empfing und die Führung der neuen *Phexgemeinschaft*, der *MADA BASARI* antrat, in der die einstige *Fürstlich Aranische Handels-Compagnie* aufgegangen war. Als *Mondsilbersultana* ist sie die höchste offen auftretende Geweihte in der Kirche der *Mondschaten* und gilt als eine der geistlich-weltlichen Führerinnen *Aranien*s.

Syllaner Halbinsel; der Insel *Altoum* gegenüberliegender und durch die *Straße von Sylla* getrennter südlichster Ausläufer von *Aventurien*, der im Süden die *Alemitische Bucht* umschließt und an *Perlenmeer* und *Südmeergrenzt*. Neben den Siedlern von *Trahelien* und *Sylla* leben hier vor allem die *Waldmenschen* vom Stamm der *Tschopukikuhas*.

Syllanischer Turmsturz; Ermordung der Beamten und Offiziere von Kaiser *Olruck-Horas* im Jahre 1.541 v.H., die vom *Leuchtturm* gestürzt wurden; Beginn der Unabhängigkeit von SYLLA.

Syllina; befestigte Siedlung am *Perlenmeer* südlich der *Goldenen Bucht*.

T

Tabu; *mohisch:* 'Ewiges Gesetz'; bei den WALDMENSCHEN ein allgemeines, meist vom Schamanen ausgesprochenes Verbot, ein Gebiet zu betreten, einen Namen zu nennen, ein Tier oder eine Pflanze zu berühren, eine bestimmte Handlung durchzuführen etc.. T.s sind manchmal derart mächtig, daß ein Verstoß den Missetäter um Verstand oder Leben bringt. Obwohl das Wort als bekanntestes aus der *Mohasprache* in das *Garethi* übernommen wurde, verbinden sich viel Unkenntnis und Aberglaube mit ihm.

Tafel-Imman; ein im LIEBLICHEN FELD verbreitetes Spiel, bei dem auf einer tischartigen Anlage elfenbeinerne Kugeln auf grünem Filz mittels Stäben gegeneinander und durch bestimmte Tore gelenkt werden.

Tafeln des Tykates; tönerne Tafeln, die an einem Berghang bei RETHIS aufgestellt sind; berichten in Bild und Text von allerlei Helden-sagen und Legenden der ZYKLOPENINSELN und des ALTEN REICHES, die der Hesindepriester TYKATES 513 – 441 v.H. aus mündlichen Überlieferungen zusammengetragen hat. Obwohl ein Teil der Tafeln bei einem Erdbeben 115 v.H. zersplitterte, gelten sie neben den *Annalen des Götteralters* und den Fabeln des *Sasquehama Quellenbusch* als wichtigste Sagensammlung des güldenländischen Kulturkreises.

Tag der Horaskränzung; 8. Boron; einer der höchsten FEIERTAGE im HORASREICH, zugleich auch Geburtstag der *Amene-Horas*.

Taifelel; *Dämonin* aus dem Gefolge AGRIMOTHS, die angeblich die Gestalt von Lavaströmen und Feuerfontänen annehmen soll. Nach ihr sind Orte wie der *Teufelsberg* benannt, aber auch fälschlicherweise die kleinen elementaren *Feuertüfelchen*, die man bisweilen beobachten kann.

Tal der Elemente; verstecktes Tal im *Finsterkamm*, das angeblich die Heimstatt der *Elementarherren* sein soll (hier sei angemerkt, daß die lokale Sagenwelt so manchem Tal dieses Attribut beimißt). Dereinst vom *Geoden BRANDAN* entdeckt, wurde das Tal später von seinem Nachfahren *ESCHIN VOM QUELL* beschrieben und mit Sicherungen versehen. Schon viele *Druiden* (sonst gibt es wirklich kaum einen Menschen, der um die Existenz dieses Tales weiß) haben den Weg dorthin gesucht, ob von Erfolg gekrönt, weiß niemand tatsächlich zu sagen.

Tal der Seufzer; legendäre *Orakelstätte* mit dem Thron der Riesin CHALWEN, vermutlich auf *Maraskan* oder im *Golf von Perricum* gelegen; von PYRDACOR verwüstet und entrückt.

Tal der Türme; kleine menschliche Ansiedlung (etwa 500 EW, Zahl steigend) inmitten der *Drachensteine* nahe des Bergs *Apeps Säule*; Schauplatz der geheimen Verhandlungen, die im Jahr 28 Hal in einem Pakt zwischen *Weiß-Tobrien* und dem *Kaiserdrachen APEP* gipfelten; durch das T.d.T. führt eine alte *Paßstraße*, das *RAULSJOCH*, die das tobrische *Perainefurten* mit dem bornischen *Irberod* verbindet.

Talued; Bächlein am Oberlauf des *Roab*; eine seiner Quellen war für ihr äußerst *heilkräftiges Wasser* berühmt. Leider ist sie versiegt.

Tamara von Gerasim; (ca. 410 – 348 v.H.); bekannte Magierin und Elfenforscherin, die vor den Schrecken der *Magierkriege* in den Norden floh und dort ihr berühmtes Werk '*Zauberkräfte der Natur*' verfaßte, das als erstes objektiv von der *Magie der Wald- und Firmelfen* sowie den *Schamanen der Nivesen* berichtet. Später wurde sie zur Wegbereiterin der heutigen *SCHULE DES DIREKTEN WEGES ZU GERASIM*.

Tamorlan von Shamaham; Privatgelehrter, Magier und *Magister* an der *Halle des Quecksilbers zu Festum*, der 26 Hal das *Nahamah-Werfer-Geschütz* (als *HAMMERWERFER* bekannt) rekonstruierte.

Tarfui; Oase in der südöstlichen *Khom* am Fuße der *Unau-Berge* unweit des *Wadi Dschenna*.

Tarlisin von Borbra; (* 9 v.H.); *Hochmeister* des Ordens der *GRAUEN STÄBE ZU PERRICUM*; der wohl beste Kenner der dämonologischen und borbaradianischen Magie im Orden, wenn nicht der ganzen *Grauen Gilde*; gilt als geläutert und dem Dienst an der Gilde treu ergeben; Erststudium am *Kampfsseminar Andergast*, Zweitstudium in der *Dunklen Halle der Geister zu Brabak*. Der ehemalige Dämonenbündner verlor im Jahre 26 Hal durch *Borbarad* seinen Schatten, erhielt dabei jedoch Einblick in die Gedanken des Dämonenmeisters und erkannte dessen Begehrlichkeit nach dem *DESIDERAT*. Auf der Suche nach diesem begleitete er eine Expedition der *Golgariten* in die *Gorische Wüste*, in deren Verlauf die gesamte Gruppe ums Leben kam. Allein T. überlebte schwerverletzt und tauchte später in der *Dämonenbrache* nahe *Gareth* auf. Zeitgleich mit der *Dritten DÄMONENSCHLACHT* gelang es schließlich, mittels des *Desiderates* den *Sphärenriß* über der *Gorischen Wüste* zu schließen.

Aufgrund der Verdienste für Graue Gilde und Orden wurde der vormalige Großmeister zum *Hochmeister* berufen und residiert heute in der Ordenshochburg *AL RAKSHAZ* in *Perricum*; der oft geckenhaft auftretende T. ist der Träger des Drachenschwertes *FAMERLIN*.

Tarnkappe; legendäres magisches *Artefakt* der *Elfen*, das den Träger samt Kleidung und Ausrüstung unsichtbar macht, jedoch nicht für kriegerische Zwecke eingesetzt werden darf.

Taya; von *mohisch ta* für 'Dinge, die ewig bleiben' und *ya* für 'sprechen'; die Sagen und Erzählungen der *Waldmenschen*, die jeder Stamm bei seinem Jahrestreffen nach uralter Tradition am Leben erhält: Bei einem Festessen (das wie Ort und Zeit des Treffens von zahlreichen Bräuchen bestimmt wird) werden die T. von Gruppen mit Wort, Gesang und Schauspiel vorgetragen und von den Alten diskutiert und ausgelegt. Wesentlich ist dabei das Bestreben, die T. nicht in Vergessenheit geraten zu lassen und auch kleinste Details an kommende Generationen weiterzugeben.

Tedesco von Perricum; Kaiserlicher Reichsverweser und Reichsmarschall, der wesentlich die *KAISERLOSE ZEIT* mitbestimmte.

Tegalliani; eine der ältesten Familien im LIEBLICHEN FELD; aus *Methumis* stammend.

Telerion; der Kelch des *Humus* und einer von sieben Teilen des Schwertes *SIEBENSTREICH*.

Tempel der Ewigen Flamme; bedeutendster INGERIMM-Tempel (*Angbarer Ritus*) Aventuriens zu *Angbar*; Sitz des *Hüters der Flamme*, *Hilperton ASGAREOL*. Das graue, basaltene Gebäude ist der Form eines Ambosses nachempfunden. Der Schlot der *Ewigen Esse* ist der höchste im Ort, die Tempelkammern erstrecken sich bis weit unter die Altstadt. Zu den Tempelschätzen gehören der *HEILIGE STEIN DES INGERIMM*, die prachtvolle *Laterne* der Heiligen *Ilpetta INGRASIM*, der *ERSTE STEIN* (mit dem das Rohalsche Gewichtsmaß festgelegt wurde) sowie Hunderte von Meisterstücken, zu denen auch die Eisentrommel *Baldarosch* zählt: Dieser mächtige Amboß wird an hohen Festtagen geschlagen, um zur *Feuermesse* zu rufen.

Tempel der Morgenröte; sinisterer *ZIRKEL* mit ausgeprägten, scheinbar religiösen Dogmen und Initiationsriten.

Tempel des Heiligen Sanges; Haupttempel der *Heiligen Kirche Unseres Herrn Visar*, besser bekannt als *VISARISTEN-Sekte*; im Jahre 16 Hal eingeweihter Sakralbau im nostrischen INGFAHLSPEUGEN. Der Tempel stellte durch seine besondere Bauweise – im Grundriß beschrieb er

die Form eines gebrochenen Rades – eine architektonische Besonderheit dar. Von hier aus wirkte Sektenführer Vitus WERDEGAST, der es durch geschickte Einflußnahme auf eine wachsende Schar von Anhängern, darunter auch zahlreiche Angehörige des Adels, verstanden hatte, die gewaltigen Kosten für den Tempelbau aufzubringen. Der Tempel wurde bei der Zerschlagung der Glaubensgemeinschaft durch aufgebrachte Zwölfgötter-Gläubige am 28. Rahja 21 Hal fast gänzlich zerstört. Der zu Teilen weitererrichtete Bau dient heute als *Boron-Tempel* nach *Puniner Ritus*.

Tempelstil; klassischer Baustil aus der *Siedlerzeit*; siehe **BAUSTILE**.

Tenoaals Federn; verzauberte Federn der *Totenamsel*, die einem Geschoß erheblich mehr Zielgenauigkeit verleihen; bekannt geworden durch den Meisterschützen *Der Rote Pfeil*, der bisweilen auf dem *Garethur Turnier* auftritt und die Federn an andere Schützen verschenkt; gehen vermutlich zurück auf den sagenhaften *Elfen Tenoaal Totenamsel*.

Terbysios, Demelioë Nandoniella; (* 28 v.H.); *Convocata* der Schwarzen Gilde und Spektabilität der DUNKLEN HALLE DER GEISTER ZU Brabak.

Terdilion; eines der größten Handelshäuser der aventurischen Westküste mit Sitz in *Belhanka* (wo das derzeitige Oberhaupt *Fiagaya T.* dem Grafen *Mondino Torbenias von CRASULET* praktisch die Rechte an seiner Grafschaft abgekauft hat). Die drei Dutzend Schiffe der Reederei T. sind von *Thorwal* bis zum *Südmeer* zu finden, die wichtigsten Stützen des Hauses sind aber der Handel mit den *Zyklopeninseln* und der Gewürzhandel mit den *Waldinseln*.

Terekh; tulamid. für 'fruchtbarer Boden'; Heimatoase der BENI TERKUI in der zentralen *Khom*.

Tern; Fluß im Osten *Araniens*; entspringt in den Hügeln von *Elburum* und mündet bei *Llanka* in den *Golf von Perricum*; in seinem Oberlauf für malerische Wildwasserabschnitte bekannt.

Ternmuscheln; in südlichen Sümpfen heimische Muschelart, deren getrocknetes Fleisch in *Mangbilla* als Delikatesse gilt; kann wegen des starken und würzigen Giftes aber nur in Verbindung mit *Antidot* genossen werden.

Ter-Rijßen-Archipel; kreisförmige Felsformation im südlichen *Perlenmeer*, die auch die *WALDINSELN Sukkuvelani* und *Ibonka* umfaßt. Obwohl sich die beiden Inseln in der Hand von *Al'Anfa* befinden, werden sie ebenso vom *Horasreich* beansprucht und als *Condominium* verwaltet.

Terubis, Terubis'; terubisch oder Terubiser; Terubiser; Ort und *Baronie* der Erzherrschaft *ARIVOR*; außer an der Küste (wo auch der Baron in seiner Feste *Arondriella* residiert) eher schwach besiedelt, da ein Großteil des Hinterlandes vom *Ranafandelwald* bedeckt ist.

Tetrarch; halbreigiöser *maraskanischer Titel*, der aus der Zeit der Wanderschaft der BENI RURECH stammt. Der Begriff erreichte neuerdings Bedeutung als Bezeichnung für die Anführer des *BENISABAYADS*. Tetrarchen sind zwar weltliche Führer, doch ihre Autorität entspringt dem *Rur-und-Gror-Glauben*. Daher sehen sie sich nicht einem maraskanischen Staatsgebilde verpflichtet, sondern dem gläubigen Volk. Gegenwärtig sind zwei Tetrarchen bekannt, nämlich *MULZIBER VON JERGAN* und *Keideran-Dajin* in *Khunchom*. Gerüchten zufolge soll es noch zwei weitere geben, nämlich eine *Seetetrarchin* und den sogenannten *Glücklichen Tetrarchen*.

Thaesumu; im *Güldenland* gebräuchlicher Begriff für den eigenen Kontinent.

Thalami Sora; Zuflucht der zwölf mal zwölf Stammväter der Menschheit, die die Vernichtung der Herrschaft des NAMENLOSEN durch die ZWÖLFGÖTTER überlebten; von *Hesinde* und *Phex* aus Liebe zu den Sterblichen geschaffen.

Thalassokrat, -in; historische Bezeichnung für den *Seekönig* der ZYKLOPENINSELN seit Königin *MENKIRDES VON RETHIS*; auch der derzeitige *Seekönig PALAMYDAS THALIYIN DYLL RETHIS* führt noch den Titel eines *Thalassocraten von Cyclopea*.

Thalassokratie; Anspruch der absoluten Seehoheit, der erstmals von den Herrschern der *Zyklopeninseln* geäußert wurde und noch heute in deren Titel *THALASSOKRAT* weiterlebt. Mit dem Bau der *ARMADA* knüpfte

Al'Anfa an diesen uralten Anspruch an und proklamiert damit seine Herrschaft über alle südlichen Gewässer.

Thaliyin; altes Herrscher Geschlecht der ZYKLOPENINSELN, das seit einigen Jahrhunderten die Krone der *Seekönige* trägt. Oberhaupt der T. und derzeitiger *Seekönig* ist *PALAMYDAS THALIYIN DYLL RETHIS*.

Thaliyin dyll Rethis, Mermydion II.; (20 v.H. – 18 Hal); *Seekönig* der ZYKLOPENINSELN; kündigte am 18. Phex 17 Hal dem *Mittelreich* die Lehnseigenschaft, beschlagnahmte deren Galeeren in den zyklöpäischen Häfen und schloß sich dem *Lieblichen Feld* an. Nach seinem baldigen Tod an den Folgen eines Jagdunfalls (hinter dem allgemein ein Anschlag vermutet wird) ernennt sich *Kaiserin Amene* entsprechend dem *PAKT VON A'LAYS HIPHON* zur *Königin beider Hylailos'* und schickt *Haridiyon THALIYIN*, den Sohn von M., in die Schule zu *Methumis*.

Thaliyin dyll Rethis, Palamydas; (* 88 v.H.); neuer *Seekönig* der ZYKLOPENINSELN. Verschwand 61 v.H. im *Feenwald* und tauchte erst 27 Hal wieder auf. Da er schon vor seiner Entrückung in eine Feenwelt vorhatte, sich dem *Alten Reich* anzuschließen, überließ *Kaiserin Amene-Horas* ihm wieder den Titel des *Seekönigs*.

Thaliyin, Haridiyon; (* 3 Hal); *Prinz* der ZYKLOPENINSELN; wurde nach dem Tod seines Vaters *MERMYDION II.* und der auf den *Pakt von A'Lays Hiphon* gestützten Machtübernahme *Amenes* zur Erziehung nach *Methumis* geschickt.

Tharleon von Donnerbach; (* 12 v.H.); *Geweihter* der Göttin *Rondra* und Träger der *Bernsteinlöwin*, eines der *LÖWINNENSCHWERTER*; Gemahl von *Llezean von YOFFFRYNN-THAMA*; wurde zum Statthalter für das vom Schwertzug befreite *Ilstur* benannt.

Tharsonius von Bethana; zuweilen auch: *Tharsinion*; Geburtsname von *BORBARAD*.

Tharvun; legendärer Hengst der Göttin *Rahja*, von dem alle Pferde Deres abstammen sollen; begattet angeblich noch heute verlockende sterbliche Stuten; wohl davon abgeleitet sind die tulamidischen Begriffe *Tarf* oder *Taref* (Wollust, Lüsterheit).

Thaumaturgie; ursprünglich die Bezeichnung für die Beschäftigung mit der hohen *Magie*, heutzutage aber fast ausschließlich für die *Artefaktmagie* oder *Hohe Alchimie* verwendet.

Theatralo; der wohl beliebteste Jahrmarktzauberer *Aventuriens*; bewohnt eine Villa in *Al'Anfa*; wird zu den größten *Illusionisten* unserer Zeit gezählt.

Thegûn (I), -s; Thegûner; Thegûner; Ort inmitten *Chababiens*, an der *Seneb-Horas-Straße* gelegen, wo die Karawanenroute in die Wüste *Khom* abzweigt; zugleich Hauptstadt der gleichnamigen Gft. und der *Baronie Kabash*.

Vor allem die weiten Gärten des Schlosses *Banêsh* sind – für adlige Reisende – einen Besuch frühlings oder sommers wert, wenn *Drachensporn* und *Adlerpflock*, wundersam schöne Gewächse, in voller Blüte stehen. Im Hof des zwischen Gf. *Cedor von ESKENDERUN* und Baron *Ezzelino da' Malagreira* aufgeteilten Schlosses, unter dem kürzlich altehrwürdige Katakomben entdeckt wurden, blüht das Wahrzeichen der Stadt: der *Goldene Baum*.

Weiterhin von Bedeutung ist das *OKTOGON*, das achteckige Ordenshaus der *DRACONITER* unter Abtprimas E. Q. *Eternenwacht*, die in T. ihren Hauptsitz errichtet haben. Nach dem Erzherzoglichen Zensus von 2.510 Horas (25 Hal) zählt T. 986 Seelen, Tempel und Schreine sind *Hesinde*, *Praios*, *Rondra*, *Firun* und *Horas* geweiht (G: 20 Söldlinge des Barons, 20 Horasritter, 50 Ksl. Kürassiere zur Sicherung der *Kabashpforte*).

Thegûn (II), -s; Thegûner; Thegûnisch; Grafschaft des Erzherzogtums *CHABABIEN* im *Lieblichen Feld*; nach der Absetzung des *Phrenos ay Oikaldiki* im Jahre 19 Hal als *Thegûner Bund* aus der *Markgrafschaft Neetha* hervorgegangen, 25 Hal dem *Erzherzog von Neetha* unterstellt, umfaßt die *Baronien Kabash* und *Suderstein* sowie die Domänen *Eldoret*, *Brelak* und *Banchab*. T. ist der Wilde Süden des Königreiches, verheert vom *Roten Tod*, berüchtigt für Blutopfer, Gesetzlose, Goblinsklaven, Wölfe und Sommerhitze, berühmt für fuchsröte Pferde, kriegerischen Adel und stolze Zwingburgen. Über dieses Land mit seinen gut 40.000 Untertanen gebietet mehr formal als real das *PAVONISCHE PAAR*: Gf. *Cedor von Eskenderun* und Gfn. *Lutisana ay Oikaldiki*.

TITULATUR UND ANREDE

Adelstitel in Neuem und Altem Reich

Mittelreich

Kaiser, -in	Ew. Kaiserliche Majestät
Ksl. Kronprinz, -essin	Ew. Allerdurchlauchtigste Hoheit
Reichsregent, -in	Ew. Kaiserliche Hoheit
Ksl. Familie	Ew. Kaiserliche Hoheit
König, -in	Ew. Königliche Majestät
Bergkönig	bevorzugt: (Würdiges) Väterchen
Herzog, -in	Ew. Hoheit
Fürst, -in	Ew. Durchlaucht
Markgraf, -gräfin	Ew. Erlaucht
Kronverweser, -in	Ew. Erlaucht
Kinder v. Provinzherren	Ew. Liebden ¹
(Land-)Graf, Gräfin	Ew. Hochwohlgeboren
Markverweser, -in	Ew. Hochwohlgeboren
Pfalz-/Gaugraf, -gräfin	Ew. Hochwohlgeboren
Baron, -in	Ew. Hochgeboren
Baroness, Baronet ²	Ew. Hochgeboren
Edle, -r	Ew. Wohlgeboren
Junker, -in	Ew. Wohlgeboren

Horasreich

Kaiser, -in	Ew. Horaskaiserliche Majestät
Ksl. Kronprinz, -essin	Ew. Allerdurchlauchtigste Hoheit
Ksl. Familie	Ew. Horaskaiserliche Hoheit
König, -in	Ew. Königliche Majestät
Seekönig, -in	Ew. Seekönigliche Majestät
Erzherzog, -in	Ew. Königliche Hoheit
Granduchessa, -duco	Ew. Erhabene Hoheit
Herzog, -in	Ew. Hoheit
Markgraf, -gräfin	Ew. Hoheit oder Serenissima, -o
Marchesa, -e	Ew. Erlaucht
Erzherrscher v. Arivor	Ew. Hochwohlgeborene Durchlaucht
Kinder von Herzögen	Ew. Liebden
(Land-)Graf, Gräfin	Ew. Hochwohlgeboren
Comtessa, Comto	Ew. Edelhochgeboren
Baron, -in	Ew. Hochgeboren
Baroness, Baronet ²	Ew. Hochgeboren
Landherr, -in	Ew. Edelgeboren o. Ew. Hochgeboren
Gransignor, -a	Ew. Edelgeboren o. Ew. Hochgeboren
Cavalliera, -o	Ew. Edelgeboren
Signor, -a	Ew. Wohlgeboren
Signorina, -o ²	Ew. Wohlgeboren
Esquiria, -o	Hochachtbare(r) Dame/Herr
Krieger, -in (Präd. "ya")	Achtbare(r) Dame/Herr

Diese grobe Aufstellung kann freilich kaum den unzähligen – und vor allem im Horasreich äußerst vielschichtigen – Regeln der Etikette gerecht werden und soll als Veranschaulichung der Adelsränge und Titel beider Reiche sowie ihrer Beziehung zueinander dienen.

Zwölfgötterkirche

Bote des Lichts
Patriarch von Al'Anfa
Hohepriester
Provinzvorsteher
Priesterratsmitglieder
Hohe Tempelvorsteher
Tempelvorsteher
Zweifach Geweihte
Geweihte

Ew. Erhabene Weisheit
Ew. Hochwürdigste Erhabenheit
Erhabene, -r oder Magnifica, -us
Ew. Eminenz
Ew. Eminenz
Ew. Exzellenz
Ew. Hochwürden
Ew. Ehrwürden
Ew. Gnaden

Gildenmagie

Erzmaga, -us
Akademieleiter, -in
Convocata, -us
Magister, -ra Magnus, -a
Maga, -us extraordinaria, -us
Maga, us ordinaria, -us
Adepta, -us maior
Adepta, -us minor

Ew. Magnifizenz
Ew. Spektabilität
Ew. Spektabilität
Hochgelehrte(r) Magister/Magistra
Ehrenwerte(r) Magistra/Magister
Magistra, Magister
Wohlgelehrte(r) Dame/Herr
Gelehrte(r) Dame/Herr

Akademische und sonstige Titel

Rektor, -in
Professor, -a
Dozent, -in
Doktor, -in
Lizentiat, -in
Handwerksmeister

Ew. Spektabilität
Herr/Frau Professor oder Hochgelehrte(r) Herr/Dame
Wohlgelehrte(r) Herr/Dame
Herr/Frau Doktor oder Wohlgelehrte(r) Herr/Dame
Gelehrte(r) Herr/Dame
Meister

Den Reichsräten und Inhabern von Reichserzämtern im Neuen und den Kaiserlichen Räten im Alten Reich sowie Marschällen, Admirälen, Ordensgroßmeistern und Botschaftern steht die Anrede "Ew. Exzellenz" zu.

¹ auch "Prinzliche Hoheit/Durchlaucht/Erlauchtigkeit" je nach Abkunft (Herzog/Fürst/Markgraf); bei Kronprinzen wird dem "Prinzlich" ein "Aller-" vorangestellt.
² Kinder von Baronen/Signori

Thegûner Bund; im Jahr 25 Hal durch die *Grafenschaft THEGÛN* ersetzt.

Therengar; (83 – 22 v.H.); achter der *KÖNIGE ZU VINSALT* aus dem Geschlecht der *FIRDAYON*; der Sohn von Königin *Amene II.* ist vor allem für den unter seiner Herrschaft (seit 54 v.H.) erbauten *König-Therengar-Kanal* und die siegreiche *Schlacht von Olbris* bekannt.

Therengar-Terrier; etwa anderthalb Spann hoher Jagdhund mit struppigem Haar; einst sehr beliebt beim Hochadel des *Lieblichen Feldes*; mittlerweile aus der Mode gekommen.

Theruka Tochter des Truwian; legendäre zwergische *Drachentöterin*; erschlug einen *Lindwurm*, an dem ihre männlichen Stammeskollegen gescheitert waren.

Thesia Gilia von Kurkum; (* 3 Hal); *Königin* der *AMAZONEN*, Tochter von *YPPOLITA von Kurkum*. G. befreite bereits mit neunzehn die Prinzessin *Irmenella von Greifenfurt* aus den Klauen einer Orkenrotte. Aus Liebe zu dem Waldelfen *LINDION DUNKELHAAR* wandte sie der Amazonenburg Kurkum und ihrer Mutter mit 21 den Rücken. Nach einer längeren Zeit der Prüfung fügte die Göttin *RONDRA* selbst das zerbrochene *Löwenschwert VALARING* der Königinnen Kurkums wieder in G.s Händen zusammen. Schließlich zog sie mit *THEsia von ILMENSTEIN* in die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden*.

Ende 28 Hal erkennen sie die Amazonen der *Burg YESHINNA* in den *Drachensteinen* als Königin aller Amazonen an, und G. reitet an ihrer Spitze in die *Schlacht an der Trollpforte*, aus der die Amazonen mit kaum nennenswerten Verlusten hervorgehen.

Thiolec, Thiomar; (* 19 v.H.); Absolvent der *Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana*; wurde nach der borbaradianischen Invasion als Beobachter nach Tobrien entsandt; mittlerweile *Erster Hofmagus* am tobriischen Herzogshof im Perainefurtener Exil; Mitglied des *Drachensteinrates*.

Thirindar von Schelf, Odina; (* 22 v.H.); die *Staats-Procuratorin* vom *HORASREICH* steht nicht nur dem *ADLER-ORDEN* vor, sondern ist auch oberste Vertretung der Kaiserin in allen rechtlichen Belangen.

Thorstor ibn Thorwulf; (* 30 v.H.); Großmeister in *KESHAL ROHAL*, der Anchopaler Ordensburg vom *Orden der Grauen Stäbe*; ein Sohn Thorwaler Söldner zu *Llanka*, der in der tulamidischen Kultur aufwuchs; aufgrund seines Amtes *Baron der Hohen Gor*, ein rein zeremonieller Titel, der sich auf den lebensfeindlichen Tafelberg der *Gorischen Wüste* bezieht; Träger des Rohalsstabes *FERRUGINION*.

Thûrstein; In jüngster Zeit auf Geheiß des Grafen *GROWIN von FERDOK* errichtete Grenzfestung, die die *ZWergenpforte* zwischen Kosch und Amboß beherrscht. Ursprünglich zur Abwehr gegen einen Angriff aus dem *Alten Reich* gedacht, läßt sie jetzt vor allem die Fehde zwischen den Grafen von *Ferdok* und *Albenhus* wieder aufleben.

Tiefzwerge; degenerierte Nachkommen der *Zwerge* von *UMRAZIM*, die man vor allem in kleinen Verbänden in den Gebirgszügen des *ORKLANDES* findet. T. sind etwas kleiner als *Angroschim*, haar- und bartlos und haben abscheulich bleiche Haut, so daß oft behauptet wird, sie seien aus der Vermischung zwischen echten *Zwergen* und *Wühlschraten* entstanden. Dem Stumpfsinn anheimgefallen treiben T. ihre Stollen planlos in den Fels, jagen nach *Ratten*, *Kaninchen* und *Grottenmolchen*, die sie aufgrund ihrer Angst vor Licht und Feuerroh verzehren. Ihre *goblinische* Feigheit läßt sie nur in eklatanter Überzahl angreifen. *Orks* versklaven sie bisweilen für niedere Arbeiten, und selbst *Goblins* gelingt es bisweilen, eine Rotte T. zu fangen.

Durch die Ereignisse des *ORKENSTURMS* wurden die T. auch über das *Mittelreich* und die Nordlande verstreut, wo man sie wie *Ratten* auf zwei Beinen nachts auf Müllplätzen oder *Boronangern* entdecken kann. 'Echte' Zwerge leugnen die Verwandtschaft mit den T. und reagieren mit tiefer Abscheu auf ihre einstigen Brüder.

Tiergewand; magisches *Artefakt* elfischen Ursprungs, das den Träger kurzzeitig in ein Tier verwandeln kann; bekannt sind Umhänge aus Wolfs- oder Bärenfell sowie Adlergefieder.

Tierkönige; als *Los* über den Tod *Sumus* weinte, fielen seine Tränen auf die Erde. Der Sage nach entstanden aus ihnen die ersten Kreaturen jeder Art. Diese Tierkönige zeugten alle ihre Nachfahren, waren aber selbst unsterblich und mit der Gabe der Sprache gesegnet. Bis heute leben diese Wesen inmitten der Ihren, doch kann man ihnen die

niemals erschöpfende Lebenskraft ansehen, und sie sind allem Lebenden Freund.

Tiik-Tok-Baum; bis 40 Schritt hoher, pyramidenförmiger Nadelbaum des *Nebelwaldes*, vor allem auf *Token* heimisch; das leichte, weiße *Tiik-Tok-Holz* ist zwar sehr anfällig für Bohrwürmer, aber weithin als Edelholz und beim Schiffbau beliebt.

Tikal; Nebenfluß des *YAQUIR* in der Baronie *Tikalen*, entspringt in den *GOLDFELSEN* und mündet bei *Estoria* in den *Yaquir*.

Tirlaraan; Erscheinungsform oder Begleiter des *Dämons LARAAN*.

Tirob; südlichster größerer Fluß von *Aventurien*; mündet bei *Höt-Alem* in die *Alemitische Bucht*.

Titularadel; im *Horasreich* übliche Form des *Adelsstandes*, der nicht mit einem konkreten *Lehen* verbunden ist (also im Gegensatz zum *Lehnadel* auch keinen *Lehnseid* leistet). Dem T. gehören *Granduco*, *Marchese*, *Comto*, *Cavalliero* und *Esquiro* an.

Tjeika von Notmark (und Jatleskenau); (* 3 v.H.); Kronvögtin von *Neersand*; zweifache *Adelsmarschallin* des *Bornlandes*; Tochter des verstorbenen Grafen *URIEL von NOTMARK*. Einst Sympathiegestalt, hat sie ihre Maskerade mittlerweile aufgegeben und sich als Mensch voller Listen mit ausgeprägtem Machtstreben entpuppt. Zwischenzeitlich schlug sie sich sogar öffentlich auf die Seite ihres despotischen Vaters, der das Bornland mit einem Bürgerkrieg überzog. Rechtzeitig noch schwor sie den Plänen ihres Vaters ab und stellte sich schlußendlich gegen ihn – die Bewertung ihrer jetzigen Stellung ist zwiespältig, sicher ist jedoch, daß sie zu den einflußreichsten und wohlhabendsten Personen im Bornland zählt.

Tobrien; Provinz des *Mittelreichs*; zählt seit der borbaradianischen Invasion beinahe flächendeckend zu den *SCHWARZEN LANDEn*.

Token; westlichste der *Gewürzinseln*, mit dem für Mittelländer angenehmsten Klima der *Waldinseln*; fast gänzlich von Regenwald bewachsen; wird vor allem vom Stamm der *Miniwatu* bewohnt; bekannt für die im hohen *Nebelwald* wachsenden *Tiik-Tok-Bäume*.

Tolman; (51 v.H. – 3 Hal); neunter der *KÖNIGE ZU VINSALT* aus dem Geschlecht der *FIRDAYON*; regierte von 22 v.H. bis 3 Hal; Sohn von König *Therengar* und Vater von Kaiserin *Amene-Horas III.*

Torese, Acano ya; als *Seneschall* der *ARDARITEN* einer der bedeutendsten Mitverschwörer beim *BALIRI-SCHWUR*; seine Verachtung von heimtückischen Rebellenangriffen führte im weiteren Verlauf des Unabhängigkeitskrieges zur ersten *Schlacht von Arivor*. Nach dem *Kusliker Frieden* wurden ihm Titel und Lehen eines *Erzherrschers von Arivor* verliehen, den der Seneschall der *Ardariten* auch heute noch trägt.

Torese, Nepolemo ya; (* 30 v.H.); Verwalter der Erzherrschaft *ARIVOR*, der den siechenden *DAPIFER TER BREDERO* bereits in all seinen Ämtern und Würden vertritt. Einzig seine Macht und Einfluß in der *Rondrakirche* bewahrten ihn bislang vor den Folgen seiner offenen Kritik an der Verehrung des *Horas* und die zunehmende staatliche Modernisierung des *Horasreiches*.

Toricum; Ort in der Baronie *EFFERDAS*; berühmt für die überall beliebten Rosenholz-Pfeifen aus dem Hause *Ohan Cabots*.

Tovalla; kleiner Grenzfluß zwischen den (Erz-)Herzogtümern *Metumis* und *Chababien*, der in den letzten Ausläufern der *Goldfelsen* entspringt und nach etwa 30 Meilen ins *Meer der Sieben Winde* mündet.

Transpropriatorium; magietheoretischer Fachbegriff für ein Artefakt oder Bauwerk, daß Elemente *transformieren*, soll heißen ein *Element* in ein anderes umwandeln kann.

Transsilien; *Galottas* pervertiertes 'Königreich' in *Schwarz-Tobrien*, Hauptstadt ist *Yol-Ghurmak*, das einstige *Ysilia*.

Travia (I), -s; eine der *ZWÖLFGÖTTER*; Göttin der Gastfreundschaft, der Treue, der ehelichen Liebe und der Familie; wird in ganz *Aventurien* verehrt, besonders dort, wo die anderen Götter einer untergeordneten Rolle spielen. Ihr heiliges Tier ist die *Wildgans*. Es gilt der Göttin als gefällig, sich ein Heim zu schaffen und sich einen Gefährten zu suchen, um mit diesem das Leben zu teilen. Glück findet der Gläubige in Bindungen, die über den Tod hinaus reichen; ein Leben ohne Liebe

und Heim bedeutet Ruhelosigkeit im Tod. Schlimmster Frevel ist der Bruch der Gastfreundschaft.

Die in gelborangefarbene Roben gehüllten Geweihten verlassen ihre Tempel zumeist nur, um Almosen für die Bedürftigen und Heimatlosen zu erbitten (worauf sie sich trefflichst verstehen). Das bedeutendste Göttingenhaus ist der *Friedenskaiser-Yulag-Tempel* zu *Rom-milys*, wo das Ehrwürdige Paar, z. Z. die Hohe Mutter *Traviata von RABENMUND* und ihr Gemahl, der Hohe Vater *Fritjof von FALKENBERG-RABENMUND*, ihre Heimstatt haben. Jährlich pilgern Tausende hierher, an den Aufbewahrungsort von Heiligem Kessel und Federkiel.

Aufopferungsvoll widmen sich die Mitglieder vom *Orden des Heiligen Badilak* den Armen der Städte, gefallenen Sündern und Heimatlosen, betreiben Armenhäuser und Suppenküchen

Travia (II); der vierte Monat im aventurischen Jahreslauf; entspricht klimatisch etwa dem irdischen Oktober.

Travias Herberge; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* der *Travia*.

Trichterwurzel; gefährliche fleischfressende Pflanze der maraskischen Wälder; gedeiht in Erdtrichtern von annähernd zwei Schritt Tiefe, die sie mit einem besonders großen, lappigen Blatt abdeckt; stürzt ein Opfer in die Grube, wird es sogleich von Nesseln an den Trichterwänden mit einem lähmenden Gift betäubt.

Tridekapus; auch *Dreizehnarm*; Krake der av. Ozeane mit 13 Tentakeln; für Schiffe ungefährlich, für Taucher jedoch eine tödliche Bedrohung.

Triumvirat; nach dem Tod von *Tar Honak* eilig geschlossenes Bündnis der militärischen Machthaber in *AL'ANFA* (*Amir HONAK, Oderin du METUANT* und *Phranya Yalma ZORNRECHT*) mit dem Ziel, die Eskalation des *Khomkrieges* zu vermeiden und das Kriegerrecht aufrecht zu erhalten; stößt bei einem Großteil der *Al'anfaner* auf Ablehnung, wird aber als Machtbeschränkung des *Patriarchen* geduldet.

Troll, -s; trollisch; menschenähnliche, kulturschaffende Rasse. Die T. sollen von dem *Giganten RASCHTUL* selbst geschaffen worden sein und stellen nach der geheimen hesindianischen Mythologie das älteste Kulturvolk Aventuriens dar. Die *hesindianischen* Mythologen vermuten sogar ein Viertes ZEITALTER, in dem die Trolle die beherrschende Rasse waren. Über ihre Vorgeschichte ist nur wenig bekannt, doch weiß man inzwischen, daß sich die ersten hunderttausend Trolle in zehn legendäre Urstämme aufteilten, denen jeweils ein geheimes Vermächtnis ihres Schöpfers Raschtul zuteil wurde. Vor allem im *Garetischen* und *Tobrischen* findet man hin und wieder alte Ruinen, die nur von trollgroßen Wesen geschaffen worden sein können.

T. erreichen eine Größe von vier (selten einmal viereinhalb) Schritt und verfügen über enorme Körperkräfte. Bereits in frühester Jugend tragen männliche Exemplare einen Bart, der im hohen Alter gut drei Schritt Länge erreichen kann. Ihre Haut ist ledrig und zäh und von bleicher bis hellbrauner, bisweilen ins oliv spielender Farbe, ihre Augen und ihre Haare scheinen jedoch beliebige Farben annehmen zu können. Interessanterweise hat man nur sehr selten T.-Junge erblickt, die ebenso wie T.-Weiber sehr zurückgezogen leben. Über das Alter von T. ist wenig bekannt, jedoch ist zu vermuten, daß sie weit über 400 Jahre alt werden können.

Zu Macht und Ansehen unter den T. gelangen nur jene, die über "*Mondmacht*" (Astrale Kraft) verfügen, und seit Urzeiten dürfen nur die *Schamanen* den Weibern beiwohnen. Bei den Trollweibern ist die Mondmacht deutlich häufiger zu finden, dafür aber schwächer ausgeprägt. Es heißt, daß diese sich dafür in Schwesternschaften organisieren könnten, die Zauber zu weben imstande seien, die die Macht der männlichen Schamanen bei weitem übertreffe.

Menschen und T. begegneten sich zum ersten Mal wohl in der Expansionszeit des *Diamantenen Sultanats*, jedoch ist über diese Begegnungen nichts weiter bekannt, als daß sie wohl friedlich verliefen. Nicht so jedoch das nächste Zusammentreffen, das als *TROLLKRIEGE* in die Geschichte einging und angeblich zur fast vollständigen Vernichtung dieses Volkes führte. Darüber hinaus kann angenommen werden, daß es frühe Kontakte der T.-Schamanen mit *Geoden* und *Druiden* gegeben haben mag, über die ebenfalls nichts bekannt ist.

Schon vor weit über 5.000 Jahren haben sich die meisten T. auf ihre geheimen Trollburgen und legendären Stammesgebiete in den *Trollzacken* (gerüchtweise aber auch im *Reichsforst*) zurückgezogen, einige wenige leben verstreut über ganz Aventurien – vom äußersten Süden einmal abgesehen. T. wohnen in kleinen Sippengemeinschaften und

leben vom Jagen und Sammeln; ihre Sprache kennt keine bekannte Schrift, doch ist immer wieder von mysteriösen, eigenartig angeordneten Felsen, Menhiren und Dolmen die Rede, die als Vermächtnis der archaischen Trollkultur gelten. T. wissen nicht um die Geheimnisse der Metallverhüttung, und ihre kompliziertesten "Werkzeuge" sind einfache Hebel. Doch hält sich dafür hartnäckig der Mythos, daß die Trolle das Geheimnis des "Kalten Schmiedens" kennen würden.

Welche Götter oder Kräfte die T. verehren, ist nicht bekannt, doch verehren sie die Ahnen und dienen vor allem einem Element: *Erz* (oder *Stein*). Da die T. *Ingerimmals* Bruder ihres Schöpfers Raschtul ansehen, steht zu vermuten, daß sie von allen Göttern vor allem ihm eine gewisse Verehrung entgegenbringen. T. sind meist gutmütig und gelehrt, wenn sie jedoch einmal in "kalte Trollwut" geraten, tut man am besten daran, sich schleunigst aus ihrer Nähe zu entfernen.

T. sind versessen auf Naschwerk, kleine Schmuckgegenstände und gut erzählte Geschichten, die sie alle gerne als "Zoll" einfordern; die bekanntesten T. der Neuzeit sind sicherlich *STRUTZ*, ein veritabler Baron in der *darpatischen Landgrafschaft Trollzacken*, *KRALLERWATSCH SOHN DES KRALLULATSCH*, der als größter derzeit lebender Trollschamane gilt, sowie ein verräterischer Trollschamane namens *KNOPPHOLD*, dessen Mentor der finstere *Borbarad* selbst gewesen sein soll.

Trollbirne; auch *Bodirbirne*; dieser *Wilde Birnbaum* wurde ursprünglich in den Trollkriegen in *Garetien* erwähnt, heute findet man ihn hauptsächlich in *Thorwal*, im *Svelltall*, *Orkland* und *Bornland*. Die T., bis 20 Schritt Höhe oder als Gesträuch vorkommend, hat dornige Zweige, übel riechende Blüten und trägt eßbare, kegel- bis flaschenförmige süß-saure Birnen, deren Saft von *Elfen* gerne zum Süßen genutzt wird.

Tsantsa; aus dem *Echsischen* stammendes *mohisches* Wort für "Schrumpfkopf".

Tsas Regenbogen; das *ZWÖLFGÖTTLICHE PARADIES* der *Tsa*.

Tschausch; neue *aranische* Tulamidya-Bezeichnung für den militärischen Rang *Korporal*.

Tschokolat; *mohischer* Name eines cremigen Getränk aus heißer Kokosmilch und getrockneten Kakaobohnen, das *Al'Anfa* als erlesene Köstlichkeit bis nach *Vinsalt* und *Festum* exportiert.

Tschopukikuhas; äußerst kriegerischer Stamm der *WALDMENSCHEN* auf der *Syllaner Halbinsel*; leben nomadisch und scheinen den Sinn ihres Lebens einzig im Kampf zu sehen, wobei sie sich nicht an die "Regeln" der meisten *Waldmenschen* halten und oft ganze Dörfer vernichten. Die Haut der recht großen T. ist sehr dunkel (da sie sich zusätzlich mit Kakaobutter einreiben, um nach ihrem Glauben eines *Tapams* würdig zu sein), das Haar tragen sie lang mit drei kurzen Scheitelbürsten. Ob die T. tatsächlich Menschenfresser sind, ist nicht bekannt, doch praktizieren sie rituellen Kannibalismus, um durch Herz, Leber oder Hirn die guten Eigenschaften ihrer Feinde in sich aufzunehmen.

Tulmadron; sehr starkes *mineralisches Gift*; die silbergraue, körnige Masse findet sich bisweilen in faustgroßen Gesteinsknochen an denhängen des *Khoram-Gebirges*; zählt laut *INDEX WEHRHEIMUM* zu den verbotenen Giften.

Tyndareôs; Sohn von *MERYMAKOS I.* und sein Nachfolger *Seekönig* der *ZYKLOPENINSELN*. Unter seiner Herrschaft konnte die einfallende Flotte *Mengbillas* mit Zauberkraft vernichtend geschlagen werden.

Typenkomödie; typische Form des Lustspiels auf den Bühnen im *LIEBLICHEN FELD*, bei dem nur der Handlungsverlauf vorgegeben ist und immer wiederkehrende Figuren (die jeweils eine bestimmte Stadt oder Landschaft verkörpern) im Stegreif durch tiefgründige Dialoge mit Leben erfüllt werden.

Tyrakos; kleine Stadt an der Südspitze von *BALTREA*; dank einer ins Meer hinausragenden Kaimauer neben *Rethis* und *Teremon* einer der wenigen Häfen der *Zyklopeninseln*, den auch große Schiffe anlaufen können.

Tyrinth; 324 v.H. auf den Ruinen von *Nabuleth* von König *Huntas I. von Shoy'Rina* gegründete Stadt. Etwa 250 Jahre später wurde die *alanfanische* Kolonie von den *Blauen Rochen* überfallen und völlig niedergebrannt, heute hat der Dschungel schon wieder einen Großteil des Gebietes zurückerobert.

U

Uchakbar, Larissa; (* 20 v.H.); die Halbfelge und Magierin ist gläubige *Rastullah-* und *Praiosanhängerin*. Als Spektabilität der HALLE DER ANTIMAGIE ZU KUSLIK nimmt sie mitunter auch Einfluß auf das politische Geschehen im *Horasreich*.

Ucuria; *Condominium* des *Horas-Kommissariats SÜDMEER* mit den ZIMTINSELN *Ilvat, Numesi, Ulikkani und Unaiekk*; auch als *Grafschaft Neu-Horasia* bekannt; der Anspruch des *HORASREICHES* auf U. ist nur theoretischer Natur, denn Graf *Perainhilf Firdayon* (ein Sohn des Erzherzogs *Hakaan v. FIRDAYON-BETHANA*) hat sein *Lehen*, das die Einheimischen das Reich des eingeborenen *Sonnensohnes* nennen, bisher noch nie zu Gesicht bekommen.

Ucurianer; andere Bezeichnung für die *AURIKANER*.

Ucurianischer Stil; Baustil der *Priesterkaiser*; siehe *BAUSTILE*.

Ucuriaten; Orden der *Praioskirche* (genauer Name: *Orden des Goldenen Falken*), der sich der Überbringung und Verbreitung von Nachrichten innerhalb der zwölf Kirchen, dem Schutz hoher Geweihter und der Verkörperung der Pracht des *Praios* (in Gestalt seines Sohnes *Ucuri*) verschrieben haben. Alle Mitglieder der U. sind mit unglaublicher Selbstbeherrschung und Autorität gesegnet und durch ein Schweigegeflübe auf *Praios* und *Rondra* gebunden.

Uigar Kai; (* um 27 v.H.); *Hochschamane* der *Orks* und Triumvirator während des *Orkensturms*; gilt als ausgezeichneter *Nekromant* und mächtiger Intrigant; verließ nach einem Streit mit dem *AIKAR BRAZORAGH* 27 Hal *KHEZZARA*; ist als vielleicht einziger Priester des *Tairach* in der Lage, zwei *STREITOGER* zu kontrollieren, die menschenfressenden *Kharasch* und *Morkha*.

Ukhraban; Prinz des *Großsultanates Elem*; gründete 1.334 v.H. mit *Brabaker* Siedlern *Hôt-Elem* (tulamid. für 'Groß-Elem', das spätere *HÔT-ALEM*).

Ulghain, Teria ni; örtliche Heilige der *Peraine* in *Albernia*, die mit dem *HONINGER TIEGEL* zahlreiche Kranke rettete.

Ulissa von Kurkum; (37 v.H. – 26 Hal); Tochter der *Amazonenkönigin GILIA VON KURKUM* und des alanfanischen Kämpfers *Rhoaril*; jüngere Schwester von *YPPOLITA VON KURKUM*. Riß im Jahre 19 v.H. für kurze Zeit den Thron Kurkums an sich. Von der rechtmäßigen Königin *Yppolita* gefangengesetzt und verbannt, zog sie als Bettlerin und Hure durch die Lande. Zu Donnerbach gebar sie ihre Tochter *Ayla* (später *Ayla Ylarsil von Donnerbach*), die sie der dortigen *Fürstgeweihten* und dem *Rondratempel* übergab. Ende 26 Hal fiel sie in Kurkum.

Umerion; der Kelch des *Wassers* und einer von sieben Teilen des Schwertes *SIEBENSTREICH*.

Unau-Berge; Gebirgszug; erstreckt sich von Unau etwa 200 Meilen in nordöstliche Richtung; grenzt das fruchtbare *Thalusien* im Nordwesten von den Unbilden der *Khom* ab.

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

Unbarmherzige Ersäuerin; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für die Erzdämonin *CHARYPTOROTH*.

Universität von Al'Anfa; neben der kleineren *Herzog-Eolan-Universität* zu *Methumis* die einzige Universalschule *Aventuriens* (Traditionsname: *Groß-alanfanische Universitätsschule* der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet von seiner halbgöttlichen Weisheit *Nandus*). Das große Areal gleich neben dem *Hesindetempel* im äußersten Nordwesten der Stadt bietet in prächtigen Säulengängen 54 Profes-

soren ausreichend Platz für die Unterweisung von etwa 400 Studenten. Da die Lehrstühle hier gegen Geld vergeben werden und die Vorlesungen niemals zensiert werden, ist die Kompetenz der einzelnen Lehrkräfte äußerst unterschiedlich. Dennoch ist die Universität als Zentrum der freigeistigen wie auch andernorts verbotenen Wissenschaften hoch angesehen, lehren oder lehrten hier doch Koryphäen wie *Salpikon Savartin* oder *Gaius C. E. Galotta*.

Jede Fakultät wird von einem *Dekanus* geleitet, der wiederum dem *Rektor Salix Kugres* als Leiter des ganzen Institutes untersteht. Die neun Fakultäten sind im einzelnen: die *Bibliothek* (eine der größten *Aventuriens* und die wohl bedeutendste Sammlung uralter Schriftrollen), die *Juridische Fakultät* (auf die das berühmte Gesetzeswerk der *Ius Meridiana* zurückgeht), die *Alchimistische Fakultät* (berühmt für die Massenproduktion von *Mengbiller Feuer*), die *Medizinische Fakultät* (deren Ärzte als die besten ihres Faches gelten), die *Naturkundliche Fakultät* (beschäftigt sich mit südaventurischer Fauna und Flora, vor allem den unterschiedlichen Orchideenarten), die *Fakultät der Al'Gebra* (eine der wichtigsten Forschungszentren auf den Gebieten der Mathematik und Mechanik), die *Seefahrts-Fakultät* (zur Ausbildung von Seeoffizieren, Navigatoren und Kapitänen, aber kaum von größerer Bedeutung), die *Kriegs-Fakultät* (durch *Al'Anfas* Söldner- und Ordenskriegerwesen nahezu völlig nutzlos) sowie die *Magische Fakultät*. Die letztgenannte Abteilung ist die größte und bekannteste, handelt es sich dabei doch um die einzige *MAGIERAKADEMIE* der ganzen Stadt (genauer Name: Fakultät der theoretischen und der angewandten Thaumaturgie, Hermetik und Alchimie), die erst im Jahre 20 Hal vom *Gildenrat* anerkannt wurde. Die Akademie untersteht *Dirial von ZORNBRECHT-LOMARION* und bildet ihre Schüler zu den in *Al'Anfa* so dringend benötigten Leib- und Schiffsmagiern aus, weswegen hier vor allem die Sprüche der *Magica Clarobservantia* und *Magica Combattiva* gelehrt werden.

Unterfels; Residenzstadt des Barons von *VELIRIS*; eigentlich besteht U. aus vier Städten, dem felsfeldischen Teil, der Residenzstadt, der tuffinischen Altstadt und dem linksyaquirischen *Coriolenne*.

Uralte (Wesen); siehe *VIELLEIBIGE BESTIE*.

Uras; Nebenfluß des *Yaquir* im *LIEBLICHEN FELD*; der U. entspringt im *Phecanowald* und mündet bei *UNTERFELS* in den *Yaquir*.

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

Uriel von Notmark; (42 v.H. – 28 Hal); ehemaliger Graf von *Notmark*; berückter Despot und fähiger Kämpfer, wegen seines Aussehens (Abb. siehe *Lexikon*, S. 260) oft 'die alte Warzensau' genannt; Vater von *TJEIKA* und *ALDERICH*, der heute das Grafenamt bekleidet; stellte sich unter das Banner *Borbarads* und stürzte das Bornland 27 Hal in einen Bürgerkrieg; zog zunächst gegen die Stadt *Bjaldorn*, brachte später den loyalen Bronnjaren unter Gräfin *Thesia von Ilmenstein* eine Niederlage in der *Schlacht bei Ochs und Eiche* bei; scheiterte später vor Festum, nicht zuletzt, weil sich Tochter *Tjeika* ihm nun widersetzte; fiel im Pra. 28 bei der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden*.

Urischar; *Alveranier* der Ordnung aus dem Gefolge des *PRAIOS*; erschien dem Heiligen *Arras de Mott*, der daraufhin die *Offenbarungen der Sonne* verfaßte.

Urlem-See; eine veraltete Bezeichnung für den *Selemgrund*.

Usna; linker Nebenfluß der *Misa*; entspringt im östlichen Hügelland der *Drachensteine* und mündet bei *Usnadamm*.



Utulus

Utulu, -s; Ureinwohner der WALDINSELN. Eine ebenholzschwarze Haut und stark gekräuselte Haare sind das Kennzeichen der U., ebenso haben sie sehr hohen Wuchs – zwei Schritte und mehr sind keine Seltenheit – und ihre sehr muskulöse Gestalt unterscheidet sie deutlich von den kleinen und elegant-schlanken MOHAS ab.

Die Herkunft des U.-volkes ist gänzlich unbekannt, doch steht fest, daß sie zuerst auf den äußersten Inseln siedelten und sich später in Richtung Westen ausdehnten. Wie sie aber zuvor auf die fernen Eilande gelangten, ist angesichts ihrer Abscheu vor jeglicher Hochseefahrt ein völliges Rätsel.

Die U. leben auf fast allen Waldinseln von *Token* bis *Setokan* und auch vereinzelt auf *Altoum* und dem südlichen Festland. Ihre wichtigsten Nahrungsquellen sind die Jagd und der Feldbau, während Viehzucht eher selten ist. Manche Stämme üben auch Fischfang aus, doch nur in küstennahen Gewässern.

Zumindest für die U. der Inseln von *Benbukkula* bis *Numesi* spielt auch ein Baum eine sehr bedeutende Rolle: der *Zinamo* oder Zimmetbaum, dessen junge Zweige den begehrten *Ulukkaneel* 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 Perlmutter-scheiben und Korallenstücke, denen sie feste Werte zugeordnet haben.

Die Sprache der U. verwendet sehr viele Selbstlaute und bildet recht lange Begriffe, besonders wichtig aber ist die Sprachmelodie, die fast noch stärker über den Sinn eines Satzes entscheidet als die eigentlichen Laute. Eine Besonderheit der U.-Musik erklärt sich aus ihrer Sprache: Da Tonfall und Melodie eines Satzes ebenso wichtig sind wie die eigentlichen Laute, kann man ihre Sprache auch recht gut mit der Trommel "sprechen" – zumindest einfache Sätze können so über viele Meilen, ja angeblich sogar von Insel zu Insel weitergegeben werden.

Eines der wichtigsten Merkmale ihrer Bräuche ist auch eine extreme Scheu, ja sogar Angst vor den Toten: Selbst die Leichen zuvor geliebter Angehöriger werden mit Argwohn beäugt, und so bald wie möglich entledigt man sich ihrer auf eine ehrenvolle Weise. Bei den U. gibt es daher eigene Toteninseln, auf denen Grabhöfe errichtet wurden, die völlig den Dörfern der Lebenden entsprechen. Hier finden die Verstorbenen ihre Ruhestätte, die in Rang und Größe ihrer Bedeutung zu Lebzeiten entspricht.

Utulumba; mohischer Name für *Praiosandelholz*.

V

Va'Ahak; von *Bal Honak* am Lauf des *Hanfla* gegründete Söldnerstadt, in der verdiente Veteranen aus den zahlreichen Kriegen der Patriarchen sowie altgediente Kämpfer der *Dukatengarde* ihr Altersdasein fristen.

Valaring, das *Löwenschwert*; Von *Rondra* geheiligte Klinge der *Königinnen von Kurkum*, die beim Tod einer Königin in zwei Teile zerspringt und für die Krönung der Nachfolgerin von einer Schmiedin und einer Rondrageweihten im Feuer des *KURKUMER LÖWINNENTEMPELS* wieder zusammengeschiedet werden muß. Nach der Vernichtung Kurkums fügte sich die Klinge auf Wirken der Göttin in den Händen der neuen Königin *Thesia Gilia von Kurkum* wieder zusammen.

Valavet; Ort in der Stadtmark *Neetha*, der vor allem das berühmte erzherzogliche Gestüt beherbergt, dessen Pferde die besten des ganzen *Lieblichen Feldes* genannt werden (was nicht zuletzt einer Züchtung einrassiger *Goldfeller* zu verdanken ist).

Vallusanische Weiden; Wiesenlandschaft am rechten Misaufer westlich von *Vallusa*; dient dem Vieh als Futterplatz; wurde im Pra. 28 durch die *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* bekannt.

Valpobär; bei Kindern beliebtes Stofftier mit leuchtend roter Nase; benannt nach *Kaiser Valpo dem Trinker*.

Vardari, Borsepe; (um 200 v.H.); berühmter Instrumentenbauer aus *Belhanka*, dessen Lauten heute zu den besten und auch teuersten Instrumenten *Aventuriens* zählen.

Varena II. von Andergast; (* 8 Hal); älteste Tochter des verstorbenen Königs *Wendolyn VII.*; wurde bereits mit 16 Jahren mit Baron *Efferdan Galahan von Hussbek* im liebfeldischen Fürstentum *Kuslik* vermählt. Auf eine kurze Zeit der Pracht in seinem Kusliker Stadtpalazzo folgten bittere Jahre des Exils, in denen das Paar nach der Absetzung des Barons als geduldete Gäste zwischen *Havena* und *Honigen* pendelte. Anfang 29 Hal an der Seite *Efferdans* zur Königin von *Andergast* gekrönt; heute verbringt V. (deren Realitätssinn erheblich unter den Schicksalschlägen gelitten hat) viel Zeit damit, den Damenflügel von *Burg Andergast* im Stile einer Kusliker Stadtvilla einzurichten.

Veliris (I), -is'; velirisch; Veliriser; *Baronie* der Grafschaft *Bomed* im *Lieblichen Feld*. Die bevölkerungsreiche Baronie V. liegt zwischen den Flüssen *Yaqir*, *Uras* und *Sewak* sowie der Kaiserstadt *Vinsalt*.

Veliris (II); Landstadt in GRANGORIA. Die Handelsstadt am *Sewak* wurde spiralförmig auf einem Hügel errichtet. Bekannt ist V. als Pilgerort für *Praiosgläubige*, wurde die Stadt doch bereits zwei Mal durch ein *Praioswunder* vor dem sicheren Untergang gerettet. Im Jahre 396 v.H. bewahrte *Sanct Aldigon* die Baronsfamilie durch eine Offenbarung des *Praios* vor dem sicheren Feuertod, und im Jahre 27 Hal konnte die Stadt durch ein altes Ritual des Götterfürsten vor der Vernichtung durch eine dämonische Wesenheit bewahrt werden.

Veliris (III); alte Adelsfamilie im *Lieblichen Feld*. Das Stammhaus kam vermutlich aus dem *Mittelreich* und wurde durch *Yumin Galahan* in den Baronsstand erhoben. Heute existieren jedoch nur noch die Zweige *Veliris-Carinto*, *Veliris-Larindau* und *Treuffenau-Veliris*, das herrschende Geschlecht.

Vellia, Maffia; reisende *Phex-Geweihte*; besuchte zur Zeit der *Priesterkaiser* die Stadt *Al'Anfa*; verfaßte dort ihr bekanntes Werk *'Wahn der Verfolgung – Der Al'Anfa-Komplex'*, in dem sie die damals bedeutendsten Geheimbünde beschrieb.

Vendraminer; würzig duftender, salziger Weichkäse aus der Küstenregion von *Malur*, der vor allem im südlichen *Lieblichen Feld* bekannt und beliebt ist.

Vennerim, Kiamu; (* 22 v.H.); nivesischer Magier und Meister der Bewegungsmagie an der *AKADEMIE DER GEISTREISEN ZU BELHANKA*; wurde dort schon mehrfach zur Spektabilität gewählt; verheiratet mit der *Firnelfe Brigesia Schnee-auf-den-Gipfeln*, der wohl am südlichsten lebenden *Firnelfe* *Aventuriens*.

Verschörung von Gareth, Die; eine *Ballade*; kündigt vom feigen Mordanschlag auf Prinz *Brin* im Jahre 5 Hal und dessen Vereitelung durch ein paar wagemutige Recken.

Verständigung; auch: *Magica Communicatia*; nach der Einteilung der *Enzyklopaedia Magica* eines der *Spezialgebiete* der (akademischen) *Magie*; befaßt sich mit dem (auch beiderseitigen) Austausch von Gedanken sowie der Vermittlung von Informationen (und der Beeinflussung derselben).

Vey; kleine Stadt am *Fouhad* östlich des *Regengebirges*, der große Bedeutung für den südaventurischen Handel zukommt, führen hier doch die Straße nach *Port Corrad* sowie die Wege von *Mirham* und der südlichen *Süd-Elementischen Halbinsel* und nicht zuletzt die einzige Paßstraße über das *Regengebirge* zusammen.

Vielgestaltiger Blender; von Magiern der *Rechten Hand* gebrauchte Umschreibung für den *Erzdämonen* *AMAZEROTH*.

Vielleibige Bestie; auch *Letzte Kreatur*, *Omegatherion*, *Mahammad*, *Uralte Wesen*, *Weltenfresser*, *Nur'Za*; kosmologisches Ungeheuer, nach der Hesindianischen Mythologie und Ucurianischen Scholastik eine Kreatur des *DÄMONENSULTANS*, die im *Fünften Zeitalter* aus der Siebten Sphäre bis in die Dritte Sphäre eindrang, ehe sie von den stärksten Göttern besiegt, zerteilt und eingekerkert wurde (als die dabei verwendeten Waffen gelten die *Schwarze Sichel*, die *Rote Sichel* und die *Gelbe Sichel*); als Teilleiber müssen unter anderem betrachtet werden: die Bestie *Harodia* aus der Sage um *Geron* oder *G'dzill*, das Ungeheuer vom *Neunaugensee*, die Kreatur im *MOLCHENBERG* von *Warunk*, das Große Tier von *Zze Tha*, das Seeungeheuer *BAHAMUTH* und der Ursprung der Märcen vom *MOLCHO*.

Vigilantenheer Bosparan; im Eff. 245 v.H. während des Unabhängigkeitskrieges des *Lieblichen Feldes* von Gräfin *Tharinda* von *MARVINKO* in der Stadt *Silas* aufgestellte Einheit. Mit Hilfe dieser kleinen Armee gelang es der Gräfin, das südliche *Liebliche Feld* den Kaiserlichen zu entreißen, doch wurde das V.B. in der *Schlacht von MARVINKO* vollständig vernichtet.

Vinsalt (I), -s; Vinsalter; Vinsalter; Hauptstadt des *Königreiches YAQUIRIA*. Tausend Jahre zurück – nach dem Fall *Bosparans* – hätte niemand gedacht, daß sich an der Stelle, wo der *Yaqir* in einem weiten Bogen aus dem hügeligen Vorland der *Goldfelsen* in die üppige Ebene der heutigen Grafschaft *Yaqiria* schwenkt, je wieder die Mauern einer Stadt erheben werden. Indessen, das alte *Bosparan* ist wiedererstanden im hunderttürmigen V., sogar eine Kaiserin herrscht von hier wieder im alten Glanze über ein machtvolleres Reich, und an die alte Schmach erinnern nur noch vereinzelte Trümmer aus *Bosparans* Vorzeit, doch von Jahr zu Jahr werden diese weniger, da der Stadtteil *Alt-Bosparan* seit einiger Zeit wieder hergerichtet wird.

Das Leben der besseren Gesellschaft spielt sich weitgehend in der sogenannten Nordstadt ab. Hier finden sich die große Oper, die Freilichtbühne, die Kriegerakademie und die Magierschule, die *ANATOMISCHE AKADEMIE*. Es gibt eine Kanalisation, die Häuser der Wohlhabenden werden über Wassertürme mit fließendem Wasser versorgt. Auch der Kaiserpalast steht hier, auf dem östlichen der zwei Hügel, um die die Nordstadt sich ausbreitet. Auf dem westlichen *Tempelberg* stehen die Häuser des *Praios*, der *Rondra* und des *Ingerimm*.

Nachdem die Ruinen über 500 Jahre unberührt gelegen hatten, gestattete *Rohal der Weise* im Jahr 569 BF. den Wiederaufbau der Stadt unter ihrem heutigen Namen. Mit der *Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes* im Jahre 752 BF. wurde sie später erneut Hauptstadt, und nicht erst seitdem wächst und gedeiht V., von dem spitze Zungen vor dreihundert Jahren noch sagen konnten, es sei nichts als die Chimäre versponnener Traditionalisten. Tatsächlich ist es so, daß Vinsalt die Schwesterstadt KUSLIK nicht nur an politischem, sondern inzwischen auch an ökonomischem Einfluß übertroffen hat

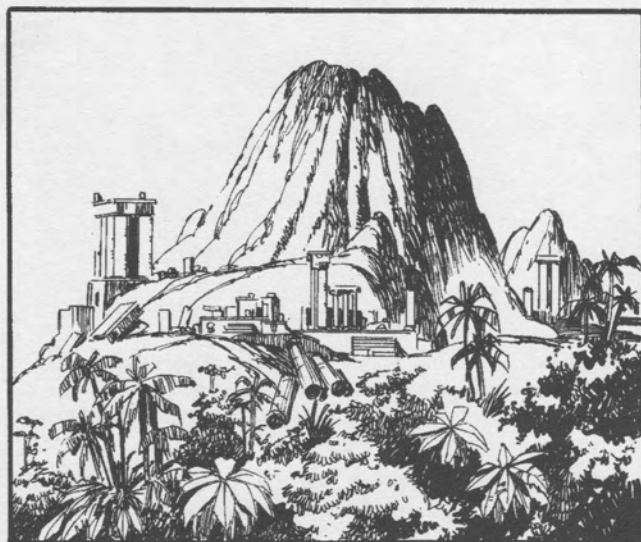
So verwundert es kaum, daß Vinsalts Einwohnerschaft auf 21.822 Einwohner angewachsen ist; an Tempeln zählte man Häuser aller Zwölfe, darunter jene des *Phex* und der *Travia* gar zweimal, dazu einen Tempel des *Horas* und einen des *Nandus*. Die Verwaltung der Stadt und ihres Umlandes obliegt einem kaiserlichen Vogt im Range eines *Barons*, ein Amt, das zur Zeit von *Tanglan von Farsid-Berlinghân* ausgeübt wird. Geschützt wird Vinsalt von 5 Bannern des II. Horaskaiserlichen Elitgarderegiments, 1 Schwadron des K.u.K. Vinsalter Gardereiteregiments, 50 Gardisten der Palastwache, 20 Ardariten auf dem Tempelberg, 30 weiteren Tempelgardisten sowie 50 Stadtbütteln.

Vinsalt (II), -s; Vinsalter; Vinsalter; Reichsbaronie im LIEBLICHEN FELD; das Land von V. dient der Versorgung und dem Schutz der gleichnamigen Kaisermetropole, so daß dort neben zwölf Festungen und den kaiserlichen Jagdforsten ausschließlich weite Kornfelder zu finden sind.

Vinsalter Krieg; (73 – 66 v.H.); Krieg zwischen *Neuem* und *Altem Reich*, der als vierte Phase jener Epoche gerechnet wird, die man heute KAISERLOSE ZEIT nennt.

Vinsalter Oper; vor etwa 40 Jahren in *Bethana* entstandene Kunstform, die Orchestermusik mit Gesang, Schauspiel und Tanz verbindet. An ihrer Entwicklung maßgeblich beteiligt war *Dorgando Paquamon*, von dem auch die wohl berühmteste Oper *BOSPARAN* stammt. Heute ist die V.O. ein Vergnügen der Adligen im *Lieblichen Feld*, das im großen Opernhaus von *Vinsalt* sowie im Theater zu *Arivor* vor allem ein gesellschaftliches Ereignis ist und von den meisten nicht wegen des Kunstgenusses besucht wird.

Vinsalter Opernball; eines der wichtigsten gesellschaftlichen Ereignisse im *Horasreich*, das alljährlich am 20. Hes. im *Vinsalter Opernhaus* stattfindet (die Tage davor sind – neben den Namenlosen Tagen und dem 8. Bor. – die einzigen im Jahr, an denen das Haus geschlossen bleibt) und den Auftakt für die Vinsalter OPERNFESTSPIELE



Der Visra bei Al'Anfa

bildet. Der Besuch der Veranstaltung ist für die gehobene Gesellschaft ein absolutes Muß, auch wenn gewöhnlich nur ein kleiner Teil der Gäste tatsächlich zu den zarten Klängen des K.u.K. Hoforchesters das Tanzbein schwingt.

Virilys Eibon; Erster Kaiserlicher Hofmagus zu Gareth; siehe *EIBON VON ROHALS ZINNE*.

Visra; erloschener Vulkan im Norden von *Al'Anfa*, wo er als heiliger Berg gilt. Ehemals ein Opferplatz der *Wudu*, die hier ihrem Totengott *Visar* huldigten, finden sich heute ein gigantische *Boronanger* und einige Villen am Berg, vor allem aber die *Schwarzen Pyramiden*, die den Großen der Stadt als letzte Ruhestätte dienten und dienen.

Vitriol; auch *Brabaker Vitriol*; in der Alchimie verwendete Essenz, die nahezu alle Stoffe angreift und auflöst; wird vor allem von der Brabaker Werkstatt des ROTEN SALAMANDERS hergestellt.

Vogelinsel; durch ihre prachtvolle Vogelwelt geprägter Name der Insel AENIKO.

W

Wächter Rohals; eigentlich: *Orden vom Magischen Recht in Rohals Namen* oder *Ordo Custodum in nomine Rohale (OCR)*; weißmagischer Orden, der sich der *ANTIMAGIE* verschrieben hat; für eine besonders rigorose Auslegung des Weges der *Rechten Hand* bekannt. Hervorgegangen aus einer Gruppe von Rohalschülern, die Rohals Wiederkehr am Angbarer See erwarteten, wandte sich der Orden während der *Magierkriege* vom Rohalschen Harmoniegedanken ab und der Weißmagie zu. Der zweite Ordensmeister, *Ontho Gaschenker*, war maßgeblich an der Überarbeitung und Verschärfung des *CODEX ALBYRICUS* beteiligt. Neben dem Namen erinnert heute nur noch das graue Skapulier an die ursprüngliche Ausrichtung des Ordens – Kutte und Handschuhe aber sind im reinsten Firnweiß gehalten – und der Zauberstab Rohals, das Zeichen des Ordensmeisters.

Kämpfe der Orden bereits in den vergangenen Jahrhunderten gegen finstere Kulte in der tobrischen Wildnis, so sieht er in diesen Tagen um so mehr seine Aufgaben in der verlorenen Reichsprovinz, ist aber nach dem Verlust des Ordenshauses *Ysilia* und dem gewaltsamen Tod des Ordensmeisters *Nostrianus EISENKOBER* stark geschwächt. Nunmehr obliegt es dessen Stellvertreter *Kuniswart vom Reifewasser*, die Reihen der Ordensbrüder – weibliche Mitglieder sind eher die Ausnahme – zu ordnen; als Hauptsitz fungiert heute die Ordensburg nahe Angbar.

Die Ordensmitglieder teilen sich in die Zirkel der *Wissenden* (vornehmlich mit der antimagischen Forschung in den Ordenshäusern beschäftigt), der *Wehrenden* (Kämpfer wider alle üble Magie, teilweise umherziehend, die sich oft auch auf Kampf oder Hellsicht verstehen) und schließlich der *Wachenden*, des siebenköpfigen Rates, der aus seiner Mitte auch den Ordensmeister bestimmt.

Wahrheitsamulett; recht verbreitetes *Artefakt*, das sich erhitzt, wenn das Gegenüber des Trägers die Unwahrheit sagt.

Waldemar von Weiden; siehe *LÖWENHAUPT*.

Waldlöwe; Raubkatze der nordaventurischen Wälder; kleiner, jedoch auch mutiger und vor allem kräftiger als der verwandte *Berglöwe*; das elegante Tier versteht sich nicht nur aufs Jagen, sondern legt sich zudem Fleischvorräte für den Winter an.

Waldwacht (II); Grafschaft in der mittlereichischen Provinz *Almada*; wird regiert von Graf *Rabosch Sohn des Reshmin*; Grafensitz ist die Reichsstadt *Taladur*.

Waldwebe; *Flechtenart* der aventurischen Wälder; bildet ein ungeheimes feines Aderwerk aus, womit sie Bäume umrankt; ihre Luftableger verbinden sich zu einem Netz im Unterholz; an zahlreichen Verdickungen tritt ein klebriges Sekret aus, das Duftstoffe verströmt und Insekten anlockt; auch größere Lebewesen können sich in dem Netz verfangen und durch ungeschickte Befreiungsversuche zunehmend darin verstricken, was sie zur leichten Beute für Raubtiere macht.

Wall des Todes; heute oft: *Ogermauer*; meilenlange Befestigungsanlage in der *Trollpforte* zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken, Schauplatz der *OGERSCHLACHT* und der *Dritten DÄMONENSCHLACHT*; vermutlich Relikt aus dem *Zweiten Drachenkrieg*.

Walpurga von Weiden; siehe *LÖWENHAUPT*.

Walpurgasbotschaft; neuzeitliches Synonym für eine katastrophale Schreckensnachricht, die von einem Boten überbracht wird; benannt nach der *Weidener Herzogin WALPURGA VON LÖWENHAUPT*, die zunächst am 4. Effder 27 Hal Reichsbehüter Brin von Gareth die Rückkehr des *Dämonenmeisters BORBARAD* mitsamt dem Balg eines gehäuteten *Greifen* überbrachte. Im Ingerimm 28 Hal schließlich war sie es, die dem Kanzler des Mittelreiches und den versammelten Adligen auf Burg

Mersingen den Tod des Reichsbehüters mitteilte. Ebenfalls geprägt durch die vielen Verluste Walpurgas, die im Kampf gegen Borbarad ihren Vater, den Ehemann und ihre Schwiegereltern verlor, ganz zu schweigen von der Provinz ihres Schwagers – Tobrien.

Warunk; *Stadt* und gleichnamige *Markgrafschaft* im Mittelreich, nun zu den *Schwarzen Landen* gehörend; fiel im Eff. 27 in die Hände der borbaradianischen *Schwarzen Horden*; maßgeblich beteiligt an der Eroberung war der Schwarzmagier *XERAAN*, der sich zum 'Unumschränkten Herrn der Städte und Länder Warunk, Beilunk und Kurkum' ausriefen ließ.

Warunker Wichtel; zu den Kobolden zählendes Wesen.

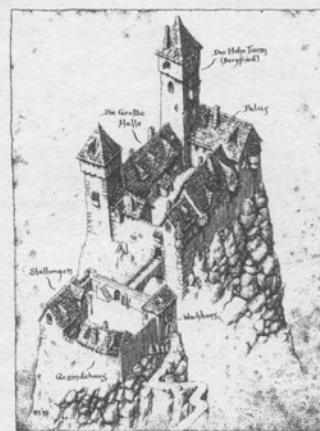
Wassermäß; Zeiteinheit, die den Tag in 24 Teile teilt; auch *Stunde* genannt.

Wasserspeier; golemartiges Wesen; lauert in Ruinen und Höhlen auf seine Opfer; ihre steinerne Haut läßt die recht intelligenten W. mit zunehmendem Alter unbeweglicher werden und letztlich erstarren; siehe GARGYL.

Wehrheimer Akkorde; Höhepunkt der Machtergreifung des selbsternannten Kaisers *Kunibrand von EHRENSTEIN* während der *KAISERLOSEN ZEIT*; in den W.A. wird das *Mittelreich* zwischen ihm (Tobrien, Weiden, Darpatien) und dem *Lieblichen Feld* (Albernia, Almada, Nordmarken) geteilt, mit einem schwachen Königreich *Garethien* als Puffer; zugleich auch Ursache und Beginn einer jahrzehntelangen Rivalität zwischen dem tobrischen Herzogshaus und dem Kaiserhaus in Gareth.

Wehrheimer Hämmerlinge; sagenhaftes *Gnomenvolk*, das angeblich heimlich nächtens in den Schmieden von *Wehrheim* die Waffen und Rüstungen der Reichsarmee ausbessert und anfertigt und somit überhaupt erst Wehrheims Ruf als *ehernes Herz des Reiches* begründete.

Weidleth; Höhenburg in der gleichnamigen Pfalzgrafschaft im Herzogtum *Nordmarken*; südlich oberhalb des Großen Flusses gelegen; Residenz der Pfalzgräfin *Yolande von Mersingen ä.H.*; die Kaiserpfalz gelangte im Ing. 27 durch den hier zwischen Delegaten aus Mittelreich und Horasreich gesiegelten *FRIEDE VON WEIDLETH* (Oberfels) weithin zu Berühmtheit.



Kaiserpfalz Weidleth

Weidlether Friede; siehe *FRIEDE VON WEIDLETH*.

Weißes Auge; äußerst wertvolles *tulamdisches Artefakt*; meist ein weißer Alabasterstein auf einem Dreifuß; ermöglicht das Aufzeichnen und Wiederholen einer Szene, die sich in seiner unmittelbaren Umgebung abspielt.

Weiß-Maraskan; Bezeichnung für die nicht von Borbarads Statthaltern (*Heptarchen*) besetzten oder wieder befreiten Gebiete auf der Insel *Maraskan*, namentlich der Süden, ausgehend von der Stadt *Sinoda*.

Weiß-Tobrien; Bezeichnung für die nicht zu den Schwarzen Landen zählenden Gebiete im mittlereichischen Herzogtum *Tobrien*;

namentlich sind dies die Mark *Drachenstein* nördlich des Sichelstiags und der Norden der Landgft. *Tobimora*; südlichster Vorposten ist die Stadt *EBELRIED*. Siehe hierzu auch die Karte auf Seite 86 im *Anhang B*.

Weltenfresser; siehe *VIELLEIBIGE BESTIE*.

Wendolyn VII. (von Andergast); (17 v.H. – 28 Hal); von 1 Hal bis zu seiner Ermordung im Jahre 28 König von *Andergast*; erster dieses Ranges, da er diesen anstelle des bis dahin üblichen Fürstentitels proklamierte; galt als strenger Monarch, der auf die Werte von familiärer Treue und väterlicher Autorität vertraute; Unerbittlichkeit bestimmte sein Verhältnis zum verfeindeten Nachbarkönigreich *Nostria*; aus seiner Ehe mit *Varena di Syphur* gingen die Kinder *Wendolyn*, *WENZESLAUS*, *VARENA* und *IRINIA* hervor.

Wengenholm, Ilma von; (* 15 v.H.); Alt-Gräfin von *WENGENHOLM*; seit dem Tod ihres Stiefsohns *Erlan* führt sie die Regierungsgeschäfte auf der *ANGENBURG* bis zur Weitergabe des Amtes an ihren Sohn *Jallik*.

Wengenholm, Jallik von; (* 5 Hal); Graf von *WENGENHOLM*; die Regierungsgeschäfte führt derzeit noch seine Mutter, Alt-Gräfin *Ilma von WENGENHOLM*.

Wenzeslaus (von Andergast); (6 – 28 Hal); zweitältester Sohn des andergastischen Königs *WENDOLYN VII.*; von *Firun* bis *Rahja* 28 Hal König von *Andergast*; verantwortlich für die Morde an seinem Vater und Bruder *Wendolyn*, daher wurde sein Name aus den Annalen des Königreichs *Andergast* gestrichen; rechtmäßiger Nachfolger auf dem Thron ist *Efferdan I. GALAHAN*, der Gemahl seiner Schwester *VARENA*.

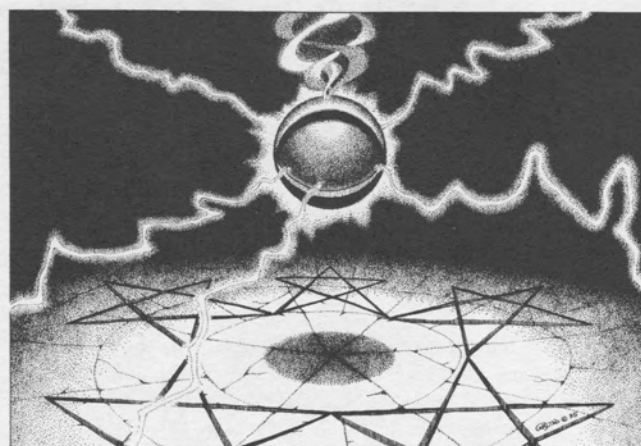
Werckenfels, Praiodana Almira; (* 20 v.H.); Magierin und *Convocata*, die als *Spektabilität* des *INFORMATIONEN-INSTITUTS ZU ROMMILYS* und anerkannte Expertin der magischen *Hellsicht* eng mit der *KGIA* zusammenarbeitet und dem *Mittelreich* treu ergeben ist.

Werdegast, Vitus; (25 v.H. – ?); charismatischer Führer der sogenannten *VISARISTEN*-Sekte (offizieller Name: *Heilige Kirche Unseres Herrn Visar*); studierte Medizin in seiner Heimatstadt *Al'Anfa* und empfing dort auch seine Weihe zum *Boron-Geweihten nach Al'Anfaner Ritus*. Zunächst machte er sich als Autor medizinischer Handbücher einen Namen, bis er, – nach eigenen Angaben – einer Erscheinung *Borons* höchstselbst folgend, im Jahre 14 Hal die Glaubensgemeinschaft ins Leben rief. Die unorthodoxe Verehrung *Borons* mittels sakraler Gesänge fand bis zur gewaltsamen Zerschlagung der Sekte steten Zulauf. Seit der Erstürmung des *TEMPELS DES HEILIGEN SANGES* zu *Ingfallspeugen* gilt *Werdegast* als verschollen und wurde vermutlich von fanatischen Sektegegnern erschlagen. Die wenigen verbliebenen *Visaristen* verehren *Werdegast* seither als Märtyrer und glauben fest an seine Rückkehr, um die Sekte zu neuem Glanz zu führen.

Wesir; im *Tulamidischen* die allgemeine Bezeichnung für *Vögte* und *Minister*. Eine genaue Abstufung existiert nur in *Aranien*: Hier sind *Wesire* die Stellvertreter von *BEYROUNEN* und *EMIREN* und für die Verwaltung einer Länderei in *Beyrounatsgröße* zuständig. Die sechs *Palastwesire* sind die Stellvertreter und oberste Berater der Sultane und damit faktisch die "Ersten Minister" der Sultanate, während die *Großwesirin* als Erste Ministerin des Königspaares das Amt einer obersten Verwalterin des ganzen Reiches bekleidet.

Weyringer vom Berg; eines der ältesten Handelshäuser im *LIEBLICHEN FELD*, das die *Edle vom Berg Simona Weyringer* leitet. Das Haus handelt an der gesamten Westküste vor allem mit Massengütern.

Widharc-Auge; dämonisches Artefakt, daß zur Sammlung und



Widharc-Auge

Konzentrierung *astraler Energie* dient. Sein Kern soll aus *Metoreisen* bestehen, das dem *STERN VON SELEM* entstammt.

Wiedbrück, Delian von; (20 v.H. – 24 Hal); Kommissar für magische Verbrechen bei der *KGIA*; wurde von *Borbarad* getötet, der in seiner Gestalt *Pra. 25* als Berater des letzten maraskanischen Fürsten *Herdin* eingesetzt wurde und bis zu seiner Entlarvung dort seine Intrigen spinnete; aufgrund Herkunft und seiner untersetzten Figur wurde D. v. W. in *KGIA*-Kreisen zuweilen 'Darpatbulle' genannt.

Wiedererstandenes Reich des Horas; neben dem bosp. Ausdruck *Imperium Renascentum Horasi* die offizielle Bezeichnung für das neue *HORASREICH*.

Wildhaarige; Bezeichnung der *ELFEN* für die *ORKS*.

Winhall (II), -s; Winhaller; Winhaller; ehemalige Markgrafschaft des *Mittelreichs*; wurde nach dem Tode von *Raidri CONCHOBAIR* wieder als *Grafschaft* in das Königreich *ALBERNIA* eingegliedert; wird seit Eff. 29 von *Raidris* Tochter *Rhianna* regiert.

Winterbote; *orkische* Bezeichnung für den *FIRUNSWALL*; von den *Orks* auch *Schneegebirge*, *Bärenfelsen* oder *Erzbringer* genannt.

Wudu; während der *Dunklen Zeiten* und heute noch im *mengbillanischen* Dialekt die Bezeichnung für alle *Waldmenschen*, in *Al'Anfa* auch abwertend für 'Sklave'; tatsächlich aber der Name des damals mächtigsten Stammes, der zwischen dem 17. und 14. Jahrhundert vor Hal im Süden von *Aventurien* ein mächtiges Reich beherrschte und am heutigen *Visra* einem grausigen Totenkult nachging. Entscheidend für den Glauben an ihren Todesgott *Visar* war ihr wichtigster Prophet *Nemeka*, der viele Jahrhunderte als ihr geistiger Führer gelebt haben soll.

Wunderschild; magischer Schild mit einer Lederbespannung, der seinen Träger nahezu unverwundbar machen soll; angeblich ein Einzelstück.

Wundfieber; fiebrige Krankheit; tritt bisweilen nach unzureichender Behandlung von Wunden auf; der Betroffene leidet unter Anfällen von Verwirrtheit, der unruhige Halbschlaf kann in einem Fiebertkoma enden; die Gefahr der Ansteckung kann mit einem Sud aus den Blüten des *Ulmenwürgers* vermindert werden.

X

Xeraan; (* 46 v.H.); deutete als einer der ersten die Zeichen der Zeitenwende und versuchte, im Schatten *Borbarads* seine Machtgelüste zu erfüllen. 20 Hal ließ er 150 Kinder in Ruthor entführen, aus denen er später mit Unterstützung des Dämonenmeisters die *Legion von Yag-Monnith* formte. In der *Dritten DÄMONENSCHLACHT* fiel ihm der Splitter der *DÄMONENKRONE* zu, der *CHARYPTOROTH* zugerechnet wird, herrscht nun als 'Portifex Maximus' der Borbaradreligion über *Xeraanien*.

Xoldarim; einer der acht von *INGERIMM* erschaffenen *STAMMVÄTER* der Zwerge.

Xolgorim Sohn des Xaraf; BEWAHRER DER KRAFT zu *Xorlosch*; höchster Geweihter des *ANGROSCH (Ingerimm)* nach *XORLOSCHER RITUS*; profunder Kenner der Gänge, Tunnel und Kammern von Xorlosch; der *Erzzwerg* bewegt sich derart sicher durch die Straßen und Hallen der Zwergenstadt, daß die Folgen eines Unfalls am Opferfeuer vor vielen Jahren verborgen geblieben sind – nur fünf, sechs Auserwählte wissen um seine vollständige Erblindung.

Sein Sohn *Turim* ist als aufrechter Streiter wider den *Namenlosen* zu einem bewunderten Helden der aventurischen Jungzwerge geworden.

Xorloscher Ritus; bei den (Erz-)Zwergen vorherrschende Form des *INGERIMM*-Kultes, die ihren Hauptgott als *ANGROSCH* verehren. Auch wenn die verstreuten Stämme (etwa die Amboß- oder die Brillantzwerge) leicht abweichende Glaubensvorstellungen entwickelt haben, ordnen sich die Hochgeweihten von *Eisenwald* (Meister *GRABUR SOHN DES FARBUG*), *Koschim* (Erzväterchen *ESBADOSCH SOHN DES ERTAX*) und der kleineren Bingen dem BEWAHRER DER KRAFT von Xorlosch, *XOLGORIM SOHN DES XARAF*, unter. Auch *AROMBOLOSCH SOHN DES AGAM*, als *An-*

grochs Waffenträger König und Priester in einer Person, erkennt letztendlich die höhere Autorität des Xorloscher Geweihten an.

Die Hierarchie der Meister, Gesellen und Lehrlinge gehorcht dem Gesetz des Alters. Aufgrund der zwergischen Langlebigkeit ist diese Struktur fester gefügt als beim unter den Menschen vorherrschenden *ANGBARER RITUS*.

Die Diener Angroschs folgen einem genau geregelten Tagesablauf, der nur wenige Stunden Schlaf kennt und sich vorrangig der Vervollkommnung im Handwerk widmet – "Zwerge beten mit dem Hammer" lautet daher ein verbreiteter Spott in den Nordmarken. Zwar lehrt der X.R., daß Angrosch vor allem durch meisterliches Handwerk Ehrung erfährt, doch kennt er auch feierliche Gebete und Chor-Gesänge – zumeist in *ANGRAM*, beherrschen die Geweihten die alte Zwergensprache doch fließend. Das Studium der alten Schriften bestimmt den restlichen Tagesablauf der Angrosch-Priester, da der Vergangenheit große spirituelle Bedeutung beigemessen wird. Mehr als die menschlichen *Ingerimm*-Geweihten legen sie auch Wert auf Angroschs Herrschaft über die Elemente Feuer, Erz und Humus, mit denen zahlreiche verborgene Kultstätten verbunden sind. Das Verhältnis der Geweihten zu den *GEODEN* ist indes ebenso zwiespältig und wechselhaft wie beim Kleinen Volk allgemein.

Den meisten seiner Geweihten schenkt *Angrosch* ein auch für zwergische Verhältnisse langes Leben, weswegen sich unter Menschen das Gerücht hält, ein Angrosch-Priester lese den Tag seines Todes aus den Schriften und stürze sich dann freiwillig in einen Feuerschacht.

In den letzten Jahren ist es mit – für zwergische Verhältnisse rasend plötzlicher Geschwindigkeit – erstmals wieder zu näheren Kontakten zum *Angbarer Ritus* gekommen. Äußerlich unterscheiden sich die Geweihten der beiden Riten ohnehin kaum, auch werden viele *heilige Orte* und *Artefakte* von beiden Kirchen gleichermaßen verehrt.

Y

Yalaiaid; *Sultanat*; förmliche Benennung der früheren *aranischen* Grafschaft *Khunchom*, die seit der Unabhängigkeit nur noch die Halbinsel nordöstlich Khunchoms und nicht mehr die Stadt selbst umfaßte. Mitte 29 Hal stehen sich im Sultanat loyale Aranier, Khunchomer Freischärler, Söldner des Sultans von Al'Ahabad, maraskanische Banditen und oronische Okkupanten gegenüber, so daß das Wort vom "Sultanat des Chaos" berechtigt scheint. Noch ein Jahr zuvor zählte das Y. fast 100.000 Einwohner; vor allem Hirten und Reisbauern, die in vieler Hinsicht die Sitten der Stadt-Khunchomer nachahmten.

Die aranische Sultana des Yalaiaid ist *Alwidja saba Mhirija ay Khunchom*, die sich vor den Angriffen zurückziehen mußte und am Zorganer Hof lebt. Die Mhaharani hat ihr das Amt der *obersten Marschallin Araniens* übertragen.

Yaq-Hai; *Dämon* aus dem Gefolge von *Thargunitoth*; dringt schließlich in die Körper verstorbener *Waldmenschen* ein und erweckt diese zu unheiligem Scheinleben; einzig besessen von dem Gedanken zu töten; Ursprung der scheinbar sinnlos grausamen Tradition der *Waldmenschen*, die Häupter ihrer Feinde zu Schrumpfköpfen (mohisch *Tsantsa*) zu verarbeiten; das Zunähen von Augen, Ohren, Mund und Nase soll dem *Dämon* das Eindringen in den Körper verwehren.

Yaquiria (I), yaquirisch, Yaquirier; Gft. im *Lieblichen Feld*. Lehenland derer von *Bethana*, unterteilt in die Baronien *Ruthor* und *Shumir*, die Domänen *Pertakis* und *Westenende* sowie die Stadt *Bethana*, zugleich Residenz der Gräfin *Hesindiane von BETHANA-ARALZIN*, die 27 Hal ihrer Mutter *Udora* nachfolgte.

Yaquiria (II), yaquirisch, Yaquirier; offizielle Bezeichnung für das *Königreich am Yaqir*, dem größten der vier Königreiche im *HORASREICH*. In der Umgangssprache herrscht jedoch weiterhin der Begriff *LIEBLICHES FELD* vor.

Das Königreich Y. untergliedert sich in das Hzm. *GRANGOR* und das Erzshm. *HORASIA* nördlich des *Yaqir*, die Erzherrschaft *ARIVOR* in seinem Herzen, das Hzm. *METHUMIS* südlich des *Sikram* und das Erzshm. *CHABABIEN* im sogenannten "Wilden Süden" des Königreiches. Dazu kommen die drei Kronmarken *YAQUIRBRUCH*, *GOLDFELSEN* und *KHOMWACHT* an der östlichen Grenze des Königreiches. Die wichtigsten Städte des Landes sind, in der Reihenfolge ihrer Größe, *VINSALT*, *KUSLIK*, *GRANGOR*, *ARIVOR*, *NEETHA*, *METHUMIS*, *SILAS*, *BELHANKA* und *BETHANA*. Siehe auch: *ALTES REICH*.

Yaqirstraße; *HORASSTRASSE* von *Kuslik* nach *Brig-Lo*. Die Y. ist der älteste erhaltene Verkehrsweg des Kontinents.

Yar'dasham; Hafenstadt im Süden der *Straße von Sylla*; hat ihren Ursprung vermutlich in einer *güldenländischen* Siedlung.

Yar'Thaesumian; ungebräuchliche Bezeichnung für *ALTGÜLDEN-LÄNDISCH*; siehe *SPRACHEN*.

Yasinthe von Tuzak; (* 21 v.H.); die ehemalige Hochgeweihte des *Rahjatempels* in *Baburin* ist gebürtige *Maraskanerin* und wurde unglaubliche acht Mal zur *Geliebten der Göttin* gewählt; damit die wahrscheinlich berühmteste *Rahjageweihte* unserer Zeit; verschwand im Jahre 22 Hal spurlos.

Yasra; Stadt am *ONGALO*; wurde angeblich um *Bosparans Fall* durch *Khunchomer Magier* vom Erdboden getilgt.

Yawa-Tinza; Stamm der *WALDMENSCHEN*, denen ein *TABU* verbietet, Fremden ihren Namen zu nennen.

Yeshinna (II); legendäre *Amazonen*burg in den *Drachensteinen*. Als Felsenburg von beachtlichen Ausmaßen gilt diese Burg – mehr noch als *Kurkum* – als uneinnehmbar.

Yiyimris; Oase in der *Khomwüste*; an einem südlichen Ausläufer des *Khoram-Gebirges* gelegen.

Ykkandil; schlauer alter *Riesenlindwurm*; lebt im Regengebirge, wo er sich vom *Waldmenschen*stamm der *ANOIHA* als Gott verehren läßt; regelmäßige Sklavenfänge dienen als Opfer, den 'Gott' zu besänftigen.

Yol-Ghurmak; bei den *borbaradianischen* Invasoren gebräuchlicher Name für *YSILIA*.

Yppodamea; Hirtenmädchen, das zur Empfängerin der *OFFENBARUNGEN* von *BALTRÄA* auserwählt wurde.

Yppolita von Gareth; (* 15 Hal); 'jüngere' Zwillingschwester der mittelreichischen Thronfolgerin *ROHAJA VON GARETH*; neigt zu der freundlichen Tiefgründigkeit, die aus der albernischen Linie ihrer Mutter *Emer ni BENNAIN* bekannt ist; benannt wurde sie nach der Tochter ihres Urgroßvaters *Halman*, der *Amazonenkönigin Yppolita von Kurkum*.

Yppolita von Kurkum; (39 v.H. – 26 Hal); *Königin* der *AMAZONEN*.

Tochter von *Gilia von Kurkum* und dem albernischen Fürsten *Halman ui Bennain*; Mutter von *THESIA GILIA VON KURKUM*. Y. beherrschte den Thron von Kurkum – zweifach unterbrochen – 48 Jahre lang, bis sie bei der Zerstörung *Burg KURKUMS* in heroischem Kampf fiel. Schon zu Lebzeiten erklimmte sie die ersten beiden Stufen zur Heiligsprechung. Nach ihrem Tod zur *Schutzheiligen* wider die dämonischen Kräfte von Eis und Frost erhoben.



Yppolita von Kurkum

Ysilia (I); die einstige Hauptstadt des Herzogtums *Tobrien* bleibt auch weiterhin ein Opfer beständigen Wandels; war sie erst im Bor. 25, fünfzehn Jahre nach ihrer Zerstörung beim *Zug der Oger*, wieder vom damaligen tobrischen Herzog *Kunibald von Ehrenstein* zur Residenz erwählt worden, fiel sie im Tsa des Jahres 27 in die Hände des borbaradianischen Gefolgsmanes und Schwarzmagiers *GALOTTA*; seitdem trägt sie den unheilkündenden Namen *Yol-Ghurmak*.

Ysladir (der Wurm); ein böartiger *Purpurwurm*; siehe *ISLADIR*.

Yslühöhen; *Hügelkette* östlich des *Yslisees*, in der sich das *SEPTAHEN-GON*, ein uralter *ysilischer Steinring*, verbirgt.

Yslistein; gewaltige *Festungsanlage* oberhalb von *Ysilia*, dem heutigen *Yol-Ghurmak*; beheimatete früher den Hof der tobrischen Herzöge und die *Bannakademie*; fiel in der *Schlacht von Ysilia* in die Hand der *Borbaradianer*.

Ysolphur; gilt als mächtigster aller *Purpurwürmer*; haust angeblich seit 2.300 Jahren in einer gigantischen drachischen Feste im *Raschtulswall*; Magierlegenden berichten von ihm als Freizauberer auf den Gebieten der *Hellsicht* und *Illusion*.

Yyoffrynn-Thama, Llezean von; (* 9 v.H.); bis zum Fall der Stadt *Ilstur* Baronin der umliegenden Baronie und Ordenshausleiterin der *GRAUEN STÄBE*. Die Gemahlin von *THARLEON VON DONNERBACH* wurde im Jahre 27 zur Ordensgroßmeisterin von *Vallusa* berufen; Trägerin des *Rohalsstabes Sangulmeon*.

Z

Zahrajan, Amber; (* 4 Hal); bekannteste *Bardin* des *Mittelreiches*; wurde 27 Hal durch ihr Lied zum *Hoflied* von *Weidleth* berühmt und trägt seitdem das *Gunstband* der *Reichsbehüterin Emer*, das ihr Schlüssel zu allen Fürstenhöfen des Reiches ist.

Zauberschlüssel; zwerghisches Kleinod der Magie; *Artefakt*, das einmal jedes beliebige Schloß zu öffnen vermag, dann aber nicht mehr daraus zu entfernen ist.

Zeforika, Saya di; (* 14 v.H.); Tochter eines *Chorhoper* Patriziers, die an der *Dunklen Halle der Geister* zu *Brabak* ausgebildet wurde und später der *Fraternitas Uthari* beitrug; sieht sich als Auserwählte *Borbarads* und versuchte mehrmals, dessen Einfluß im *Horasreich* auszubauen.

Zeitalter; auch: *Äon*; ein mythologisches Zeitmaß, bestimmt durch die Vorherrschaft einer Rasse, Religion oder Gottheit. Nach der geheimen *hesindianischen* Mythologie (die ungefähr so wenig verständlich und bekannt ist wie *Rohals Systeme der Magie*) kann man zwölf Z. unterscheiden, wobei in Größenordnungen von Jahrzehnt- oder gar Jahrhunderttausenden zu rechnen ist: 1. Die Schöpfung, Los und SUMU; 2. Die GIGANTENKRIEGE; 3. Die Drachen und MAdas Frevel; 4. Äon des NAMENLOSEN, die ersten Menschen (Trollzeit?); 5. Rückkehr und Fesselung des Namenlosen; 6. Das erste Volk des *Praios* (Aurikaner); 7. Die Unaussprechlichen (insektoide Rassen?); 8. vergessen; 9. LAHMARIA, der versunkene Kontinent; 10. Echsenzeit, sterbende Götter; 11. ELFEN und ZWERGE, Zweiter Drachenkrieg; 12. Z. der Menschen.

Zesrad von Rethis; (1.577 – 1.486 v.H.); Sohn der Königin *Menkir* des von *Rethis*, der von 1.560 bis 1.558 v.H. einen blutigen Krieg gegen Aufständische führte, welche die verdoppelten Steuern seiner Mutter nicht länger ertragen wollten. Als späterer König und *Thalassokrat* sympathisierte Z. mit dem verurteilten NEMEKATH und lud ihn auf die *Zyklopeninseln*, wo dieser viele Anhänger um sich scharen konnte.

Zhimitarra; auch *Amethystlöwin*; eines der zwölf legendären LÖWIN-NENSWERTER; einstiger Träger war der legendäre aranische Kriegerkönig *Arkos ben Ardas*; heute eines der wichtigsten Symbole des freien *ARIENIS*.

Zikkurats; geheimnisvolle, merkwürdig asymmetrische *Stufenpyramiden*; Relikte der ehemaligen *echsischen* Hochkultur in *H'Rabaal*, *Gulagal* und ehemals *Nabuleth*.

Zirkel; gängiger Begriff für eine meist geheime *Versammlung* oder *Gemeinschaft* von *Magiekundigen*. So gibt es GEODEN-Z. in ihren uralten STEINKREISEN (bisweilen ebenfalls Z. genannt) und HEXEN-Z., die sich als lockere, regionale "Festgemeinschaft" zu den regelmäßigen *Hexenfesten* zusammenfinden – die Gruppierung nach Gesinnungen erfolgt bei den *Töchtern Saturias* in *SCHWESTERNschaften*. Schwarzmagische Z. bestehen selten aus mehr als zwei Dutzend Mitgliedern und haben sich meist der *Beschwörung* verschrieben. Bekannt sind die klassischen BORBARADIANER-Z., die *FRATERNITAS UTHARI*, der TEMPEL DER MORGENRÖTE, die SCHATTEN sowie etliche Gruppierungen in den Schwarzen Landen.

Zirkon; gilt als Stein des HORAS.

Zirkusäffchen; auch *Purzelaffe*; geschickter Kletterer, der sich bevorzugt Nahrung an jenen Stellen besorgt, an die andere Tiere nicht herankommen; der Purzelbaum ist ein Kunststück, das die Affen bereits in freier Wilbahn beherrschen, es muß ihnen daher nicht erst von Menschen beigebracht werden.

Zizirie; skurriles Dschungelschloß in den Regendwäldern bei *Al'Anfa*.

Zorgahan; alter Name der Stadt ZORGAN in der Zeit um 1.000 v.H.; in Märchen und Sagen steht Z. oder *Alzorgahan* oft gleichbedeutend mit der Hofhaltung der aranischen Herrscher *MYGDONIA* und *ARKOS*.

Zorgan (II); Zorganier; aranisches *Sultanat* (einstige Stadtmark von Z.); überaus fruchtbare Region um die aranische Hauptstadt; untersteht der früheren aranischen Fürstin *SYBIA*; die 60.000 Bewohner sehen sich, selbst wenn sie viele Wegstunden von der Hauptstadt entfernt wohnen, als wahre Großstädter und sind nach Ansicht aller anderen Aranier extrem eingebilddet und großspurig – daran hat selbst die unmittelbare Bedrohung durch das im Osten angrenzende borbaradianische *ORON* der *Moghuli DIMIONA* nichts ändern können.

Zornbrecht; eine der einflußreichsten Familien in *Al'Anfa*, die zahlreiche bedeutende Positionen innehat: *Phranya Yalma Z.* ist Großadmiralissima der *Armada*, *Amosh Tiljak* Oberster Richter und *Dirion von Z.-Lomarion* Spektabilität und Convocatus, während das Oberhaupt der Familie, *Nareb Emano Z.*, schlicht als reichster und skrupellosester *Grande Al'Anfas* gilt.

Zornbrecht, Walkir; friedloser *Thorwaler*, der 333 v.H. in *Al'Anfa* die FREMDENLEGION aufstellte, damit den *MANAKUS-AUFSTAND* niederschlug und darauf das *SILBERBERGER WÜRFELSPIEL* anordnete. Nach dem Tod von Kaiser *Tolak* in *Al'Anfa* ließ er einhundert 'Schuldige', darunter den *Vizekönig* aus der Familie *Shoy'Rina*, am *Rabenhof* hinrichten (das erste dort dargebrachte Boronopfer) und ernannte sich selbst 330 v.H. zum *König des Südens* (nominell unter Oberhoheit *Gareths*). Fünf Jahre lang herrschte er grausam und vervielfachte das eigene Vermögen, bis er 325 v.H. mit tausend seiner *Fremdenlegionäre* im Dschungel verschwand.

Zornbrecht-Lomarion, Dirial von ; (* 12 v.H.); *Concovatus* der Schwarzen Gilde und *Spektabilität* der Magischen Fakultät der UNIVERSITÄT ZU AL'ANFA, der seine hohen Ämter wohl nur dem Einfluß seiner Familie und des *Gildensprechers* *Salpikon SAVERTIN* in *Mirham* zu verdanken hat.

Zug der Gefangenen Rahja; jährlich zu *Honing* im frühen Phex stattfindender Festumzug zu Ehren der Göttin RAHJA, bei dem eine junge Frau unbedeckt in goldenen Fesseln als *Gefangene Rahja* durch die Gassen der Stadt zieht. Schließlich wirft sie die Fesseln am alten *Rahja-Schrein* ab, als Symbol für das Ende des Winters und seiner Prinzipien, nämlich Engstirnigkeit, Gefühlskälte und Sittenstrenge. Als bekannteste 'Gefangene' gilt *Aillil Andara GALAHAN*, Comtesse zu *Honing*.



Zunderschwamm

Zunderschwamm; an Bäumen schmarotzender *Scheibenpilz*; kommt, außer in den Regionen ewigen Eises, in ganz *Aventurien* vor; in getrocknetem Zustand lassen sich seine Fasern durch Schlagen von Feuerstein auf Stahl leicht entzünden; das Auswaschen der 'wassersüchtigen' Fasern mit einer Salzlake verhindert vorzeitige Fäulnis

Zurbaran (von Frigorn); (ca. 60 v.H. – 6 Hal); neben *Abu Terfas* bekanntester *Chimärologe* der Gegenwart, zudem begabter Maler; zog in das ewige Eis nach FRIGORN, um dort seinen Forschungen nachzugehen; schuf solche brillante Chimären wie die *Widderhyänen* und den *Homursus*; Verfasser von 'Vom Leben in seinen Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen' (auch bekannt als 'Chimären & Hybriden').

Zurbarans Tinktur; von dem *Chimärologen* ZURBARAN entwickeltes Elixier, das die Erschaffung von *Chimären* wesentlich vereinfacht und große Werke der *Chimärologie* erst möglich macht.

ZEITRECHNUNGEN UND KALENDER

Ungenaue Chroniken oder chronische Ungenauigkeit ?

Allen folgenden Ausführungen muß vorangestellt werden, daß der Weg zurück in die Geschichte zumeist über verschlungene Pfade führt. Selten nur spricht aus historischen Fakten und Zahlen so etwas wie Verlässlichkeit. Stets sollte hinterfragt werden, wer ein bestimmtes Ereignis schriftlich niedergelegt hat, ob unmittelbar oder aus der Erinnerung – oftmals mögen auch Trauer oder Siegestaumel den klaren Blick verschleiern haben.

Zumeist blieb Geschichtsschreibung Stückwerk und damit anfällig für Fehleinschätzungen – selten nur wurden Chroniken kontinuierlich fortgeführt, manche später von den Mühlen der Zeit zermahlen oder von gierigem Feuer verschlungen.

Schwierigkeiten bereitet aber vor allem der Mangel an einem einheitlichen Bezugssystem. Jedes Reich orientiert sich an unterschiedlichen Ereignissen (z.B. Proklamation der Unabhängigkeit) oder Personen (Krönungsjahre) als Fixpunkt für seine Geschichtsschreibung, vielfach existieren darüber hinaus noch weitere, lokale Eigenheiten, die bei einer Zusammenführung von Fakten zu Fehlern führen. Auch die willkürliche Neufestsetzung von Bezugspunkten (z.B. die Krönung eines neuen Potentaten) fordert Ungenauigkeiten geradezu heraus. Letztendlich darf man es tatsächlich als Erfolg werten, wenn sich Historiker verschiedener Herkunft darauf verständigen können, daß ein bestimmtes Ereignis überhaupt stattgefunden hat.

Als weitere Fehlerquelle wider die Eindeutigkeit historischer Fakten ist die Zahl "Null" zu bewerten, deren Entdeckung wir tulamidischen Zahlenmystikern verdanken. Mancherorts wurde diese "Un-Zahl" als fehlender Mosaikstein geradezu frenetisch gefeiert, woanders galt die Null lange als götterlästerlich oder gar namenlose Zahl, die alle Ereignisse, die mit ihr in Zusammenhang gebracht werden, mit dem Ruch von Unglück und des Unheiligen (z.B. *Bosparans Fall*) umgibt. So vermeidet man bis heute die Verwendung der Null bei der Nennung von Jahreszahlen und bevorzugt Formulierungen wie "im Jahr der Unabhängigkeit" oder das "(Krönungs-)Jahr Hal".

Unverzagt ob all dieser Widrigkeiten, versucht die Wissenschaft beharrlich "Satinavs Mysterium" auf die Schliche zu kommen: Die untenstehende Vergleichstabelle entspricht einer allgemeinen Übereinkunft aventurischer Historiker aus dem Jahr 28 Hal und gilt als »einzig anerkannte und

damit verbindliche Grundlage zur Umrechnung von Jahreszahlen verschiedener Bezugssysteme«. Wohlbekannt ist die Tatsache, daß manche Ergebnisse aufgrund der eingangs geschilderten Unwägbarkeiten historischer Forschung von bisher publizierten Geschichtsdaten abweichen können, dessenungeachtet stellen mittels dieser Tabelle durchgeführte Berechnungen die größtmögliche Annäherung historischer Vergleichszahlen her.

Gleichen Ursprungs ist der neu erarbeitete "Immerwährende Kalender", der die Zuordnung von Wochentag und Madaphase (die dabei ermittelte Zahl steht für den soundsovielten Tag nach Neumond) zu einem bestimmten Datum festschreibt. Auch hier gelten die hinlänglich bekannten Abweichungen. Darüber hinaus sei auf den Abschnitt "Mada und ihre Zyklen" weiter unten in dieser Abhandlung verwiesen.

Der Kalender der Menschen

Das Aventurische Jahr, auch Götterlauf genannt, hat 365 Tage. Bei den Zwölfgötter-Gläubigen sind hiervon jeweils 30 Tage einem der Götter geweiht. Diese zwölf Monate tragen die Namen der Götter, beginnend im Sommer mit *Praios* und endend mit *Rahja*. Aus diesem Grund wird ein Monat auch als *Göttername* oder *Mond* bezeichnet. Die verbleibenden 5 Tage "gehören" dem *Namenlosen* und liegen zwischen den Monaten *Rahja* und *Praios*. Während dieser Tage verläßt kein aufrechter Aventurier seine Behausung, denn es heißt, während der *Namenlosen Tage* würden böse Geister und Mächte ihr Unwesen treiben. Kinder, die in dieser Zeit geboren werden, werden häufig ausgesetzt.

Die Monate und ihre irdische Entsprechung: *Praios* / Juli, *Rondra* / August, *Efferd* / September, *Travia* / Oktober, *Boron* / November, *Hesinde* / Dezember, *Firun* / Januar, *Tsa* / Februar, *Phex* / März, *Peraïne* / 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*, *Praiosstag*, *Rohalstag*, *Feuertag* und *Wassertag*. Der *Praiosstag* ist der allgemeine Ruhetag. Es gibt einige regionale Verschiedenheiten betreffs der Namen der Tage: Im *Lieblichen Feld* nennt man den Markttag seit kurzem *Horastag*; eine Ausnahme bilden *Neethaund* das mittlerei-

Aventurische Zeitrechnungen im Vergleich

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

Immerwährender Kalender

-J/28	v.H.	J	Hal	J/28	M	Monat	T	Wo.	Mada
(-...00) ... -56 -28		0	28 56 ... (...,00)	0	Praios		1 - 30	Ma 1	29 57
(-...96) ... -55 -27		1	29 57 ... (...,03)	2	Rondra		1 - 30	Pr 2	30 58
(-...92) ... -54 -26		2	30 58 ... (...,07)	4	Efferd		1 - 30	Ro 3	31 59
(-...89) ... -53 -25		3	31 59 ... (...,10)	6	Travia		1 - 30	Fe 4	32 60
(-...85) ... -52 -24		4	32 60 ... (...,14)	8	Boron		1 - 30	Wa 5	33 61
(-...82) ... -51 -23		5	33 61 ... (...,17)	10	Hesinde		1 - 30	Wi 6	34 62
(-...78) ... -50 -22		6	34 62 ... (...,21)	12	Firun		1 - 30	Er 7	35 63 Kelch
(-...75) ... -49 -21		7	35 63 ... (...,25)	14	Tsa		1 - 30	Ma 8	36 64
(-...71) ... -48 -20		8	36 64 ... (...,28)	16	Phex		1 - 30	Pr 9	37 65
(-...67) ... -47 -19		9	37 65 ... (...,32)	18	Peraine		1 - 30	Ro 10	38 66
(-...64) ... -46 -18		10	38 66 ... (...,35)	20	Ingerimm		1 - 30	Fe 11	39 67
(-...60) ... -45 -17		11	39 67 ... (...,39)	22	Rahja		1 - 30	Wa 12	40 68
(-...57) ... -44 -16		12	40 68 ... (...,42)	24	Tage o. Namen		1 - 5	Wi 13	41 69
(-...53) ... -43 -15		13	41 69 ... (...,46)					Er 14	42 70 Rad
(-...50) ... -42 -14		14	42 70 ... (...,50)	Wi	Windstag			Ma 15	43 71
(-...46) ... -41 -13		15	43 71 ... (...,53)	Er	Erd(s)tag			Pr 16	44 72
(-...42) ... -40 -12		16	44 72 ... (...,57)	Ma	Markttag*			Ro 17	45 73
(-...39) ... -39 -11		17	45 73 ... (...,60)	Pr	Praiostag**			Fe 18	46 74
(-...35) ... -38 -10		18	46 74 ... (...,64)	Ro	Rohalstag***			Wa 19	47 75
(-...32) ... -37 -9		19	47 75 ... (...,67)	Fe	Feuertag			Wi 20	48 76
(-...28) ... -36 -8		20	48 76 ... (...,71)	Wa	Wassertag****			Er 21	49 77 Helm
(-...25) ... -35 -7		21	49 77 ... (...,75)	*	Horastag (Horasreich)			Ma 22	50 78
(-...21) ... -34 -6		22	50 78 ... (...,78)	**	Borontag			Pr 23	51 79
(-...17) ... -33 -5		23	51 79 ... (...,82)		(Al'Anfa/Trahelien/Mengbilla)			Ro 24	52 80
(-...14) ... -32 -4		24	52 80 ... (...,85)		Swafnirtag (Thorwal)			Fe 25	53 81
(-...10) ... -31 -3		25	53 81 ... (...,89)		Rondratag			Wa 26	54 82
(-...07) ... -30 -2		26	54 82 ... (...,92)	***	Schneetag (Bornland)			Wi 27	55 83
(-...03) ... -29 -1		27	55 83 ... (...,96)	****	Zinstag (Bornland)			Er 28	56 84 Tote Mada

Zum Gebrauch der Umrechnungstabelle:

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

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

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

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

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

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

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

chische Weiden, hier wird, wie bei den Amazonen, der Rondratag anstatt des Praiostags begangen. In Thorwal hingegen heißt man den vierten Wochentag auch Swafnirtag. Im Norden, besonders im Bornland, ist der fünfte Tag der Schneetag und der siebte Tag der Zinstag. In Al'Anfa, Mengbilla und Trahelien hingegen heißt der vierte Tag der Woche Borontag.

Mada und ihre Zyklen:Die Wocheneinteilung rührt vom Mondlauf her; das Madamal, der aventurische Mond, vollendet seinen Lauf in 28 Tagen, wobei er vier verschiedene Phasen durchläuft. So setzt sich also ein Mondmonat aus vier Wochen zusammen.

Tatsächlich jedoch konnten tulamidische Astronomen geringfügige Unterschiede in den zeitlichen Abständen der einzelnen Madaphasen feststellen, doch gleichen sich diese Schwankungen im Verlauf des ganzen Zyklus wieder aus. Mada durchläuft ihre vier Phasen Kelch, Rad (Vollmond), Helm und Tote und Wiedergeborene Mada (Neumond) in jeweils sieben Tagen, so daß jede von ihnen auf einen Erdstag fällt. Sichtbare Abweichungen von diesem Zyklus sind äußerst selten und nur durch Ereignisse von großer kosmologischer Bedeutung zu erklären (weswegen sie für die Astrologie von ungeheurer Bedeutung sind).

Der erste Erdstag des Jahres heißt auch Madatag, da der

Stand des Madamals an diesem Tag den Großen Madazyklus bestimmt. Dies ist ein Zeitraum von sieben Götterläufen, der einer der vier Madaphasen zugeordnet ist und sich somit alle 28 Götterläufe wiederholt (da das Jahr der Inthronisierung Hals auf den Beginn des Kelchzyklus fiel, sagen viele Sterndeuter für das Jahr 28 Hal ein Ereignis von großer Tragweite für das Neue Reich oder gar ganz Aventurien voraus). Manche Astronomen folgern daraus, daß sich die Bewegungen in der sechsten Sphäre in immer größeren Zyklen erklären lassen und schließen aus dieser Annahme sogar auf die Existenz von 28 Zeitaltern bis zum Ende der Welt. Der Madatag wird besonders von Magiekundigen gefeiert, was schon häufiger zu Auseinandersetzungen geführt hat, da der Madatag stets in den ersten Tagen des Praiosmonats liegt.

Die Rastullah-Gläubigen kennen keine Monate im üblichen Sinn. Sie unterteilen das Jahr in 40 Abschnitte zu je 9 Tagen, entsprechend den neun Buchstaben des heiligen Wortes "Rastullah". Diese Neun-Tages-Abschnitte heißen dementsprechend auch "Gottesnamen". Die übrigen fünf Tage werden jeweils als einzelne Tage nach jedem achten Gottesnamen eingefügt und Rastullahellah genannt. Die Tageszählung beginnt am 23. Boron, dem Jahrestag des Erscheinens Rastullahs in Keft.

Jahreszählungen der Menschen: Im Mittelreich wird das Jahr der Inthronisierung des jeweiligen Kaisers als Ausgangspunkt für die Berechnung der Jahre genommen. Der Jahreszahl wird der Name des amtierenden Kaisers nachgestellt, die Jahre vorher werden entsprechend mit einem "vor" versehen (z.B. *vor Hal*). Zur Zeit ist die Zeitrechnung gemäß Kaiser Hal gebräuchlich. Dieses System hat zur Folge, daß eine Unzahl von Urkunden umdatiert werden muß, wenn der Regent wechselt. Momentan zeichnet sich jedoch eine Besserung dieses für jeden Schreiber fürchterlichen Zustands ab. Aus Ehrerbietung für den verschollenen Kaiser Hal zieht man inzwischen die Beibehaltung dieser Zeitrechnung in Betracht.

Im *Lieblichen Feld* rechnet man lange in zwei Zeitrechnungen. Seit dem Untergang der Stadt *Bosparan* datiert man "vor" bzw. "*nach Bosparans Fall*" (v.BF/n.BF= BF). Der Ausgangspunkt für die Berechnung ist das Jahr 993 v.H., das dem Jahr 0 BF entspricht. Seit dem Erstarken des Nationalbewußtseins rechnet man im *Lieblichen Feld* als offizielle Zählung wieder (wie bereits vor *Bosparans Fall*) "*nach Horas' Erscheinen*". Das Erscheinen des Gottessohnes *Horas* ist auf den 7. *Praios* 2484 v.H. datiert.

Im *Bornland*, in *Thorwal* und im *Svelltschen Bund* rechnet man aus alter Tradition ebenfalls nach *Bosparans Fall*. In *Aranien* hingegen bürgert sich neben der Zeitrechnung des Mittelreiches immer mehr die Datierung d.U. (*der Unabhängigkeit*) ein, auch wenn *Aranien* offiziell noch zum Mittelreich gehört. Das Jahr 1 d.U. entspricht dem Jahr 2 Hal – in diesem Jahr wurden die Steuerzahlungen eingestellt.

Die *Amazonen* orientieren sich an der *Kurkume*, einer Chronik, die seit der Fertigstellung ihrer Burg *Kurkum* geführt wird; das Jahr 577 v.H. entspricht dem Jahr 1 der amazonischen Jahreszählung.

Auch wenn fast jeder Stadtstaat des Südens offiziell eine eigene Zeitrechnung kennt, so wird auch hier meist nach *Bosparans Fall* gerechnet. Nur in *Al'Anfa* weicht man hiervon ab; das Jahr 307 v.H. ist die Basis für die dortige Zeitrechnung nach dem "*Erscheinen Golgaris*". Somit entspricht 307 v.H. dem Jahr 1 EG.

In *Andergast* und *Nostria* beginnt die Zeitrechnung mit der Unabhängigkeit im Jahre 1847 v.H. Bei der Berechnung ist zu beachten, daß das Jahr 1847 v.H. dem Jahre Null nach *Andergastscher* und *Nostrianer* Zeitrechnung entspricht. Seit dem Jahr 11 Hal besitzt sogar das Herzogtum *Engasal* eine eigene Zeitrechnung (1 EA entspricht 1338 v.H.), die sich auf die Gründungsurkunde der Burg *Engasal* – die sogenannte *Engasal-Akte* – bezieht.

Unter den *Priesterkaisern* galt es als ziemlich, in "*Jahren des Lichts*" zu zählen. Bei dieser heutzutage in Vergessenheit geratenen Zeitrechnung entsprach das Jahr 658 v.H. dem 1 J.d.Lichts.

Bei den *Rastullah*-Gläubigen, besonders bei den *Novadis*, begann eine neue Zeitrechnung mit *Rastullahs Erscheinen* im *Keftim* Jahre 233 v.H. Bei den zwölfgöttergläubigen *Tulamiden* wiederum hat es sich inzwischen eingebürgert, ebenfalls nach *Bosparans Fall* zu rechnen; die alten Zeitrechnungen des *Diamanten Sultanats* sind in Vergessenheit geraten. In *Trahelien* begann im Jahre 4 Hal mit der Unabhängigkeitserklärung eine neue Zeitrechnung, damals war das Jahr 1 *Der Unabhängigkeit* (d.U.). Zusätzlich wird das Monatskürzel mit einem "F" gekennzeichnet, welches für "Frei" steht. Beispiel: 17 FBO, entspricht dem 17. Tag des "Freien" Monats *Boron*.

Für die *Waldmenschen der Waldinseln*, die *Utulus*, ist die Wiederkehr der eßbaren Wanderkrabben das Zeichen für den Anfang eines neuen Jahres. Sie kennen jedoch keine Benennung der Jahre. Die *Moha* zählen das Lebensalter eines Menschen in Regen- bzw. Trockenzeiten, z.B. um den

Zeitpunkt der Initiationsriten zu bestimmen. (Bei vielen Stämmen werden die Knaben und Mädchen im Alter von vierzehn "Großen Regen" in die Gemeinschaft der Krieger und Jäger aufgenommen.) Bei wichtigen (und nur bei solchen!) und lange zurückliegenden Ereignissen wählt man "Menschenalter" als Zeiteinheit. ("Vor zwei, drei, vielen Leben truge es sich zu, daß ...")

Die *Nivesen* halten es ähnlich: Sie zählen die Jahre nicht, benennen aber wichtige Tage im Jahreslauf (z.B. den Frühlingsanfang, wenn sie mit ihren Herden wieder nach Norden ziehen) mit den Namen der wichtigsten Himmelswölfe. Die Zeit, die seit vergangenen Ereignissen verstrichen ist, wird geschätzt ("Vor langer Zeit...", "Vor so vielen Jahren, wie ich *Karene* habe...", "Vor zwei Menschenleben...") und nicht gezählt. So kennen die *Nivesen* zwar die chronologische Abfolge geschichtlicher Ereignisse, aber nur selten das Jahr, in dem ein solches stattgefunden hat.

Die *Norbarden* wiederum kennen den Mondmonat zu 28 Tagen und verwenden diesen als Grundlage ihrer Zeitrechnung. Sie kennen jedoch noch eine größere Einteilung, das *Uh'Jun*, es umfaßt 100 Mondmonate.

Zeitrechnung und Kalender anderer Rassen

Orks: Die Grundlage für den orkischen Kalender ist ein wiederkehrender Zyklus der Mondfinsternisse. Findige *Tairachpriester* haben diesen auf achtzehneindrittel Jahre (240 Mondmonate) berechnet. Dieser Zeitraum wird als "*Großes Jahr*" oder als "*Jahr des Tairach*" bezeichnet. Eine weitere Unterteilung des Jahres haben die Orks nicht vorgenommen. Sie rechnen nur mit dem Großen Jahr, dem Mondmonat und dessen 28 Tagen. Alle 240 Mondmonate und alle 28 Tage sind jeweils mit einzelnen Namen belegt. Um den orkischen und den menschlichen Kalender in Einklang zu bringen, sei hier ein festes Datum angegeben: Der 23 *Peraie* 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 *Amayosch* auszog, den Drachen zu töten (Wobei dann ein Jahr aus 365 Tagen besteht). Dieser Hang zur Zahlenmystik erschwert die Recherche von Ereignissen, die weit zurückliegen, enorm.

Besonders die konservativen *Erzzwerge* pflegen eine Monatsrechnung, die zwar der menschlichen gleicht, aber statt der zwölfgöttlichen Namen andere Bezeichnungen verwendet (sehr stolze *Angroschim* behaupten, daß ihre Monateinteilung die ursprüngliche sei und die Menschen erst später die Götternamen auf die Monde verteilt hätten...): *Sommermond*, *Hitzemond*, *Regenmond*, *Weinmond*, *Nebelmond*, *Dunkelmond*, *Frostmond*, *Neugeburt*, *Marktmond*, *Saatmond*, *Feuer-* (oder *Feier-*) *mond* und *Brautmond* (für die Monate von *Praios* bis *Rahja*). Die Namenlosen Tage gelten auch den Zwergen als unheilvoll, weil zu jener Zeit das Himmelsfeuer am stärksten brennt, die Macht der Drachen am größten sein soll und weil *Angrosch* in jener Zeit verwirrt und geschwächt sein soll.

Andere Völker: Den *Elfen* ist jegliche Einteilung der Zeit in Jahre oder Tage fremd. Sie kennen nur den Mondmonat, der 28 Tage umfaßt und die Mondphasen (eine Woche). Ebenso halten es die *Goblins*. Bei den *Echsenmenschen* gibt es ein kompliziertes Kalendersystem, das neben dem Mondmonat auch einen Monat zu 33 Tagen und eine 5-Tage Woche kennt. Auch mehrere Jahre werden zu einer Einheit zusammengefaßt, so sind 500 normale Jahre (jeweils 365 Tage) 1 *Ehhn*, 33 *Ehhn* entsprechen 1 *Tsiina*.



12 Menschenwunder – Das Zwölfgöttermonument von Mantrash'Mor

Zwölf Menschenwunder; von Menschen errichtete Bauwerke, die als irdische Wunder angesehen werden. Die in der *Rohalszeit* entstandene Vorstellung von sieben Menschenwundern wurde in jüngster Zeit auf die göttergefällige Zahl Zwölf erweitert. Da die Originalliste verschollen ist, gibt es unterschiedlichste Meinungen darüber, welche Bauwerke hierzu gehören. Am häufigsten genannt werden *LEUCHTTURM VON SYLLA*, *TEMPEL DER SONNE ZU GARETH*, *MANTRASH'MOR*, *SCHWARZE PYRAMIDEN VON AL'ANFA*, *RONDRA-DREIERTEMPEL VON BABURIN*, *HALLE DER WEISHEIT ZU KUSLIK*, *LABYRINTH DES BAL HONAK*, *PRAIOSTEMPEL VON BEILUNK*, *KOLOß VON AL'ANFA*, *FESTUNGSSTADT HARBEN*, *NEU-SÜDERWACHT*, *KÖNIG-THERENGAR-KANAL* und der *Königspalast von MIRHAM*; aber auch *HORASWALL*, *BUNTE MAUERN VON METHUMIS*, *BASTRABUNS BANN*, die *Schwimmenden Städte des FRAN-HORAS* und die *OGERMAUER* sowie über ein Dutzend weitere werden verfechtet.

Zwölfgöttliche Paradiese; nach dem Glauben an die ZWÖLFGÖTTER jene zwölf Orte, die strahlenförmig die Feste *Alveran* in der Fünften *Sphäre* umgeben. Jedes von ihnen ist nach dem Wesen eines der Götter gestaltet und steht den gläubigen Seelen als ewige Ruhestätte offen. Nur ein wahrhaft frommer Aventurier kann darauf hoffen, nach dem Eingang in *Borons Hallen* in das Paradies seines Gottes gerufen zu werden, doch stellt diese Gewißheit um das Dasein nach dem Tod einen wichtigen Bestandteil des Glaubens dar.

Praios' Lichtpalast: ein Palast von unglaublichem Glanz und ewigem Licht, dessen Architektur von göttlicher Gesetzmäßigkeit kündigt. Die erleuchteten Seelen, die hier Einzug halten, bilden die Heerschar der *Illuminierten*, die den Hofstaat des *Praios* bilden und den Glanz der Sonne mehren.

Rondras Hallen: die Halle der *Alveranischen Heerscharen*, wo *Rondra* an der *Langen Tafel* alle wackeren Kämpfer und Helden sammelt, um sie dereinst in der Letzten Schlacht anzuführen, denn: "Die Welt begann im Kampf, und sie wird mit einem Kampf enden."

Efferds Wasserreich: viele verschiedene Beschreibungen gibt es von diesem wandelbaren Reich. Die häufigste ist jedoch jene, daß die

gläubigen Seelen zu lebensspendenden Wassertropfen werden, um im ewigen Kreislauf des Wassers ganz in *Efferds Element* aufzugehen.

Travias Herberge: eine riesige Halle, in der sich bei herrlichem Speis und Trank um das große Herdfeuer einträchtig die Seelen der *Himmlichen Familie* versammeln, um die Bande von Heim und Familie über den Tod hinaus bestehen zu lassen.

Borons Schlafgemach: eine dunkle Kammer mit zahlreichen Schlafplätzen, die ewige Ruhe frei von Sorgen und Kummer verheißen. Das Paradies des *Boron* ist nicht zu verwechseln mit *Borons Hallen* in der Vierten *Sphäre*.

Hesides Hain: ein Labyrinth aus natürlichen Hecken, in dem sich die sechs *Elemente* mit allen edlen Stoffen von *Dere* verbinden und die Wissenschaften in Musik und farbigen Bildern Gestalt annehmen. Ständig bieten sich den erwählten Seelen hier neue Entdeckungen, über die sie bis ans Ende aller Tage disputieren können.

Firuns Jagdgründe: ein endloses Feld, in dessen schneebedeckten Weiten sich zahlreiche Tiere neben den Seelen der guten Jäger tummeln, um sich miteinander im gerechten Wettkampf zu messen. Jene friedlich Eintracht, die niemals durch den Tod eines Jagdopfers gestört wird, nennt man auch *Firuns Tafel* – was oft mißverstanden und für einen gemeinsamen Speisetisch gehalten wird.

Tsas Regenbogen: ein göttlicher Regenbogen, dessen himmlische Farben und Muster sich stets verändern, miteinander verschmelzen und neu entstehen. Mit allen Sinnen nehmen die lebensfrohen Seelen die ständige, ewig währende Wandlung und Neuschöpfung in sich auf.

Phexens Hort: ein fröhlicher und zugleich geheimnisvoller Ort, dessen Abglanz auch auf *Dere* zu sehen ist: Das Zwickern der listigen Seelen von der *Himmlichen Gauklerschar* und das Glitzern der zu kostbaren Kleinodien gewordenen Seelen scheint als Sternenlicht vom nächtlichen Mantel des Gottes.

Peraines Garten: ein endloser, prächtiger Garten ohne Mauern und Beschränkungen, dessen fruchtbarer Boden alle Pflanzen zur gleichen Zeit gedeihen, blühen und Früchte tragen läßt. Kein Ungeziefer hindert sie an ihrem Wachstum, und die Luft ist erfüllt von erlösenden Düften.

Ingerimms Esse: eine Schmiede von wahrhaft gigantischen Ausmaßen, die *Ingerimm* selbst als Werkstatt dient. Er selbst ist das gewaltige Feuer, vor dem sich staunend die Seelen von *Zwergen* und Menschen gleichsam versammeln.

Rahjas Zelt: lichte, feingespinnene Tuchbahnen, die das Lager der Göttin *Rahja* beherbergen. Um sie herum liegen auf rosaroten Wolken die erwählten Seelen in neuen, ewig jungen Leibern, um himmlische Hingabe, göttliche Genüsse und ewige Erfüllung zu erfahren.

Zwölfgöttliches Konzil zu Perainefurten; Schulterschluß der *to-brischen Geweihtenschaft* gegen den Dämonenmeister *Borbarad*; das Konzil trat zum ersten Mal kurz nach der *Schlacht von Ysilia* in *PERAINEFURTEN* zusammen und schleuderte den zwölfköpfigen Bannfluch auf das *OMEGATHERION*; begründet wurde das Konzil vom *Praios-Illuminierten Luceo de GHUNÉ*, eröffnet vom *Schwert der Schwerter AYLA VON SCHATTEGRUND*, und als ständiger Mittler zwischen den Kirchen fungiert ein Vertreter vom *BUND DES WAHREN GLAUBENS* zu *Mantrash'Mor*.

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

Anhang A – Zeittafel der Jahre 23–28 Hal

23 Hal (2508 Horas/1016 BF)

- Anfang 23Ein Aufstand von Wanderarbeitern erschüttert die horasische Grafschaft Thegûn.
- 5 Ron. 23Heerschau von Baliho; das Mittelreich sammelt seine Streitkräfte, um die Mark Heldentrutz endgültig von den Orks zu befreien.
- 1 Hes. 23Ayla von Schattengrund entlarvt Dragosch von Sichelhofen als verräterischen Intriganten und bezwängt diesen im Zweikampf; sie wird an seiner statt zum *Schwert der Schwerter*.

24 Hal (2509 Horas/1017 BF)

- Ron. 24Zerstörung des Klosters Arras de Mott
- Eff. 24Das Orakel von Elenvina bestimmt Jariel Praiotin zum rechtmäßigen Boten des Lichts; Ende des Schismas der Praioskirche.
- Bor. 24Rur-und-Gror-Anhänger verlassen Maraskan fluchtartig in Richtung Aranien.
11. Ing. 24Zerstörung der Stadt Altaia auf der Waldinsel Altoum
8. Rah. 24Während der alljährlichen “Großen Warenschau” kommt es zu Unruhen in Grangor (bis 15. Rah.).

25 Hal (2510 Horas/1018 BF)

- 1 Pra. 25Die Grafschaft Thegûn und die Stadtmark Neetha werden zum Erzherzogtum Chababien unter Prinz Timor Firdayon vereint.
1. Pra. 25Tjeika von Notmark wird bei der Bornlandwahl im Amt der Adelsmarschallin bestätigt.
1. Pra. 25Delian v. Wiedbrück wird militärischer Berater an der Seite Fürst Herdins von Maraskan.
- 5 Pra. 25Der horasische Graf Kalman von Phecadien überfällt die almadanische Feste Eslamsberge; ein Krieg mit dem Mittelreich droht.
- 20./21 Pra. Nahe Imdal werden mittelreichische Einsatztruppen in ein Gefecht mit dem abtrünnigen Grafen Kalman verwickelt; dieser fällt am 21. Pra. bei einem letzten Versuch, die Feste Eslamsberge zu erstürmen.
- Anfang 25In mehreren Hafenstädten am Perlenmeer kommt es zu Übergriffen auf mittelreichische Bürger und Beamten durch maraskanische Exilanten.
19. Ron. 25Das Verbot der traditionellen Diskusstaffette führt zu Unruhen auf Maraskan.
- Bor. 25Das tobribische Herzogshaus kehrt aus Mendena ins wiedererrichtete Ysilia zurück.
23. Bor. 25Maraskanische Rebellen revoltieren in Sinoda.
- Phe. 25Ausbruch der *Roten Keuche* im Königreich Dröl
- Anf. Per. 25Der Emir von Amhallas stellt Almada im Falle einer kriegerischen Auseinandersetzung mit dem Horasreich eine Waffenbrüderschaft in Aussicht.
20. Per. 25Gefolgsleute des Schwarzmagiers Galotta sorgen für einen Tumult auf dem Kronrat von Gareth.
- bis Ing. 25Eine Expedition aus Magiern und hochrangigen Geweihten untersucht die Ereignisse, die zum Untergang von Altaia geführt haben.
23. Rah. 25Die verfeindeten Reiche Andergaßt und Nostria beschließen eine Waffenruhe.
- Nam. TageDie *Rote Keuche* erreicht die Städte Dröl und Neetha, kurze Zeit später auch Methumis.

26 Hal (2511 Horas/1019 BF)

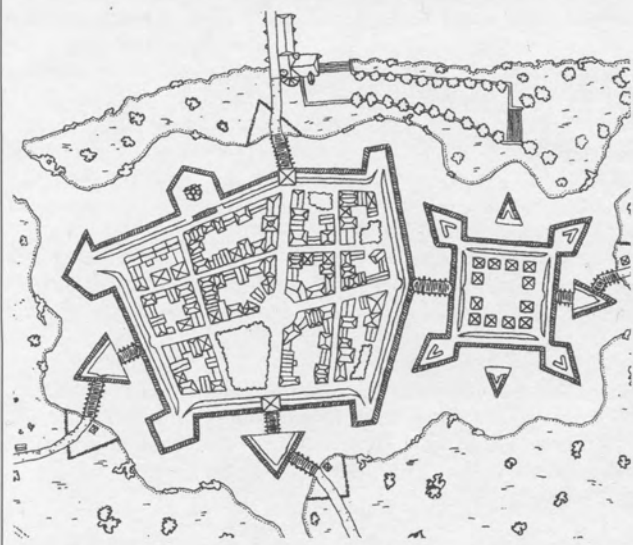
- Anfang 26Das Horasreich sagt Nostria finanzielle Hilfe zu.
- Pra. 26In Kuslik tauchen die aus dem Beraterkreis von Amene-Horas stammenden “Akten der Erleuchteten zu Bosparan” auf; tatsächlich verbirgt sich dahinter eine Intrige der Fürstin Kusmina von Kuslik.
15. Pra. 26Lichtbote Jariel Praiotin verkündet zu Gareth die *Zweite Offenbarung von Baltrâa*; anschließend kommt es zu Tumulten vor der Botschaft des

- Horasreichs.
10. Ron. 26ein wütender Pöbelhaufen stürmt das Palazzo von Herzog Eolan in Methumis; die Stadt fällt für vier Tage in die Hände fanatischer Praiosanhänger.
- Eff. 26Aillil Andara Galahan, die Schwester der Gräfin von Honingen, verschwindet in der Zyklopeensee.
10. Eff. 26Verhängung einer Nachrichtensperre über Maraskan
12. Eff. 26Hochrangige Vertreter der arkanen Künste und Abgesandte von Hesinde- und Rondrakirche versammeln sich zu Beratungen in der *Academia der Hohen Magie zu Punin*.
1. Bor. 26Helme Haffax wird neuer Fürst von Maraskan.
1. Bor. 26Leomar vom Berg wird Nachfolger von Helme Haffax im Amt des Reichsmarschalls.
2. Bor. 26Hinrichtung des intriganten Markgrafen von Neetha, Phrenos ay Oikaldiki
15. Hes. 26*Blutkonvent von Arivor*; Fürstin Kusmina von Kuslik wird als Intrigantin entlarvt.
1. Fir. 26Efferdane von Eberstamm, die Nichte des Koscher Fürsten, ehelicht den tobribischen Thronfolger Bernfried von Ehrenstein.
12. Tsa 26Answinistenaufstand auf der Festunginsel Rulat
21. Tsa 26ein Erdbeben erschüttert den Kosch
- Per. 26Überzogene Forderungen des Kalifen von Mherwed führen zum Ende der Annäherung zwischen Almada und Amhallas.
- Ing. 26Im aventurischen Nordosten bleibt der Sommer aus; statt dessen schneidet grimmer Frost die Stadt Paavi von der Außenwelt ab.
11. Ing. 26Die Gorische Wüste wird zum Zentrum von Sphärenerschütterungen.
19. Ing. 26Beginn der borbaradianischen Invasion in Tobrien; Vernichtung der Amazonenfeste Löwenstein.
20. Ing. 26Tod des tobribischen Herzogs Kunibald von Ehrenstein vor Mendena
- Rah. 26Flüchtlinge aus Tobrien übervölkern die Städte



Entdeckung des Leichnams von Herzog Kunibald

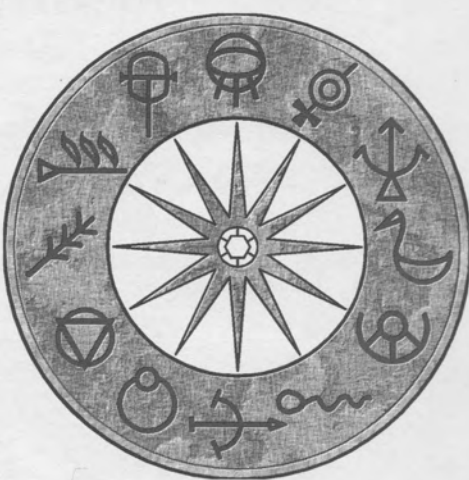
	Beilunk, Warunk und Vallusa; zu Vallusa regieren nun die Ardariten.
NL Tage	Ungeheuersichtungen am Neunaugensee
1. Nam.	Zerstörung der Amazonenfeste Kurkum
27 Hal (2512 Horas/1020 BF)	
Pra. 27	Die Kirchen der Zwölfe erkennen das <i>Heilige Horarium</i> als Glaubenslehre über den Hl. Horas an.
1. Pra. 27	Zu Dröl wird das Ende der <i>Roten Keuche</i> verkündet.
Anfang 27	Eine Kette von Todesfällen sucht die Magierakademie von Tuzak heim.
16. Ron. 27	Die kaiserlichen Zwillinge Rohaja und Yppolita begeben sich in Knappschaft am Weidener Herzogshaus.
18. Ron. 27	Maraskanische Rur-und-Gror-Geweihte verlassen ihre Tempel.
25. Ron. 27	Die horasische Kronprinzessin Aldare ehelicht den Kaiserdrachen Shafir.
30. Ron. 27	<i>Schlacht von Eslamsbrück</i>
4. Eff. 27	Borbarads Rückkehr; Walpurga von Weiden übergibt zu Gareth eine Greifenhaut.
4. Eff. 27	Dexter Nemrod wird neuer Graf von Wehrheim.
7. Eff. 27	Bernfried von Ehrenstein wird zum tobrischen Herzog gekürt.
8. Eff. 27	In Almada sorgt ein gewisser Eslam von Eslamsbad und Punin für Aufmerksamkeit.
16. Eff. 27	Fall von Warunk
5. Tra. 27	<i>Schlacht im Schnee</i> im tobrischen Viereichen
9. Tra. 27	Eine seltsame Wolke aus der Gor verdunkelt für vier Tage das aranische Städtchen Birchaluk.
17. Tra. 27	Zu Oberfels treffen Gesandte des Mittel- und Horasreichs zusammen, um einen Frieden zwischen den Reichen auszuhandeln.
20. Tra. 27	Ein Erdbeben erschüttert die Landgft. Ysilia



Oberfels am Yaquirbruch

22. Tra. 27	Die Beilunker Reiter verlassen ihr Haupthaus in Beilunk und ziehen nach Perricum.
Tra. 27	Ein Zug von Liebfelder Edlen durchquert das Mittelreich, um sich dem Reichbehüter zu unterstellen und gegen Borbarad zu ziehen.
16. Bor. 27	Heerschau zu Praske; Bernfried von Ehrenstein wird zum Herzog von Tobrien gekrönt; einige mittelreichische Adlige enttarnen sich als Handlager Borbarads und entkommen mittels finsterner Magie.
Hes. 27	Schwere Staubstürme aus der Gorischen Wüste wüten über dem südlichen Aranien.
2. Hes. 27	Der Schwertzug unter dem Ardariten Rondrasil Löwenbrand bricht von Wehrheim gen Tobrien auf.
Anfang Hes.	Die neuformierte <i>Loyalistisch Almadanische Wehr</i> besetzt die almanischen Baronien Schrotenstein und Selaque.
20. Hes. 27	Der verschollene Seekönig der Zyklopeninseln,

	Palamydas, taucht überraschend in der Vinsalter Oper auf.
29. Hes. 27	Fall Bjaldorns; der Kristallpalast des Firun wird durch ein Wunder geschützt.
Fir. 27	Amene-Horas bestätigt Palamydas als Seekönig der Zyklopeninseln.
12. Fir. 27	Die bornländische Gräfin Thesia von Ilmenstein hält auf ihrem Schloß Rat mit sewerischen Bronnjaren.
Mitte Fir.	Der berühmte Mechanicus Leonardo verschwindet unter mysteriösen Umständen aus Havena.
21. Fir. 27	Die Truppen von Fürstmarschall Helme Haffax setzen zum Sturm auf die maraskanische Feste Boran an.
29. Fir. 27	Helme Haffax' Verrat; Boran fällt in die Hände Borbarads.
Anfang Tsa	Borbarads Truppen erreichen Darpatien.
5. Tsa 27	Schlacht bei "Ochs und Eiche" nahe Notmark
7. Tsa. 27	Fall von Altzoll in der darpatischen Landgft. Trollzacken
Tsa 27	Fall der maraskanischen Städte Jergan, Tuzak und Sinoda
18. Tsa 27	Fall von Ysilia; Tod der tobrischen Herzogin Efferdane
Phe. 27	Prinz Mulziber von Maraskan proklamiert zu Festum den vorläufigen Thronverzicht; statt dessen erklärt er sich zum "Nördlichen Tetrarchen von Maraskan".
Phe. 27	Ermordung von Abu ibn Al'Rik in Al'Anfa
20. Phe. 27	Thronrat des freien Tobrien in Perainefurten
21. Phe. 27	<i>Zwölfgöttliches Konzil</i> in Perainefurten



Per. 27	Der Exilmaraskaner Keideran-Dajin erklärt sich in Khunchom zum "Östlichen und zweiten offenbaren Tetrarchen".
Per. 27	Aranische Unabhängigkeitsbestrebungen sorgen für diplomatische Mißstimmung in Gareth.
Per. 27	Stapellauf der ersten "Thorwaler Karavelle"
23. Per. 27	Eine mittelreichische Flottille verläßt Perricum.
25. Per. 27	Außerordentlicher Reichskongreß auf der nordmärkischen Kaiserpfalz Weidleth (zwei Wochen)
8. Ing. 27	Zu Weidleth treffen Adlige aus Mittel- und Horasreich zusammen, um das zu Oberfels erarbeitete Vertragswerk zu siegeln; der <i>Friede von Weidleth</i> (Oberfels) löst den <i>Kusliker Frieden</i> aus dem Jahr 241 v.H. ab.
8. Ing. 27	Das Horasreich erklärt sich in Wort und Tat wider den "Borbaradianismus".
15. Ing. 27	Außerordentlicher <i>Allaventurischer Konvent der Magie</i> zu Punin; parallel dazu finden sich Hunderte aventurische Geweihte zusammen (bis 1. Rah.).
15. Ing. 27	Der Geweihtenkonvent zu Punin erklärt Borbarad kraft Göttlicher Weisheit für unheilig.
1. Nam.	Markgräfin Gwidühenna hält Beilunk gegen den Ansturm der Schwarzen Horden.

28 Hal (2513 Horas / 1021 BF)

Die “Schwarzen Lande”

Auch das Jahr 28 Hal steht von Beginn an unter dem allgegenwärtig dräuenden Schatten Borbarads: Die *Nordlande* unter “Königin” Glorana von Paavi sind in Nagrachs eisigem Griff erstarrt, das *Bornland* steht unter der Knute des despotischen Grafen Uriel, *Weiß-Tobrien* umfaßt kaum mehr als die Mark Drachenstein, im Westen stehen die Schwarzen Horden vor dem Sprung über Schwarze Sichel und Trollzacken. Der Seeweg über das *Perlenmeer* ist längst zu einem Spießbrutenlauf zwischen charyptoiden Wesenheiten und Piraten unterschiedlicher Herkunft geworden, *Maraskan* scheint entrückt, und der *Sphärenriß* über der Gorischen Wüste greift unheilvoll nach den Landen der Tulamiden ...

Hoffnung für das Mittelreich

Schlacht auf den Vallusanischen Weiden

Wiederentstehung Siebenstreichs

Doch auch der Widerstand der Zwölfgöttlichen Lande gewinnt an Kontur und Nachdruck: Bereits vor Jahresfrist waren zu Punin die Vertreter der drei Magiergilden im außerordentlichen *Allaventurischen Konvent* (15 ING 27 bis 15 PRA 28) zusammengetroffen, um ihre Zielsetzungen abzustimmen, ebenfalls in der Yaquirmetropole hatte ein Geweihtenkonvent die *Verdammung Borbarads* ausgesprochen. Der *Friede von Weidleth (Oberfels)* schließlich erlaubt dem Mittelreich endlich die Bündelung der militärischen Kräfte an der schwarztobrischen Front. In der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* am 23/24 PRA gelingt es erstmals, unter schweren Verlusten zwar – mit Herzog *Waldemar von Weiden* verliert das Reich einen zuverlässigen Streiter –, dem Vormarsch der Schwarzen Horden Einhalt zu gebieten. *Brin vom Rhodenstein* wird wenige Tage später auf der Perricumer Löwenburg zum *Meister des Bundes Wehrheim* ernannt. Weitere Zuversicht erwächst aus der Wiederkehr von *Siebenstreich* im Zuge der *Zwölfgöttertjoste* (22 RON–3 EFF) am Fuße des Heiligtums Schlund – Schwertkönig *Raidri Conchobair* wird am 4 EFF zum Träger des heiligen Schwertes auserkoren. *Rondrasil Löwenbrand* geht am 3 EFF als Sieger aus der Tjoste hervor und wird damit zum neuen *Heermeister der Rondrakirche*. Zu Weiden wird *Walpurga von Löwenhaupt* in jenen Tagen zur neuen Herzogin gekrönt.

“Böse und Gut”

Befestigung der Grenzen

Hauptstadt Yol-Ghurmak

Drachenstein-Turnier zu Ebelried

Kaiserdrache Apep wird Markwart

Magieverbot in Beilunk

Das Ende von “Schwert & Stab”

Fürstillumierte Gwidühenna

In den Schwarzen Landen schreiten beide Seiten voran, ihre Stellungen langfristig zu festigen: Borbarads Schergen festigen im RON ihre Vormacht in der darpatischen Landgrafschaft Trollzacken; die Höhenlagen des gleichnamigen Gebirges werden umkämpftes Grenzgebiet, ebenso die Kammlinie der Schwarzen Sichel. Ab EFF beginnen die Schwarzen Horden mit der Errichtung und Befestigung von Grenzanlagen; die *Ogermauer* an der Trollpforte wird mittels unheiliger Magie verstärkt. Am 10 PHE verlegt *Arngrimm von Ehrenstein* seine Residenz von Mendena nach *Yol-Ghurmak*, dem einstigen Ysilia; drei Tage zuvor noch hatte der “Schwarze Herzog” knapp einem Attentat aus dem eigenen Umfeld entkommen können.

Doch auch im freien Tobrien wird nicht geruht: *Ebelried* an der Mündung des Tizam in die Tobimora behauptet sich als südlichste Bastion; so wird am 26 TRA ein Angriff von Borbarads Schergen auf das symbolhaft dort ausgetragene *Drachenstein-Turnier* zurückgeschlagen. Unter lehnsrechtlichen Vorbehalten zunächst, werden im BOR Verhandlungen mit dem in den Drachensteinen lebenden Kaiserdrachen *Apep* aufgenommen; am Ende kommt man überein, den ungewöhnlichen Koalitionspartner mit dem Amt eines *Markwartes* der Reichsmark Drachenstein zu betrauen und ihn zudem als *Heerwart* dem tobrischen Marschall *Frankwart Gerdenwald* gleichzustellen.

Markgräfin *Gwidühenna von Beilunk* indes behauptet ihre Stadt standhaft gegen alle Schwarzen Mächte. Auf die Macht Praios’ vertrauend, erläßt sie am 1 TRA ein *arcanum interdictum*; die ansässige Magierakademie *Schwert und Stab* schließt daraufhin umgehend ihre Pforten und rüstet sich zum Umzug nach Gareth, wo sie am 1 HES ihren Lehrbetrieb wieder aufnimmt. Sowohl Reichsbehüter wie Praioskirche zu Gareth würdigen das Vorgehen Gwidühennas, die ab BOR den Titel einer *Fürst-Illuminierten* führt.

Von den Zwergen

Marsch der Hügelzwerge auf Koschim

Hochkönig Albrax, Sohn des Agam

Mehr als einmal macht das “Kleine Volk” von sich reden: Am 7 RON kommt es zu einem Attentatsversuch auf den Obersten Richter der Hügelzwerge, *Nirwulf Sohn des Negromon*. Die aufgebrachten Hügelzwerge vermuten ihre erzzwergischen Vettern als Drahtzieher hinter dieser feigen Tat; ab dem 10 TRA kommt es schließlich zu einem gewaltbereiten Aufmarsch vor Koschim. Tatsächlich hat jedoch ein jahrhundertealter Fluch des Schwarzmagiers *Zulipan von Punin* – einst Widersacher des damaligen Hochkönigs der Zwerge *Ambros* – die Zwietracht hervorgebracht; glücklicherweise offenbart sich die Wahrheit, noch bevor ein Blutstropfen vergossen wird – die Spannung entlädt sich am 23 HES in einer ausgelassenen Verbrüderung.

Militärischer Handlungsbedarf gibt wohl letztendlich den Ausschlag, nach jahrelanger Ankündigung nun endlich einen neuen Hochkönig zu bestimmen; im FIR einigen sich Vertreter aller Zwergenvölker darauf, *Albrax Sohn des Agam* mit diesem Amt zu betrauen.

Abseits der Front

Feuer über Wehrheim und Havena
Überfall auf Perricum

Nacht des brennenden Himmels

Im HES wird deutlich, daß der Arm des Dämonenmeisters weiter reicht als nur bis zur Grenze der Schwarzen Lande: Eine niederhöllische Kreatur taucht über *Havena* und *Wehrheim* auf und bringt Vernichtung durch dämonisches Feuer. Auch der Überfall auf die Perricumer *Schule der Austreibung* im FIR kündigt von der Verletzlichkeit des Reiches. Niemand hält jedoch für möglich, was sich in den frühen Morgenstunden des 9 PHE zu Gareth ereignet: Belagerungstürme tauchen am Himmel auf und bedecken die Stadt mit einem Feuerregen; im von Flüchtlingen aus den Schwarzen Landen überfüllten Hippodrom sind einige hundert Opfer

zu beklagen. Der nordmärkische Herzog *Jast Gorsam* indes folgt dem Vorbild von Gwidühenna zu Beilunk und erläßt bereits im **FIR** Magiebeschränkungen für *Elenvina*, insbesondere im Bereich um die *Wehrhalle des Praios*.

Ende **PER** kommt es zu Unruhen im albernischen *Honigen*, als die zum Bardenfest versammelten Barden vorzeitig abreisen, um statt dessen an der tobrischen Front Material für “unsterbliche Lieder” zusammenzutragen; die ansässigen Händler kochen vor Wut.

Weit über den “alljährlichen Salzarelenkrieg” mit dem nostrischen Nachbarn reicht die neueste Kunde aus dem nordwestlichen Reich heraus: Am **7 HES** wird *Prinz Wendolyn* Opfer eines Attentats, im **FIR** wird dessen Vater, *König Wendolyn*, ermordet. Drahtzieher ist der verbrecherische Bruder/Sohn *Wenzeslaus*, der im **RAH** entlarvt und daraufhin aus den Annalen des Königreiches gestrichen wird.

Durch den Tod des Verräters *Uriel* auf den Vallusanischen Weiden und die Ernennung *Thesias von Ilmenstein* zur neuen *Adelsmarschallin* auf der außerordentlichen Adelsversammlung Anfang **RON** darf das exponierte *Bornland* auf Konsolidierung hoffen – überlebenswichtig angesichts der unmittelbaren ‘Nachbarschaft’ zu Schwarz-Tobrien und dem Eisreich Gloranas, die am **30 FIR** zu Festum durch ihre Herolde die Unterwerfung des Bornlandes fordert.

Auch der Versorgungsweg über das *Perlenmeer* unterliegt fortwährender Bedrohung: Am **13 PHE** wird ein bornischer Konvoi zunächst von Piraten angegriffen; nachdem “alles was Segel oder Riemen hat” hinzueilt, eskaliert die Angelegenheit zu einer regelrechten Seeschlacht.

Aranien setzt alles daran, die Unabhängigkeit vom Mittelreich voranzutreiben: Im **PRA** wird *Eleonora von Gorien* zur Nachfolgerin von Fürstin Sybia gekürt, im **FIR** gibt Gareth schließlich zähneknirschend den aranischen Krönungsstein *Al’Dabar* frei. Doch auch das designierte aranische Königreich sieht sich unvermittelt mit Borbarads Handlangern konfrontiert: Am **1 TSA** proklamiert sich Sybias abtrünnige Tochter *Dimiona* zur “Königin von Aranien”, ein Wunder der Göttin *Peraine* verhindert zunächst das Schlimmste; Ende **TSA** jedoch schließt sich die *Grafschat Elburum* der Despotin an – die Geburtsstunde des schwarzen Reiches *Oron*. Das Durcheinander wird komplettiert, als *maraskanische Flüchtlinge* Ende **PER** Teile des *Yalaiads* besetzen. Am **30 PER** schließlich erschüttert die Ermordung von *Leatmon Phraisop* und nahezu seiner gesamten Familie Aranien und alle Perainegläubigen.

Indes wächst der *Sphärenriß* über der *Gorischen Wüste* beständig, in immer weiterem Umfeld kommt es zu dämonischen Präsenzen; im **PHE** wird *Mherwed* unvorbereitet von *niederhöllischen Wesenheiten* heimgesucht.

Zu *Rashdul* nutzt *Belizeth Dschelefsunni* die Abwesenheit von *Shanja Eshila* für ihre Machenschaften: am **18 RON** gelingt ihr der Umsturz an der *Pentagramm-Akademie*, am **25 RON** ernennt sie sich zur neuen *Shanja von Rashdul*. Kläglich scheitert ein Versuch des Kalifats vom **21 BOR**, *Rashdul* zu befreien. *Belizeths* Herrschaft währt bis zum **25 PER**: Sultan *Hasrabal von Al’Ahabad* besiegt sie im magischen Duell und wird fortan neuer Herrscher an der Seite der rechtmäßigen *Shanja Eshila*, die am **9 ING** aus dem Exil zurückkehrt.

Am **30 TSA** gelingt es Piraten in *Thalusa*, einen Großteil des gesamten Waffenbestands zu erbeuten; es bleibt ungeklärt, ob sich diese Unternehmung direkt gegen die Fürstenstadt richtet, oder ob die Waffen später gegen andere Ziele eingesetzt werden sollen.

Bereits im **EFF** und in den Folgemonaten wird *Al’Anfa* von einer heimtückischen Sieche heimgesucht; der *Rote Difar*, wie der Volksmund die Seuche nennt, bringt die meisten Opfer binnen weniger Tage zu Tode.

Auch die *Kirchen der Zwölfe* kommen in diesem Götterlauf nicht unbehelligt davon: Im **BOR** entschläft der *Hohe Vater* der *Travia-Kirche*, *Herdfried von Rabenmund*; das *Ehrwürdige Paar* wird im **HES** wieder komplettiert, als *Trautmann von Falkenberg-Rabenmund* Herfrieds Witwe *Traviata* zum Gemahl gegeben wird.

Am **30 PER** erschüttert das Massaker am obersten Diener der *Peraine-Kirche*, *Leatmon Phraisop*, und seiner Familie die zwölgöttlichen Lande: Allein der sechsjährige Großneffe gleichen Namens überlebt die Greueltat; obschon zum neuen *Diener des Lebens* proklamiert, wird er sein Amt erst im Alter von 18 Götterläufen antreten.

Zu Gareth verstirbt am **9 ING** der *Bote des Lichts*, Se. Erhabenheit *Jariel Praiotin XII. Heliodan*; die *Dritte Offenbarung von Balträa* bestimmt seinen einstigen Widerpart *Hilberian Praiogriff II. Heliodan* zum Nachfolger im höchsten Amt der *Praios-Kirche*.

Weniger spektakulär, da im jährlichen Rhythmus vonstatten gehend, ist die Wahl der neuen *Geliebten der Göttin* am **7 RAH** zu *Belhanka*; unerwartet hingegen der Ausgang – *Aillil Andara Galahan* wird zur Obersten Geweihten der *Rahja-Kirche* auserkoren.

Am **22/23 ING** kommt es schließlich zum entscheidenden Aufeinandertreffen zwischen Gut und Böse an der *Trollpforte* – die *Dritte Dämonenschlacht*. Bereits seit geraumer Zeit haben beide Seiten ihre Kräfte auf dieses Ereignis hin gebündelt. Zwei Tage dauert diese so ungleich geführte Konfrontation an, die ungezählte Streiter auf Seite des Mittelreichs und seiner Alliierten um den Verstand bringt oder zu Boron führt: *Reichsbehüter Brin* und *Schwertkönig Raidri Conchobair* seien hier stellvertretend genannt. Besiegt aber auch ist *Borbarad*, Sohn des Nandus – der *Sphärenschänder*. Geblieben hingegen sind seine Erben, die *Heptarchen*, Hüter der Schwarzen Lande vom Eisreich im Norden über Tobrien und Perlenmeer bis hin nach Maraskan.

Beinahe unbemerkt ob dieser epochalen Wendung bleibt die Schließung (?) des *Sphärenris-ses* über der Gor – seit dem **23 ING** sind alle unnatürlichen Erscheinungen ausgeblieben.

Magiebeschränkung in Elenvina

Unruhen in Honigen

Umbruch in Andergast

Zwischen Festum und Al’Anfa

Adelsmarschallin Thesia

Seeschlacht der vier Völker

Umbruch in Aranien

Perainewunder in Zorgan

Gründung von Oron
Besetzung des Yalaiads
Mord am Hüter des Lebens

Dämonen in Mherwed

Umsturz in Rashdul

Hasrabal von Rashdul

Piratenüberfall auf Thalusa

“Roter Difar” in Al’Anfa

Die Kirchen der Zwölf

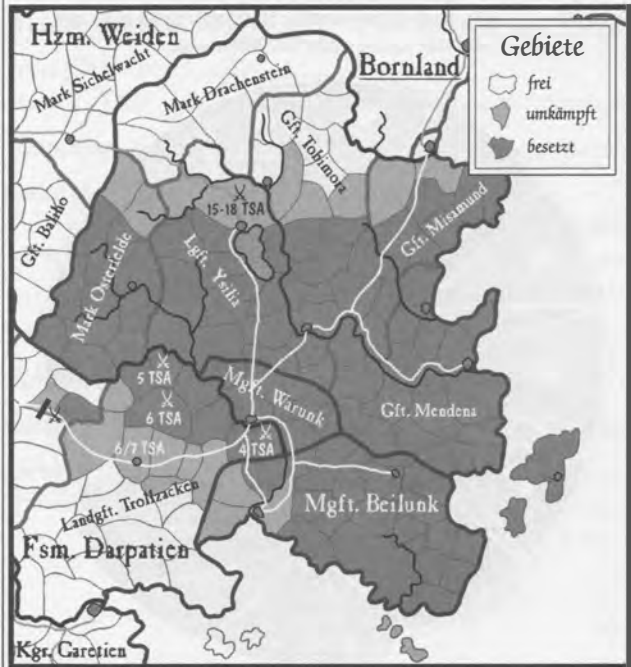
Die Schlacht der Schlachten

Anhang B – Zeittafel Schwarze Lande

Zeittafel Schwarze Lande (Tobrien und Nachbarprovinzen):		20. Ing. 26	Mendena kapituliert vor den Schwarzen Horden; Tod des tobrischen Herzogs Kunibald von Ehrenstein.
2. Rah. 22	Beschwörung von Borbarads Geist im Weidenschon Dragenfeld	21. Ing. 26	Fall von Ilsur
Pra. 23	Bannstrahler und Draconiter riegeeln Dragenfeld ab.	28. Ing. 26	Fall von Rulat
22. Bor. 23	Borbarads Rückkehr in die Dritte Sphäre	1. Rah. 26	Fall von Tisal
Winter 26	Sichtung von seltsamen Schiffen, die "wie Wasserkäfer über das Meer laufen", im Perlenmeer	Rah. 26	Marodierende Söldner verheeren den Norden der Markgft. Beilunk.
11. Tsa 26	Ein Söldnerbanner landet auf der Festungsinsel Rulat.	20. Rah. 26	Beginn der Belagerung von Kurkum
12. Tsa 26	Answinistenaufland in der Feste Rulat	Ende Rah.	Borbarads Truppen beherrschen die tobrische Gft. Mendena und Teile der Gft. Misamund sowie den Osten der Markgft. Beilunk.
18. Ing. 26	Ein feindliches Schiffsgeschwader durchquert die Enge zwischen den Inseln Rulat und Tisal.	1. Nam.	Zerstörung der Amazonenfeste Kurkum; Tod von Königin Yppolita
19. Ing. 26	Borbaradianische Söldner landen in der tobrischen Baronie Sardosk an; Vernichtung der Amazonenfeste Löwenstein.	NL Tage	Ein nekromantisches Ritual erhebt ein Heer von Untoten in Tobrien.



20. Pra. 27	Die schwer beschädigte Perlenmeerflotte erreicht Perricum nach einem Gefecht mit Seeschlangen vor der tobrischen Küste.
25. Pra. 27	Die Karracke "Reichsforst" sinkt nach Kampf mit borbaradianischen Truppen vor der Küste der Trollzacken; fast 200 Kämpfer fahren zu Efferd.
Ron. 27	Die Gft. Mendena fällt vollständig an die Schwarzen Horden.
1. Eff. 27	Ein Sabotageakt vernichtet das Hauptdepot für Hylailer Feuer im Hafen von Perricum.
4. Eff. 27	Borbarads Rückkehr; Walpurga von Weiden übergibt zu Gareth eine Greifenhaut.
4. Eff. 27	Der Borbaradianer Arngrimm von Ehrenstein ruft sich in Mendena zum "Herzog von Tobrien" aus.
16. Eff. 27	Fall von Warunk; der Schwarzmagier Xeraan erkennt sich später zum "Unumschränkten Herrn der Städte und Länder Warunk, Beilunk und Kurkum".
16. Bor. 27	Heerschau zu Praske; der Hausherr, Rondradan von Streitzig, sowie die Barone von Schrotenstein und Nevelung enttarnen sich als Handlager Borbarads und unternehmen den Versuch, den tobrischen Herzog Bernfried zu entführen.
Winter 27	Grimmer Frost bringt alle Kämpfe zum Erliegen; Borbarads Reich umfaßt mittlerweile die tobrischen Grafschaften Mendena und Misamund sowie den Süden von Osterfelde, Ysilia und Tobira; gänzlich besetzt ist die Markgft. Warunk; in der Markgft. Beilunk trotzten dem Feind allein die Gebiete westlich des Radrom sowie die Stadt Beilunk.
Anfang Tsa	Borbarads Truppen stürmen die ersten Baronien der darpatischen Landgft. Trollzacken.
7. Tsa 27	Altzoll in der Landgft. Trollzacken wird durch einen dämonischen Sturm verwüstet und fällt kampflös in die Hände der Borbaradianer.
8. Tsa 27	Ein borbaradianischer Stoßtrupp besetzt die Ogermauer an der Trollpforte.
12. Tsa 27	Helme Haffax trifft in Tobrien ein und wird Heerführer der Schwarzen Horden.
18. Tsa 27	Eroberung Ysiliass durch Galotta; fortan trägt die Stadt den Namen <i>Yol-Ghurmak</i> .
18. Tsa 27	Borbaradianer verüben einen weiteren Anschlag auf den Kriegshafen von Perricum.
Ende Tsa	Das "freie Tobrien" umfaßt nurmehr die Mark Drachenstein und den Norden der Gft. Tobimora.
1. Nam.	Markgräfin Gwidühenna hält Beilunk durch Anrufung des Götterfürsten Praios.



Stand der borbaradianischen Invasion Ende Tsa 27 Hal

24. Pra. 28	Die <i>Schlacht auf den Vallusanischen Weiden</i> ; Borbarads Plan, das kaiserliche Heer von Reichsbehüter Brin einzukesseln, scheitert; Tod des borbaradtren Grafen Uriel von Notmark.
Ron. 28	Stillstand an der darpatischen Front; die Grenzlinie zu den Schwarzen Landen verläuft entlang der Kammlinie der Trollzacken bis hin zur Trollpforte.
Eff. 28	Die Schwarzen Horden errichten Grenzbefestigungen in den Höhen von <i>Trollzacken</i> und <i>Schwarzer Sichel</i> ; Verstärkung der <i>Ogermauer</i> mittels unheiliger Magie.
26. Tra. 28	Die Schwarzen Horden scheitern bei einem Angriff auf das "Drachstein-Turnier" im tobrischen Ebelried.
Bor. 28	Prinz Storko von Gareth und der tobrische Herzog Bernfried schließen einen Pakt mit dem Kaiserdrachen Apep.
7. Phe. 28	Der selbsternannte tobrische "Herzog" Arngrimm überlebt ein Attentat auf seine Person.
10. Phe. 28	Arngrimm von Ehrenstein verlegt seine Residenz von Mendena nach Yol-Ghurmak.
Mitte Phex	Von Trallop setzt sich der Weidener Heerzug gen Tobrien in Bewegung.
Tsa 28	Die Schwarzen Horden verstärken die Grenzanlagen im Bereich der Ogermauer.
14. Per. 28	Im besetzten darpatischen Aschenfeld kommt es zu einem Massaker an tobrischen Flüchtlingen durch den Borbaradianer Gero v. Hartheide.
Mitte Per.	Garetische und darpatische Kriegsbanner vereinigen sich am Arvepaß.
26. Per. 28	Mit dem Fall der tobrischen Feste Kleinwardstein übernehmen die Borbaradianer die Kontrolle über den Sichelstieg; das freie Tobrien ist nurmehr über die schwer passierbaren Paßwege im Norden der Drachensteine zu erreichen.
22./23. Ing	Die <i>Schlacht an der Trollpforte</i> (auch: <i>Dritte Dämonenschlacht</i>); eine Streitmacht der Zwölfgöttlichen Lande, die Völker der Menschen, Elfen und Zwerge siegen über Borbarad.
Ende 28	<i>Schwarz-Tobrien</i> (incl. Warunk, Beilunk und der darpatischen Landgft. Trollzacken) verbleibt in den Fängen von Borbarads Statthaltern; als Freies Tobrien behaupten sich die Mark Drachenstein, die Stadt Beilunk und die Illsruer Burg Klippenstein.

Zeittafel Schwarze Lande (Maraskan):

Bor. 24	Rur-und-Gror-Anhängerverlassen Maraskan fluchtartig in Richtung Aranen.
30. Phe. 24	Borbarad nimmt die Gestalt des KGIA-Kommissars Delian von Wiedbrück an.
1. Pra. 25	"Delian v. Wiedbrück" wird militärischer Berater an der Seite Fürst Herdins von Maraskan.
19. Ron. 25	Das Verbot der traditionellen Diskusstafette führt zu Unruhen auf Maraskan.
8. Eff. 26	Fürst Herdin verliert den Verstand; sein Berater Delian v. Wiedbrück wird als Borbarad enttarnt.
10. Eff. 26	Verhängung einer Nachrichtensperre über Maraskan
1. Bor. 26	Helme Haffax wird neuer Fürst von Maraskan.
8. Fir. 26	Drei Galeeren der Maraskanflotte werden von einer "Dämonenarche" vernichtet.
21. Fir. 27	Unter Fürstmarschall Helme Haffax setzen mittelreichische sowie maraskanische (!) Truppen zum Sturm auf Boran an.
29. Fir. 27	Helme Haffax' Verrat; Boran fällt tags zuvor unter Beteiligung der <i>Templer von Jergan</i> in die Hände Borbarads.
Tsa 27	Fall der Städte Jergan, Tuzak und Sinoda
Rah. 27	beinahe vollständige Vernichtung einer mittelreichischen Flottille vor der Ostküste
Per. 28	Flüchtlinge aus Maraskan annektieren Teile der aranischen Halbinsel Yalaiad.

Zeittafel Schwarze Lande (Hoher Norden & Bornland):

Winter 25	Goldfunde an der Letta lösen einen Goldrausch aus. Die Bevölkerung von Paavi nimmt rapide zu.
Ende 25	Der nivesische Schamane Kailäkinen sagt entbehrrungsreiche Winter voraus und rät seinem Volk von den Weidegründen östlich der Letta ab.
30. Fir. 26	Die Hexe Glorana ernennt sich zur "Königin von Paavi".
Sommer 26	Eisige Kälte hält die Gebiete entlang der Letta fest im Griff.
Anfang 27	Iloinen Schwanentochter und das Ifirnsrudel nehmen den Kampf gegen Glorana auf.
30. Pra. 27	Schändung des Firuntempels zu Bjaldorn
Eff. 27	Graf Uriel von Notmark gründet den "Bornischen Trutzbund des Nordens".
Hes. 27	Graf Uriel von Notmark und seine Tochter Tjeika ziehen unter dem Dämonenbanner gen Bjaldorn.
29. Hes. 27	Fall Bjaldorns
13. Fir. 27	Der Festumer Gelehrte Sanderwik verschwindet.
5. Tsa 27	Schlacht bei "Ochs und Eiche" nahe Notmark; ein Heer unter Gräfin Thesia unterliegt Graf Uriel.
1. Rah. 27	Graf Uriels Heerbann zieht plündernd und brandschatzend nach Süden; seine Tochter Tjeika stellt sich ihm daraufhin entgegen.
Pra. 28	Graf Uriels Heer umgeht Festum und zieht weiter Richtung Vallusa.
Winter 28	Westlich der Letta häufen sich Entführungsfälle; vornehmlich sind Kinder davon betroffen.
30. Fir. 28	Herolde von Königin Glorana fordern zu Festum die Unterwerfung des Bornlandes.

Zeittafel Schwarze Lande (Aranien/Oron):

24. Eff. 26	Chimären greifen das Dorf Borbra am Mhanadi an und zerstören den heiligen Baum der Tsa.
11. Ing. 26	Die Gorische Wüstewird zum Zentrum von Sphärenerschütterungen.
Bor. 27	Durch den ständig wachsenden Sphärenriß häufen sich die Dämonensichtungen in Gorien.
Hes. 27	Staubstürme aus der Gorischen Wüste wüten über dem südlichen Aranien; Dutzende Menschen kommen zu Tode.
Fir. 28	Der aranische Kronstein <i>Al'Dabar</i> verschwindet spurlos auf dem Weg von Gareth nach Zorgan.
1. Tsa 28	Dimiona proklamiert sich auf dem Frühlingsfest in Zorgan zur "Königin von Aranien"; ein Perainewunder verhindert die Unterwerfung des aranischen Adels; Gründung des "Moghulats" Oron.
Ende Tsa	Die aranische Grafschaft Elburum schließt sich Dimiona an.
30. Per. 28	Massaker im Garten der Peraine zu Zorgan; Ermordung des <i>Hüters des Lebens</i> , Leatmon Phraisop, und seiner Familie.
23. Ing. 28	Es gelingt, den Sphärenriß über der Gorischen Wüste zuzuschließen; Ende der Dämonensichtungen.
Anf. Rah.	Dimiona empfängt einen Splitter aus Borbarads Dämonenkrone.

Zeittafel Schwarze Lande (sonstiges):

Ron. 24	Zerstörung des Klosters Arras de Mott im Finsterkamm beim Versuch, grenzenlose Macht für Borbarad zu gewinnen.
11. Ing. 24	Zerstörung der Stadt Altaia auf der Waldinsel Altoum
20. Per. 25	Gefolgsleute des Schwarzmagiers Galotta sorgen für einen Tumult auf dem Kronrat von Gareth.
Ron. 26	Borbaradianische Schergen scheitern bei dem Versuch, sich das yaquirische Kronsiegel anzueignen.
NL Tage	Ungeheuersichtungen am Neunaugensee; Bedrohung der Städte Trallop und Donnerbach



"Schwarz-Tobrien" Ende 28 Hal

Mitte Fir. 27	Entführung des berühmten Mechanicus Leonardo in Havena
Phe. 27	Im Museum zu Lowangen öffnet sich ein Sphärenspalt (bis 13. Per. 27).
15. Ing. 27	Zu Punin erfolgt die Verdammung Borbarads durch die Kirchen der Zwölfe.
22. Ing. 27	Borbarad besiegt Rohal im magischen Duell.
27. Ing. 27	Borbaradianermagie führt zur Ausweitung des Moorbrücker Sumpfs im Kosch.
1. Pra. 28	Störung des "Rituals der Erneuerung" im Raschtulswall
Hes. 28	Dämonischer Feuerregen führt zu Zerstörungen in Havena und Wehrheim.
Fir. 28	Dimiona von Zorgan entkommt aus ihrem Gewahrsam in der <i>Schule der Austreibung</i> zu Perricum.
Tsa 28	Borbarad sorgt mit "Adelserhebungen" für Verunsicherung unter seinen Gegnern.
8./9. Phe.	Fliegende Belagerungstürme tauchen über Gareth auf; borbaradianischer Feuerregen zerstört zahlreiche Gebäude in Gareth; Tod von Kaiserin Cella.
Phe. 28	Die Auswirkungen des Sphärenrisses über der Gor reichen mittlerweile bis Mherwed.



Sieg über Borbarad

Anhang C – Aventurische Persönlichkeiten

Politische Oberhäupter (28 Hal)

Paavi (Schwarze Lande)	“Königin” <i>Glorana die Schöne</i>	Port Corrad (Diktatur)	<i>Generalpräfekt Oderin du Metuant</i>
Bornland	<i>Adelsmarschallin Thesia von Ilmenstein</i>	Mengbilla (Oligarchie)	[Großemir] [Hoher Rat (9 Mitglieder)]
Vallusa	[2 Bürgermeister/Stadtrat]	Chorhop (Plutokratie)	(nominell) <i>Kalif Malkillah III.</i> (Stadtrat) <i>Vogtvikar Adlan Zeforika</i>
Donnerbach	<i>Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. Donnerhall</i>	Mirham (Monarchie)	<i>König Damian von Shoy’Rina</i>
Riva	[Magistrat/Bürgermeister]	Al’Anfa (Plutokratie)	<i>Patriarch Amir Honak</i> <i>Marschall-Gubernator Oderin du Metuant</i> <i>Großadmiralissima Phranya Yalma Zornbrecht</i>
Tjolmar	[Magistrat]	H’Rabaal (Aristokratie)	(nominell) <i>König Mizirion III. Sylphur</i> “König” <i>Azzaph Charazzar</i>
Tiefhusen (orkisch besetzt)	<i>König Arion von Westak-Tiefhusen</i>	Brabak (Aristokratische Monarchie)	<i>König Mizirion III. de Sylphur</i>
Lowangen (Plutokratie)	[Magistrat]	Hôt-Alem (Aristokratie)	<i>Fürst-Protector Refardeon II.</i>
Orkland	<i>Marschall Sadrak Whassoi</i> <i>Aikar Brazoragh Ashim Riak Assai</i> <i>Hohepriester Uigar Kai</i>	Sylla (Monarchie)	<i>Harani/Admiral-Bürgermeisterin Zulhamin Alschera</i>
Thorwal	<i>Hetmann Tronde Torbensson</i>	Charypso (Ochlokratie)	[–]
Andergast (Monarchie)	(im Fir. ermordet) <i>König Wendolyn VII.</i> (Fir. – Rah.) <i>König Wenzeslaus (Thronräuber)</i> (ab 29 Hal) <i>König Efferdan I. von Andergast</i>	Trahelien (Monarchie)	<i>Nisut (Königin) Peri III. Setepen</i>
Nostria (Monarchie)	<i>König Kasimir IV.</i>	Amazonen (Matriarchalische Monarchie)	<i>Königin Thesia Gilia von Kurkum</i>
Mittelreich (Monarchie)	(bis 21. Ing.) <i>Reichsbehüter Brin von Gareth</i> (seit 21. Ing.) <i>Reichregentin Emer ni Bennain</i>	Reiche unter dem Berg	(seit Winter 28) <i>Hochkönig Albrax, Sohn des Agam</i>
Horasreich (Monarchie)	<i>Horas-Kaiserin Amene III. Firdayon</i>	Bergfreiheit Xorlosch	(Erzzwerge) <i>Bergkönig Tschubax, Sohn des Tuagel</i>
Aranien (Monarchie)	<i>Fürstin Sybia von Zorgan</i>	Bergfreiheit Eisenwald	(Erzzwerge) <i>Bergkönig Fargol, Sohn des Fanderam</i>
Oron (Schwarze Lande)	(seit 1. Tsa) “Moghuli” <i>Dimiona</i>	Bergfreiheit Koschim	(Hügelzwerge) <i>Bergkönig Gilemon, Sohn des Gillim</i>
Khunchom (Monarchie)	<i>Fürst Selo Kulibin</i>	Bergfreiheit Waldwacht	(Amboßzw.) <i>Bergkönig Arombolosch, Sohn des Agam</i>
Rashdul	<i>Shanja Eshila</i> (25. Ron. – 25. Per) <i>Belizeth Dschelefsunni</i> <i>Sultan Hasrabal ben Yakuban (und Shanja Eshila)</i>	Bergfreiheit Lorgolosch (aufgegeben)	(Brillantzwerge) <i>Bergkönig Omgrasch, Sohn des Orbal</i> <i>Matriarchin Ingrascha, Tochter der Irin</i>
Thalusa	<i>Fürst Ras Kasan</i>		
Kannemünde (Plutokratie)	[Stadtrat (7 Handelshäuser)]		
Kalifat	<i>Kalif Malkillah III.</i>		
Selem	(nominell) <i>Generalpräfekt Oderin du Metuant</i> [König]		

Mittelreich

DIE KAISERLICHE FAMILIE

(bis Ing.) *Reichsbehüter Brin v. Gareth*
Reichsregentin Emer ni Bennain
 (ab 1. Pra. 36 Hal) *Kaiserin Rohaja v. Gareth*
Reichsprinzessin Yppolita v. Gareth
Reichsprinz Selindian Hal v. Gareth

REICHsverwaltung & Hofstaat

Reichsseneschall *Jast Gorsam v. Großen Fluß*
Reichskammerherr/in
 (bis 24. Pra.) *Waldemar v. Weiden*
Walpurga v. Löwenhaupt
Reichserzkanzler *Hartuwal Gorwin v. Großen Fluß*
Reichsgroßgeheimrat *Dexter Nemrod zu Wehrheim*
Reichserztruchseß *Fingorn v. Mersingen*
Reichsrichterin *Efferdane v. Ehrenstein*
Großsiegelbewahrer *Orsino v. Falkenhag*
Reichserzmarschall *Leomar A. S. v. Berg*
Ksl. Marschall *Boronian v. Rommily*
Reichserzadmiral *Rudon v. Darbonia zu Mendena*

Hofmarschallin *Eorlariel Zirlirion*
Hofzeremonienmeister *Argiope Paligan*
Hofmedicus *Helidar v. Atzbergen*
Erster Ksl. Hofmagus *Virily*
Zweiter Ksl. Hofmagus *Chiranor Feyamun*
Dritter Ksl. Hofmagus *Melwyn Stoorrebrandt*

KÖNIGREICH ALBERNIA

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

Stadtmark Havena *Markvogt Ardach Herlogan*
 Brn. Windehag; Freie Stadt Havena; Grafenmark Havena; Brn. Nordhag; Brn. Westpforte; Brn. Ylvidoch; Gaugft. Berngau; Brn. Yantibair; Brn. Weidenau; Brn. Altenfaehr; Brn. Hohelucht

Grafschaft Bredenhag *Gräfin Rianod Ni Llud*
 Brn. Tommeldomm; Brn. Bockshag; Brn. Gemhar; Brn. Gemharsbusch; Gfl. Bredenhag; Brn. Wallersrain; Brn. Orbatal; Brn. Janendoch; Brn. Glydwick; Brn. Otterntal; Brn. Traviarim; Brn. Crumold; Kgl. Abagund; Brn. Draustein; Brn. Niriansee

Landgrafschaft Honingen
Gräfin Franka Salva Galahan
 Gfl. Honingen; Brn. Seshwick; Reichsstadt Abilacht; Mark Abilacht; Brn. Lyngwyn; Brn. Hohenfels; Brn. Tannwald; Kgl. Baumwassern; Brn. Albentruz; Brn. Niederhoningen

MARKGRAFSCHAFT WINHALL*

(bis Ing. 28 Hal) *Markgraf Raidri Concjobair*
 (ab Eff. 29 Hal) *Gräfin* Rhianna Conchobair*
 Reichsstadt Winhall; Reichsland Winhall; Brn. Eichenwald; Brn. Fairnhain; Brn. Aiwiallsfest; Gaugft. Tommelgau; Brn. Weyringen; Brn. Niamor; Gfl. Neuwiallsburg

MARKGRAFSCHAFT WINDHAG

Markgraf Rateral Sanin XII.
 Brn. Grenzmarken; Reichsstadt Kyndoch; Reichsland Flachstein; Brn. Fuxwalden; Gfl. Greifenklamm; Landmark Rondbirge; Gaugft. Weißengau; Brn. Widdernhall; Brn. Schattengrund; Brn. Salzsteige; Reichsstadt Harben; Reichland Wettershag; Brn. Osthagen; Brn. Südhag

HERZOGTUM NORDMARKEN

Herzog Jast Gorsam v. Gr. Fluß

Stadtmark Elenvina

Vogt Rupo v. Hamrath-Salmfang
 Reichsstadt Elenvina; Ratsland Klippag; Gaugft. Fuchsgau; Hzgl. Bollharschen

Grafschaft Isenhag

Graf Ghambir, S. d. Gruin
 Brn. Kyndoch; Brn. Tandosch; Vogtei Brüllenbösen; Brn. Rodaschquell; **Bergkgr. Xorlosch** (*Bergkönig Tschubax, S. d. Tuagel*); Angroschsgau; Brn. Wedengraben; Brn. Eisenstein; Reichsstadt Eisenhuett; Brn. Eisenhuett; Vogteien Nilsitz; Brn. Rabenstein; Brn. Dohlenfelde

Landgrafschaft Gratenfels

Landgraf Alrik Custodias
 Brn. Arraned; Brn. Nablafurt; Brn. Schnakensee; Brn. Ambelmund; Brn. Tommelsbeuge; Brn. Vairningen; Brn. Firnholz; Brn. Urbeltor; Brn. Kranick; Reichsstadt Gratenfels; Grafenmark Gratenfels; Brn. Rickenhausen; Brn. Witzichenberg; Brn. Schweinsfold; Brn. Riedenburg; Brn. Schwertleihe; Brn. Galebquell; Brn. Orgils Heim; Brn. Berg; Gfl. Paggenau; Brn. Wolfsstein; Brn. Ludgenfels; Brn. Meilingen; Brn. Trappenfurten

Grafschaft Albenhus

Gräfin Calderine v. u. zu Hardenfels
 Reichsstadt Albenhus; Grafenland Albenhus; Brn. Hlûthars Wacht; Brn. Gernebruch; Brn. Kaldenberg; Ksl. Weidleth; Brn. Liepenstein; Gaugft. Albengau

KÖNIGREICH KOSCH

(bis Ing. 28 Hal) *König Brin v. Gareth*
 (ab 29 Hal) *Königin Rohaja v. Gareth*
Fürst Blasius v. Eberstamm ä. H.

Grafschaft Angbarer See

Graf Orsino v. Falkenhag zum Grauen See
 Brn. Geistmark; Brn. Garnelhaun; Brn. Oberangbar; Reichsstadt Angbar; Fürstlich Hügelland; Brn. Vinansamt; Brn. Zwischenwasser; Brn. Rohalssteg

Grafschaft Wengenholm

Gräfin Ilma v. Wengenholm
 Brn. Albumin; Brn. Auersbrück; Gräfl. Wengenholm; **Bergkgr. Koschim** (*Bergkönig Gilemon, S. d. Gilim*); Brn. Twergentruz; Brn. Bärenklamm

Grafschaft Schetzeneck

Graf Helkor v. Bodrin
 Fürstl. Fürstenhort; Brn. Bärenfang; Brn. Metenar; Gfl. Drakfold; Gaugft. Koschgau; Brn. Uztrutz

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

Grafschaft Ferdok*Graf Growin S. d. Gorbosch*

Stadt Ferdok; Grafenmark Ferdok; Brn. Nadoret; Brn. Dunkel-
forst; Brn. Herbonia; Brn. Moorbrück; Brn. Stannitz; Brn. Ham-
merschlag; **Bergkgr. Waldwacht** (*König Arombolosch S. d. Agam*);
Brn. Bragahn; Brn. Roterz; Brn. Drift; Brn. Lûr

KÖNIGREICH ALMADA

(bis Ing. 28 Hal)

König Brin v. Gareth

(ab 29 Hal)

Königin Rohaja v. Gareth

(Kronverweser)

*Baron Dschijndar v. Rabenmund***Grafschaft Yaquirtal***Graf Khorim Uchakbar*

Reichsstadt Punin; Stadtmark Punin; Brn. Nordhain; Brn. Nemen-
to; Brn. Imrah; Brn. Artesa; Brn. Khabosa; Gräfl. Thangolforst;
Brn. Brig-Lo

Mark Südforste*Markverweserin Schahane Al'Kasim*

Brn. Haffith; Brn. Culming; Vogtei Agum; Ksl. Phecadien; Brn.
Schelak; Gaugft. Geiersgau; Brn. Pildek; Brn. Mesch; Brn. Phex-
helf; Brn. Brigellan; Brn. Inostal; Brn. Brindäl

Grafschaft Waldwacht*Graf Rabosch S. d. Reshmin v. Waldwacht*

Brn. Jennbach; Berggau Waldwacht; Brn. Kyrstollen; Brn. Braast;
Brn. Taubental; Brn. Flogglond; Brn. Bangour; Reichsstadt Tala-
dur; Gfl. Taladur; Brn. Hérisson

Grafschaft Ragath*Graf Brandil v. Ehrenstein ä. H. u. Streitzig*

Kgl. Franfeld; Brn. Jurios; Brn. Yasamir; Brn. Falado; Kgl. Kha-
hirios; Kgl. Kornhammer; Ksl. Selaque; Reichsstadt Ragath; Mark
Ragathsquell; Brn. Schrotenstein; Brn. Bosquirien; Brn. Dubios;
Brn. Valpokrug; Brn. Cres; Brn. Bitterbusch; Brn. Rosenteich; Ksl.
Molay

KÖNIGREICH GARETIEN

(bis Ing. 28 Hal)

König Brin v. Gareth

(ab 29 Hal)

*Königin Rohaja v. Gareth***Kaisermark Gareth***Markvogt Berdin v. Vierok*

Freie u. Reichsstadt (Alt-)Gareth; Ksl. Raulsmark; **Stadt des Lich-
tes** (*Bote des Lichts*); Ksl. Ochsenblut; Ksl. Gerbaldsmark; Gaugft.
Retogau; Ksl. Alriksmark; Reichsstadt Vierok; Brn. Vierok; Ksl.
Halsmark; Ksl. Sighelmsmark

Grafschaft Hartsteen*Gräfin Thuronia v. Quintian-Quandt*

Reichsstadt Puleth; Brn. Puleth; Brn. Bärenau; Brn. Natzungen;
Gaugft. Reichsgau; Brn. Hutt; Gfl. Feidewald; Reichsstadt Hart-
steen; Ksl. Bugenhog; Brn. Rabensbruck

Grafschaft Waldstein

(bis Fir. 28)

Graf Albrax Sohn des Agam

(ab Fir. 28)

Gräfin Naheniel Quellentanz

Kgl. Serrinmoor; Kgl. Neerbusch; Brn. Ulmenhain; Brn. Osen-
brück; Brn. Tannwirk; Brn. Zweiflingen; Brn. Leihenbutt; Gfl.
Lande Silz; Brn. Falkenwind; Ksl. Sertis; Brn. Linara; Stadt Hirsch-
furt; Brn. Schwanenbruch; Brn. Uslenried

Grafschaft Reichsforst*Graf Danos v. Luring*

Brn. Schwarztannen; Brn. Waldfang; Ksl. Randersburg; Brn.
Rallerspfort; Brn. Syrenholt; Brn. Hirschfurten; Gfl. Rubreth;
Reichsstadt Luring; Gfl. Luring

Grafschaft Eslamsgrund*Gräfin Efferdane v. Ehrenstein ä. H.*

Reichsstadt Eslamsgrund; Gfl. Eslamsgrund; Kgl. Dornensee; Brn.
Falkenstein; Gaugft. Schlundgau; Brn. Höllenwall; Kgl. Halhof;
Brn. Gallstein; Brn. Fremmelsfelde; Brn. Zagbar

Grafschaft Schlund*Graf Ingramm S. d. Ilkor*

Stadt Wandleth; Gfl. Ingerimmsschlund; Brn. Hartsteen; Brn.
Viehiesen; Kgl. Mardershöh; Brn. Ruchin; Brn. Erlenstamm;
Brn. Nettersquell

Edelgrafschaft Perricum*Grfl. Regentin Rimiona Paligan v. Perricum*

(ab dem 20. Lj.)

Rondrigan Paligan v. Perricum

Brn. Wasserburg; Brn. Sturmfels; Brn. Weißbarûn; Kgl. Gerben-
wald; Brn. Gnitzenkuhl; Brn. Dürsten-Darrenfurt; Brn. Haselhain;
Brn. Brendital; Reichsstadt Perricum; Land Perrinmarsch; **Lö-
wenburg zu Perricum** (*Schwert der Schwerter Ayla von Schatten-
grund*)

MARKGRAFSCHAFT GREIFENFURT*Markgräfin Irmenella v. Wertlingen zu Greifenfurt*

Brn. Finsterrode; Brn. Helbrache; Brn. Beldenhag; Brn. Finster-
kamm; Brn. Dergelstein; Brn. Schnayttach; Brn. Dunkelsfarn; Brn.
Reichsweg; Brn. Hasenfeld; Brn. Quastenbroich; Stadt Eslamsro-
den; Brn. Eslamsroden; Brn. Orkenwall; Reichsstadt Greifenfurt;
Mark Greifenfurt; Brn. Kressenburg; Gaugft. Königsgau; Brn.
Feldharsch; Brn. Zalgo; Brn. Nardesfeld; Brn. Hexenhain; Brn.
Hesindenburg; Brn. Donfanger; Mgfl. Breitenbruck; Mgfl. Weißen-
horst; Brn. Greifenberg; Brn. Greifenhurst; Brn. Nebelstein; Brn.
Hundsgrab

HERZOGTUM WEIDEN

(bis 24. Pra.)

Herzog Waldedmar von Weiden

(seit Eff.)

*Herzogin Walpurga von Löwenhaupt***Grafschaft Bärwalde***Gräfin Walderia v. Löwenhaupt zu Bärwalde*

Stadt Trallop; Brn. Mittenberge; Brn. Brachfelde; Brn. Hollerhei-
de; Brn. Moosgrund; Brn. Urkentruz; Gfl. Pallingen; Gaugft.
Bibergau; Ksl. Blaubinge; Hzgl. Dornstein; Brn. Wolfenbinge

Kaiserliche Grafschaft Baliho*Graf Avon Nordfalk v. Moosgrund*

Brn. Pandlaril; Hzgl. Nordheim; Stadt Baliho; Stadtmark Baliho;
Gfl. Espen; Brn. Kornfelden; Brn. Rotwasser; Brn. Böckelsdorf;
Gaugft. Sichelgau; Brn. Teichenberg; Stadt Menzheim; Brn. Menz-
heim; Reichsstadt Auen; Brn. Perainenstein; Brn. Bollinger Heide;
Gfl. Zippeldinge

Mark Sichelwacht*Markverweser Ralmir v. Zornbrecht-Hauberach*

Brn. Fuchshag; Hzgl. Altentralllop; Hzgl. Mauerndorf; Brn. Herzo-
genthal; Brn. Schwarzenstein; Brn. Uhdenwald; Brn. Hahnfels;
Brn. Drachenstein; Brn. Rotenforst; Brn. Ingerimms Steg; Brn.
Zollhaus; Brn. Beonspfort; Brn. Adlerflug; Brn. Östlingen; Brn.
Schroffenfels; Gfl. Salthel

Markgrafschaft Heldentrutz**Markgräfin* Walpurga von Löwenhaupt*

Mgfl. Reichsend; Brn. Nordhag; Brn. Schneehag; Herrlich Wald-
leuen; Markherrlich Weiden; Brn. Weidenhag; Brn. Dergelquell

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

KÖNIGREICH DARPATIEN

(bis Ing. 28 Hal)
(ab 29 Hal)

König Brin v. Gareth
Königin Rohaja v. Gareth
Fürstin Irmegunde v. Rabenmund ä.H.

Grafschaft Ochsenwasser

Graf Barnhelm v. Rabenmund ä. H.

Brn. Echsmoos; Brn. Rammholz; Vogtei Wolkenried; Brn. Aschenfeldt; Brn. Balderweith; Brn. Devensberg; Brn. Bohlenburg; Brn. Pulverberg; Brn. Dettenhofen; Brn. Neuborn; Stadt Rommily; Mark Rommily

Grafschaft Wehrheim

Graf Dexter Nemrod v. Wehrheim

Brn. Lodenbach; Brn. Immlingen; Brn. Meidenstein; Brn. Rappenfluhe; Brn. Mistelhausen; Brn. Rosenbusch; Ksl. Hallingen; Gaugft. Brücksgau; Brn. Waldmarkt; Brn. Galbenburg; Reichsstadt Wehrheim; Landmark Wehrheim; Brn. Dergelsmund; Brn. Königsweber; Brn. Bröckling; Brn. Schlotz; Brn. Oppstein; Brn. Friedwang

Landgrafschaft Zweimühlen

Landgräfin Svanja Ragnasdottir v. Zweimühlen

Brn. Wutzenwald; Gfl. Zweimühlen; Brn. Gallys; Brn. Grassing; Brn. Ochsenweide; Freie u. Reichsstadt Zwerch; Brn. Zwerch

Landgrafschaft Trollzacken

Landgraf Gernot Lahîris v. Mersingen ä.H.

Brn. Rechthag; Brn. Trutzenburg; Brn. Ostenklotz; Brn. Ähregatter; Brn. Zumbelweide; Brn. Sensenhöh; Brn. Praionsau; Brn. Rabenfeld; Brn. Eckelstor; Vogtei Altzoll; Brn. Westerklottz; Brn. Wassertälern; Brn. Talerort; Brn. Rotenzenn; Brn. Trollstätt; Ksl. Gugelforst; Brn. Gadang; Brn. Gorbinger; Fürstl. Knoppesberg; Brn. Hengefeldt; Brn. Zackenber; Brn. Gluckenhang; Brn. Berghthann; Brn. Vellberg; Gaugft. Trollsgau; Brn. Arvepaß; Brn. Trollnase; Brn. Efferdsträse

MARKGRAFSCHAFT WARUNK

Markgraf Throndwig v. Bregelsaum

Brn. Radrombusch; Stadt Warunk; Mark Warunk; Brn. Binsenbeck; Gfl. Apelenfelde; Gaugft. Dogulsgau; Brn. Schlegelstein; Brn. Natterngras

MARKGRAFSCHAFT BEILUNK

Fürst-Illuminierte Gwidühenna v. Faldahon

Brn. Grenzmarken; Brn. Grünau; Brn. Greifenau; Markfräul. Boro-bunth; Markfräul. Drileuen; Reichsstadt Beilunk; Mark Beilunk; Brn. Maich; Ksl. Lorgoloschs Ring; Brn. Föhrenkuppe; Brn. Graif; Brn. Valdahon; Brn. Ouhan; Brn. Zweiseen; Reichsstadt Shama-ham; Land Shamaham; Brn. Norbeneck; Brn. Ogerbusch; **Königreich Kurkum** (*Königin Gilia v. Kurkum*); Brn. Kleinfurt; Brn. Waldereck; Brn. Rhoderstein; Brn. Arbasien; Brn. Saldersand; Brn. Lyll; Brn. Ostend; **Bergkönigreich Lorgolosch** (*Bergkönig Om-grasch S. d. Orbal*); Bergfreischaft Orlong; Bergfreischaft Kibrom; Bergfreischaft Ilderasch

HERZOGTUM TOBRIEN

Herzog Bernfried v. Ehrenstein

Landgrafschaft Ysilia

Landgräfin Yandelind von Spogelsen-Ysilia

Brn. Spogelsen; Brn. Kleinwardstein; Stadt Ysilia; Mark Ogertrift;

Brn. Liliengrund; Brn. Eichmoor; Brn. Nevelung; Hzgl. Künßberg; Ksl. Oberdarpatrien; Brn. Kathenberg; Brn. Münzenberg; Brn. Winsheym; Hzgl. Wangelwilden; Brn. Rauffenberg; Brn. Speckfelden; Brn. Mundtbach; Brn. Falkenberg; Brn. Viereichen

Mark Osterfelde

Markverweser Leomar Almaderich Sigiswild vom Berg

Brn. Ebersberg; Brn. Tobelstein; Brn. Lindenhain; Brn. Burmisch; Gfl. Praske; Hzgl. Ehrenstein; Brn. Schwarzsicheln; Gaugft. Drachengau; Brn. Willbergen; Brn. Freudenberg; Brn. Granelfels; Brn. Wettersklamm; Brn. Hohenlauchenwart

Mark Drachenstein

Markverweserin Argonia Zirkevist

(seit Bor. 28) *Markwart Apep von Ungolfsthann*

Brn. Rumpenfels; Ksl. Ungolfsthann; Gfl. Drachenstein; Brn. Erbschwerd; Brn. Güldenharsch; Brn. Kevûns Brück; Brn. Eisenrath

Landgrafschaft Tobimora

Landgraf Ohmit v. Tobimora zu Vallusa

Brn. Gabelweyhe; Brn. Schnattermoor; Brn. Treublatt; Brn. Tizamsquell; Gfl. Ebelried; Brn. Nordweide; Brn. Heidlingen; Brn. Schwürzhofen; Brn. Becherlingen; Meierei Tobimora; Brn. Reherstet; Gaugft. Windgau; Brn. Kummersfelden; Brn. Waischenroth; Brn. Bergenhus; Brn. Ällingen; Brn. Albersrode; Brn. Baruns Pappel; Meierei Wickrath; Brn. Maus

Grafschaft Misamund

Gräfin Wendrewka v. Korswandt

Mark Vallusa; Brn. Grünauen; Brn. Firunsschilfen; Ksl. Schallingspfort; Gfl. Misamündel; Brn. Alst; Brn. Tirandur; Brn. Misafelden

Grafschaft Mendena

Graf Litprand v. Darbonia

Brn. Ilsur; Brn. Schwarzbuckel; Brn. Rallerfeste; Reichsstadt Mendena; Mark & Land Borwein; Brn. Quellensprung; Brn. Zoßberg; Hzgl. Salvunk; Hzgl. Tesral; Brn. Kohlrungen; Brn. Ulracht; Brn. Keilerau; Brn. Sardosk; Ksl. Muschelstrand; Brn. Südwall; Brn. Föhrenhain; Ksl. Feste Rulat; Brn. Tisal

KÖNIGREICH MARASKAN

Fürstmarschall Helme Haffax (Reichsacht)

Grafschaft Tuzak

Graf Sanz XXIV. v. Sanzerforst

Brn. Roabur; Brn. Roaborab; Reichsstadt Tuzak; Mark Tuzak; Gfl. Sanzerforst; Brn. Hurabor'Roab

Grafschaft Jergan

Graf Berschin v. Tommenau

Reichsstadt Jergan; Mark Jergan; Brn. Arubor'burob; Ksl. Hiraquell

Kronkommissariat Perlenmeer

Kronkommissar Alderin v. Duhan

Brn. Tirabûr; Reichsstadt Boran; Brn. Huran

Reichsmark Sinoda

Markverweserin Rahjane v. Gellen

Brn. Roab'Opopur; Brn. Perlenmeer; Stadt & Land Sinoda; Brn. Narmoggyn

Grafschaft Jilaskan

Gräfin Trontir v. Alfz

Brn. Jandraskan; Brn. Etlaskan; Gfl. Jilaskan

Horasreich

DIE HORASKAISERLICHE FAMILIE

Kaiserin Amene-Horas Firdayon
Ksl. Prinzessin Aldare Firdayon
Ksl. Prinz Timor Firdayon
(verstoßen) Salkya Firdayon v. Holdan-Artesa
Shafir der Prächtige von Khomwacht

Staatsminister Abelmir v. Marvinko
Staatsmareschall Folnor Sirensteen zu Irendor
Großadmiral Gilmon Quent
Obersthofmagus Xhingan von Thorwal
Oberhofmagus Gardelan ya Meniona

I. KÖNIGREICH YAQUIRIA

Kanzler Königin Amene III. Firdayon
Cronmareschall Hakaan v. Firdayon-Bethana
Dapifer ter Bredero

CRONMARK YAQUIRBRUCH

Marchesa Alwene v. Oberfels-Phecadien

HERZOGTUM GRANGORIA

Herzog Cusimo Garlischgrötz v. Grangor

Grafschaft Phecadien

Graf Cusimo Garlischgrötz v. Grangor
Stadt Grangor; Cron-Domäne Venga; Brn. Sewamund

Grafschaft Bomed

vakant
Cron-Domäne Schradok (Bergkönig Gorfar S. d. Gurobead); Brn. Veliris; Brn. Tikalen

ERZHERZOGTUM HORASIA

Erzherzog Hakaan v. Firdayon-Bethana

Horasmark Vinsalt

Granduco Tanglan von Farsid-Berlinghân

Grafschaft Yaquiria

Gräfin Hesindiane von Bethana-Aralzin
Brn. Shumir; Brn. Ruthor; Domäne Pertakis; Brn. Bethana; Domäne Westenende

Horasmark Kuslik

Marchesa Amene III. Firdayon
Brn. Hussbek; Stadtmark Kuslik

ERZHERRSCHAFT ARIVOR

Erzherrscher Dapifer ter Bredero
Brn. Aldyra; Domäne Clameth; Erzmark Arivor; Brn. Terubis; Domäne Urbet

CRONMARK GOLDFELSEN

Marchese Nitor v. Silas-Tegalliani

HERZOGTUM METHUMIS

Herzog Eolan IV. Berlinghân

Grafschaft Belhanka

Graf Mondino Torbenias v. Crasulet
Brn. Efferdas; Stadt u. Land Belhanka; Domäne Malur

Grafschaft Sikram

Graf Croenar von Marvinko
Brn. Marudret; Grafenmark Silas; Brn. Onjaro; Brn. Ankram

Stadtmark Methumis

Comto Romin Berlinghân

CRONMARK KHOMWACHT

Marchese Shafir der Prächtige (Kaiserdrache)

ERZHERZOGTUM CHABABIEN

Erzherzog Timor Firdayon

Stadtmark Neetha

Comto Timor Firdayon

Grafschaft Thegûn

(bis Ing.) Graf Cedor v. Eskenderun
Comtessa Lutisana ay Oikaldiki
Domäne Eldoret; Brn. Kabash; Domäne Brelak; Brn. Suderstein; Domäne Banchab

II. SEEKGR. BEIDER HYLAILOS (Zyklopeninseln)

Seekönig Palamydas Thaliyin dyll Rethis
Supremar-Camerlengo Urras v. Malur
Seemeister Berytos Cosseïra dyll Pailos

SEEKÖNIGLICH HYLAILOS

Seekönig Palamydas Thaliyin dyll Rethis

SEEHERZOGTUM PAILOS

Seeherzog Berytos Cosseïra dyll Pailos

III. KÖNIGREICH DRÔL

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

Commandanturen, Graf- und Herrschaften

siehe Karte Drôl auf Seite XXX

IV. HORASISCHES COLONIALREICH SÜDMEER

Kaiserin Amene-Horas Firdayon
General-Gouverneur Vizekönig Cyrano ya Strozza
Admiral-Gouverneurin Pervalia ya Cravezza-Terdilion

Kirchenoberhäupter

Praios

Bote des Lichts

(bis 9. Ing.)

Jariel Praiotin XII. Heliodon
Hilberian Praiogriff II. Heliodon

Wahrer der Ordnung

Mittelreich (Gareth; incl. Vallusa)

Pagol Greifax von Gratenfels

Bornland (Festum)

Nadjescha von Gulnitz

Greifenlande

(Havena; Albernia, Gashok, Neu-Lowangen, Andergast)

Praiosson Greifas

Regengebirge (Al'Anfa)

Amosh Tiljak

Drôl (Drôl; sonst nur Hôt-Alem; in Mengbilla verboten)

Prainor di Balligur

Bosparan (Vinsalt; Kuslik, Neetha, Rethis)

Staryun Lorian

Aranien und Maraskan (Zorgan; Jilaskan)

Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus

Tulamiden (Fasar; Khunchom, Thalusa)

Lazlo Fitz Stratzburg

Rondra

Schwert der Schwerter (Marschallin des Bundes)

Ayla von Schattengrund

Meister des Bundes

Arivor (Senne Altes Reich)

Dapifer ter Bredero

Wehrheim (Senne Mittelland)

(seit Ende Pra.)

Brin von Rhodenstein

Donnerbach (Senne Norden)

Aldare VIII. Donnerhall (Fürst-Erzgeweihte)

Baburin (Senne Süden)

Bibernell von Hengisford

Havena (Senne Westen)

Arabel von Arivor

Festum (Senne Bornland)

Gernot von Halsingen

Rhodenstein (Dominion Orkenwehr)

(bis Ende Pra.)

Brin von Rhodenstein

(danach zu Senne Mittelland)

Heermeister des Bundes

(seit 3. Eff.)

Rondrasil Löwenbrand

Efferd

Hüterin des Zirkels

Larona Seeträumer

Meister der Brandung und des Flusses

Thorwal (Ifirns Ozean)

M.d.B. Goswin

Harben (Meer der Sieben Winde)

M.d.B. Connar von Quintian-Quandt

Festum (Nördl. Perlenmeer)

M.d.B. Paisuma Laikis

Llanka (Golfgebiete)

seit Eff. 28 zu Zorgan

M.d.B. Khorena Mondreios

Thalusa (Kaucatan)

M.d.F. Faramud ben Benayman

Brabak (Südmeer)

M.d.B. Emmeran Trallop

Albenhus (Binnenland)

M.d.F. Quelina von Salmfang

Travia

Ehrwürdiges Paar

(bis Bor.)

Herdfried von Rabenmund-Fuxfell

Traviata von Rabenmund (m.H.)

(ab Hes.)

Trautmann v. Falkenberg-Rabenmund (j.H.)

Boron

Rabe von Punin (Puniner Kult)

Bahram Nazir

Patriarch von Al'Anfa (Alanfaner Kult)

Amir Honak

Hesinde

Magisterin der Magister

Haldana von Ilmenstein

Erzwissensbewahrer

Silas (Liebliches Feld)

Abelmir von Marvinko

Gareth (Neues Reich)

Valnar Yitskok

Festum (Bornland)

Iltscha Krasnakoff

Khunchom (Tulamidenlande)

(seit Eff.)

Hiradiel ibn Sindh ay Uru'Achin

Firun

Weißer Mann

Name unbekannt

Tsa

keine feste Hierarchie

Phex

Der Mond

Identität unbekannt

Peraine

Diener des Lebens

(bis 30. Per.)

Leatmon Phraisop

Ingerimm

Hüter der Flamme (Angbarer Ritus) *Hilpert von Asgareol*

Bewahrer der Kraft (Xorloscher Ritus)

Xolgorim Sohn des Xaraf

Rahja

Geliebte der Göttin

(seit 7. Rah.)

Shanhazadra

Aillil Andara Galahan

Magier und Magierakademien

Bund des Weissen Pentagramms

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

Große Graue Gilde des Geistes

Halle der Antimagie zu Kuslik (Antimagie)	Larissa Uchakbar
Bannakademie zu Ysilia (Antimagie)	Jalna Ingrimsdottir
Schule der Beherrschung zu Neersand (Beherrschung)	Corollku
Zauberschule des Kalifen zu Mherwed (Beschwörung)	Mherech ben Tuleyman ben Haschnabah
Pentagramm-Akademie zu Rashdul (Beschwörung)	Belizeth Dschelefsunni (bis 25. Per.); Hasrabal ben Yakuban
Konzil der Element im Raschtulswall (Beschwörung)	Pyriander Di'Ariarchos (Feuer); Sumudai Gerberowa (Humus);
Reto Sandström (Wasser); Rovenä v. Shamaham (Luft); Emmeran v. d. Nordmarken (Erz); Thorhalla Wengenhömer (Eis)	Kiamu Vennerim
Akademie der Geistreisen zu Belhanka (Bewegung)	Anastasius Silberhaar und Mondglanz Eichenfeld
Schule des Direkten Weges zu Gerasim (Bewegung)	Celläna von Khunchom
Schule der Hellsicht zu Thorwal (Hellsicht)	Jikhbar al Kharechem
Akademie der Erscheinungen zu Grangor (Illusion)	Khorena saba Merisa
Schule des Seienden Scheins zu Zorgan (Illusion)	Aljawa Walsareffnaja
Kampfsseminar Andergast (Kampf)	unbekannt
Kreis der Einfühlung in den nördlichen Salamandersteinen (Verständigung)	Elcarna Erillion von Hohenstein
Akademie der Verformungen zu Lowangen (Verw. v. Leb.)	aufgelöst
Schule des Wandelbaren zu Tuzak (Verw. v. Leb.)	Jaunava Dagoneff
Halle des Quecksilbers zu Festum (Verw. v. Unb.)	Khadil Okharim
Drachenei-Akademie zu Khunchom (Verw. v. Unb.)	Hadrünir Windweiser
Halle des Windes zu Olport (Verw. v. Unb.)	
Seminar der Elfishen Verständigung & Natürlichen Heilung zu Donnerbach (Heilung/Verständigung)	Sarim al Jabar
Bannakademie Fasar (Antimagie/freies Gebiet)	Prishya von Garlischgrötz zu Grangor
Academia der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin (keines)	Rhenaya Cerrillio
Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva (Hellsicht/Kampf)	Jesko von Koorbruch
Weitere: Rakorium Muntagonus (Verw. v. Unb., Khunchom); Tyros Prahe (Verw. v. Unb.); Tarlin von Borbra (ODL); Dscheleff ibn Jassafer (Pentagramm-Akademie); Aleya Ambareth (Hellsicht, Sphärologie, Thorwal); Melwyn Stoerrebrandt (Dritter Ksl. Hofmagus, Gareth); Xhingan (Obersthofmagus, Vinsalt); Metelesa xa Comari (Illusion, Zorgan); Salandrian Farnion Finkenfarn (Metamagie, Punin); Domaris v. Atalente (Privatgelehrte, Greifenpaß)	

Bruderschaft der Wissenden

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

Ohne Ausrichtung

Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik (keine)	Orchet von Hirschfurten, Praiowine Westfar
	Rhayodan de Porcupino, Robak von Punin
	Meliosane Espenhain ("beratende Abgesandte" des Hesindetempels zu Kuslik)

Gildenlose Magier

Nahema ai Tamerlein; G.C.E. Galotta (schwarz, Yol-Ghurmak); Xeraan (schwarz, Mendena); Rakolus von Schrotenstein (schwarz, Beschw.); Niam v. Bosparan (schwarz, Vinsalt); Firlionel Nachtschatten (grau, Hellsicht); Saya di Zeforika (schwarz, Beh.)

Andere Zauberkundige

Elfen

Oionil Tauglanz ('Elfenkönigin', Auelfe)
Golodion Seemond (Maler, Auelf)
Ancoron Katzenzorn (Späher, Auelf)
Rallion Regenflieger (Waldelf)
Pardona (Firn-/Schwarzelfe)
Bigesia-Schnee-auf-den-Gipfeln (Firnelfe, Belhanka)
Elodiron Kristallglanz (Firnelfe)
Arela Weißblatt (Vinsalt)

Schelme

Flarach (Ksl. Hofnarr, Gareth)
Leirix aus Punin
Torxes von Freigeist (Yol-Ghurmak)

Druiden

Al'Gharrar (Erzelementarist, Khomwüste)
Xenos von den Flammen, Sohn des Xonios (Diener Sumus)
Archon Megalon (Beherrscher)
Charine (Arivor)

Schamanen

Kailäkinen (Nivesenschamane)
Uigar Kai (Hohepriester aller Orks)
Kunga Suula (Goblinschamanin)
Tonko-Tapam Bohantopa (Mohaschamane, Gulagal)
Kantala (Nivesenschamanin)

Tänzerinnen

Ayrina saba Tharisha (Tulamidin)
Shanna al'Sharvesh (Fasar)

Scharlatane

Der Große Theatrало (Al'Anfa)
Haschnabah ibn Djinni (Thalusa)

Hexen

Seherinnen von Heute und Morgen
Raxan Schattenschwinge (Reichsforst)
Yassia (Delta des Großen Flusses)

Töchter der Erde

Heidruna (Kosch)

Verschwiegene Schwesternschaft

Die Gartimpener Schwestern (Gartimpen)
Bringimox (Svellttal)

Schwernerschaft des Wissens

Bisminka von Jassula (Noburg)
Gwynna die Hex' (Blautann)
Alvinia (Lowangen)
Yolana von den Rotwassern (Weiden)

Schöne der Nacht

Desmona die Graue (Gareth)
Xerinn (Lowangen)
Morena (Gareth)
Tula von Skerdu (Thorwal)
Dimiona von Zorgan (Moghuli von Oron)

Fahrende Gemeinschaft

Tebay (Khunchom)

Ohne Zugehörigkeit

Glorana die Schöne (Glorania)

DSA – Boxen, Spielhilfen und Module

Die folgenden Seiten setzen die Auflistung aller bislang erschienenen DSA-Publikationen seit dem Erscheinen von **Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges** im Frühjahr 1995 fort.

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

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



Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos

Die Fauna und Flora Aventuriens
 Verfasser: Michael Johann, Thomas Römer, Gun-Britt Tödter u.a.
 Illustrationen: Caryad, Ruud van Giffen, Jens Haupt, Ina Kramer, Christian Turkund Ugurcan Yüce
 Titelbild: Ugurcan Yüce
 Erscheinungsjahr: 1996
 Phantastische Kreaturen bevölkern Aventurien, die Welt des Schwarzen Auges: Majestätische Drachen beherrschen die Lüfte, vielarmige Kraken durchstreifen die Meere, und hochgiftige Märraskantaranteln lauern im Unter-

holz des Dschungels auf ihre Opfer. Aber auch die aventurische Pflanzenwelt hält so manche Überraschung bereit – und das zauberkräftige Kairanrohr, die fleischfressende Disdychonda oder das unheimliche Winselgras seien hier nur als wenige Beispiele genannt. Die Spielhilfe *Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos* präsentiert die reichhaltige Tier- und Pflanzenwelt Aventuriens und stellt Meistern wie Spielern viele Ergänzungen und Erweiterungen zur Verfügung, um Abenteuer in der Wildnis zu einem unvergesslichen Spielerlebnis werden zu lassen. Mit der Box *Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos* liegt eine grundlegende Überarbeitung der *Kreaturen des Schwarzen Auges* aus dem Jahr 1989 vor.

Inhalt:

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

Fürsten, Händler, Intriganten

Verfasser: Jörg Raddatz, Thomas Römer u.a.

Illustrationen: Caryad, Ruud van Giffen, Werner Klocke, Ina Kramer, Susi Michels, Josef Ochmann, Jörg Raddatz u. Christian Turk
 Planzeichnungen: Ralf Hlawatsch, Jörg Raddatz
 Farbkarten: Ina Kramer
 Titelbild: Ugurcan Yüce
 Erscheinungsjahr: 1996
 'Reich des Horas' ist der Name für die Regionen des Lieblichen Feldes, der Dröler Mark und der Zyklopeninseln, regiert mit starker Hand von Kaiserin Amene, reich an Bildung, Kunst und Wissenschaft – das fortschrittlichste Land Aventuriens, wenn man seinen Bewohnern glauben darf. Aber auch wenn es hier keine Untiere in den Wäldern oder endlo-



se, gefährvolle Weiten gibt, können entschlossene Helden uralte Geheimnisse aufdecken, finstere Zauberei bekämpfen und Ruhm und Ansehen gewinnen – dafür sorgen schon die Mächtigen dieses Landes: Fürsten, Händler und Intriganten. In dieser gehaltvoll ausgestatteten Box wird das höfische und städtische Leben des Horasreiches beschrieben, die Intrigen und Geheimnisse, die Flotte Ihrer Horaskaiserlichen Majestät, die Rivalitäten des Adels und die Geheimnisse der reichen Kaufleute – alles, was Sie für eine Mantel- und Degen-Kampagne in der zivilisiertesten Region Aventuriens benötigen.

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

Inhalt:

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

Rauhes Land im hohen Norden

Verfasser: Britta Herz, Ralf Hlawatsch, Ina Kramer, Jörg Raddatz, Thomas Römer, Hadmar von Wieser u.a.

Illustrationen: Caryad, Horus, Ina Kramer, J. Raddatz, U. Yüce
 Planzeichnungen: Ralf Hlawatsch
 Farbkarten: Ina Kramer
 Boxcover: Thomas Thiemeyer
 Erscheinungsjahr: 1998

Das Bornland, das erst vor wenigen hundert Jahren von den Theaternittern erobert und unter den Pflug gebracht wurde, die endlose Steppe, deren Boden nur wenige Monate im Jahr überhaupt auftauft, der undurchdringliche Nornja-Tann, das majestätische und abweisende Eherne Schwert, durchflossen vom launischen Born und dem tückischen Walsach – all dies gehört zum Rauhen Land im hohen Norden.

Kein Wunder, daß Schwermut und unbändiger Lebenswille gleichermaßen die Bewohner der Region prägen, vom zerlumpten Leibeigenen über den gewieften Feststumer Kaufmann und die entschlossene Rittsfrau bis hinauf zum Bronnjaren, dem gestrengen Herrn über Leben und Tod.

Doch nicht nur Nachfahren der Mittelländer bevölkern den hohen Norden: Die Nivesen, die mit ihren Herden durch die endlose Steppe ziehen, die Handel treibenden Norbarden, ja selbst die rotpeitzigen Goblins werden detailliert beschrieben. Und da gibt es noch Milzenis, den Riesen aus



dem Bornwald, und Fuldigor, den Alten Drachen, der im Ehernen Schwert hausen soll ...

Die Box **Rauhes Land im hohen Norden** ersetzt die Spielhilfe **Das Bornland**, die 1989 in Heftform erschien.

Inhalt:

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

Stolze Schlösser, dunkle Gassen

Verfasser: Britta Herz, Ralf Hlawatsch, Björn Berghausen, Lena Falkenhagen, Stefan Küppers, Michael Meyhöfer, Jörg Raddatz, Thomas Römer, Michelle Schwefel, Fiete Stegers, Gun-Britt Tödter, Hadmar von Wieser u.a.

Illustrationen: Björn Berghausen, Caryad, Frank Freund, Ina Kramer, Susanne Lork, Don-Oliver Matthies, Jörg Raddatz u. Thomas Thiemeyer

Planzeichnungen: Ralf Hlawatsch
Farbkarten: Ina Kramer
Boxcover: Ertugrul Edirne

Erscheinungsjahr: 1998

Die Kernlande des Mittelreichs mit ihrem Reichtum und ihren vielen hunderttausend Bewohnern waren immer schon das Ziel begierlicher Blicke und feindlicher Eroberungen. Doch jedes Mal haben die stolzen und selbstbewußten Garethier, die starsinnigen, mit den Zwergen verbündeten Koscher, die ritterlich-praio-



tischen Greifenfurter und die genauso traviagläubigen wie intriganten Darpatier ihre Eigenheiten wahren können und sich aus dem Staub der Geschichte erheben. Und so prägen geschichts- und abenteuerträchtige Orte und Regionalstolz das Land der stolzen Schlösser.

Diese reich ausgestattete Box befaßt sich mit der Kaiserstadt Ga-

reth, der größten Metropole des Kontinents, in deren dunklen Gassen Armut und Reichtum, Prunk und Elend eine gefährliche Mischung bilden, mit den Edlen des Reiches und ihren Ränkespielen, der Geschichte und Geographie der Kernprovinzen Garethien, Kosch, Darpatien und Greifenfurt, dem Leben und der Kultur in diesen Landen, der Struktur und Organisation des Mittelreichs und vielem anderen mehr.

Inhalt:

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

Die zweite Gruppe von Publikationen stellen die **Spielhilfen** dar, die entweder aventurische Regionen oder bestimmte Themen speziellen Interesses in Heftform (meist als Großband) abhandeln. Auch hier folgen wir der chronologischen Reihenfolge:

Das Herzogtum Weiden

Verfasser: Niels Gaul, Daniel Simon Richter, Tim Spier u.a.

Illustrationen: Caryad

Planzeichnungen: Niels Gaul

Boxcover: Ertugrul Edirne

Erscheinungsjahr: 1997

Im Herzogtum Weiden – gelegen auf der ständig von Ork-Überfällen bedrohten Nordseite des Mittelreichs – scheint die Zeit langsamer zu verstreichen als im schnellebigen Gareth oder in den südlichen Provinzen. In Weiden steht das Rittertum noch in voller Blüte, kämpferische Kriegerorden schützen das Land, uralte Geschlechter heften stets neuen Ruhm auf ihre Schilde. Aber Wei-

den ist auch ein Land der Hexerei, der Mythen und Legenden, von denen sich viele als wahr erwiesen haben und bis in unsere Tage wirken. Nur eines ist die Provinz Weiden nicht: ein Platz für Leute, die Ruhe und Frieden suchen. Wer Schwert oder Zauberstab nicht zu führen vermag, der wird im Land Herzog Waldemars einen schweren Stand haben.

Inhalt:

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



sich ausführlich beschrieben alles Wissenswerte über Aventurien, dazu viele Farbtafeln mit aventurischen Wappen, Karten und diversen Bildern sowie eine Übersicht aller bis dahin erschienenen DSA-Produkte. Eine großartige Hilfe am Spieltisch wie auch beim Entwerfen eigener Abenteuer.

Die erste Auflage des Lexikons erschien in rotem Einband, alle späteren in grünem.

Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges

Verfasser: Michael Meyhöfer, Jörg Raddatz, Thomas Römer u.a.

Illustrationen: Nicolas Bau, Claus Biswanger, Caryad, Jochen Fortmann, Ruud van Giffen, Jens Haupt, Ralf Hlawatsch, Horus, Ina Kramer, Susi Michels, Jörg Raddatz, Thomas Römer, Bryan Talbot, Christian Turk, Krzysztof Wlodkowski u. Ugurcan Yüce

Farbtafeln: Bernd Faust, Niels Gaul, Ruud van Giffen, Jens Haupt, Ralf Hlawatsch, Michael Meyhöfer, Thomas Römer, Dieter Rottermund, Thomas Thiemeyer u. Krzysztof Wlodkowski

Titelbild: Ina Kramer

Erscheinungsjahr: 1995

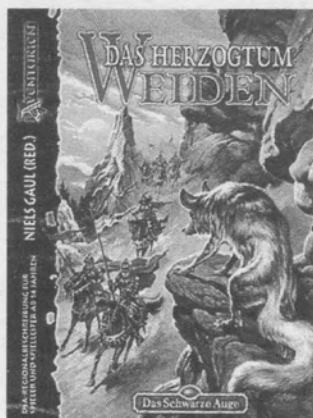
Aventurien von A'Layis Hiphon bis Zzzt. Auf 330 Seiten findet

genstände nur vorstellen; mit dieser Spielhilfe halten Sie eine neue Dimension des Schwarzen Auges in der Hand!

Schwert und Weinschlauch am Gürtel, Fackeln und Seil im Rucksack, eine Kiste auf dem Packpferd – jetzt wissen Sie endlich, wo Ihr Held seine Ausrüstung mit sich herumträgt. Welches Schwert darf's denn sein – der Schmied legt eine Auswahl seiner besten Stücke vor. Alriks Rucksack verschwindet in den schäumenden Fluten des Born – was hat Alrik nun alles verloren?

All diese Situationen – und noch viel mehr – können Sie jetzt mit den Ausrüstungskarten und -mappen dieser Spielhilfe plastisch erleben und durchspielen. Erschließen Sie eine neue Dimension des Abenteuerspiels!

Das in dieser Box vorgestellte Ausrüstungssystem wurde in den alten (Schmidt-)Ausgaben der Bo-



Lanze, Helm und Federkiel

Konzept, Design und Grafik: Ideenschmiede Paul und Paul (Guido Paul, Marion Paul, Ralf Paul, Thorsten Felden)

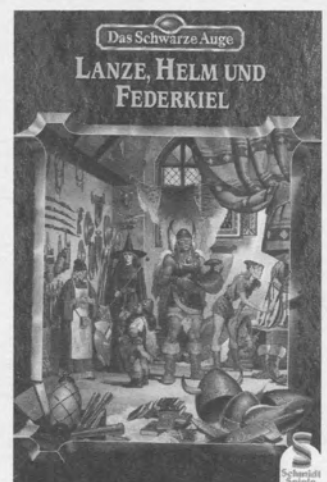
Ornamente: Stefanie Schmidt

Redaktion: U. Kiesow, T. Römer

Boxcover: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1996

Lanze, Helm und Federkiel – typische Ausrüstungsgegenstände eines aventurischen Helden. Bislang konnten Sie sich diese Ge-



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

Inhalt:

- Dreigroßformatige Ausrüstungsmappen mit Einsteckhüllen
- Eine kleinformatige Ausrüstungsmappe mit Einsteckhüllen
- 10 Bögen mit jeweils 20 Ausrüstungskarten
- Sichtschild mit Ausrüstungstabellen
- Regelheft

Kaiser Retos Waffenkammer

Verfasser: Jörg Raddatz, Thomas Römer, Florian Don-Schauen

Illustrationen: Nicolas Bau, Ina Kramer

Titelbild: Angus McBride

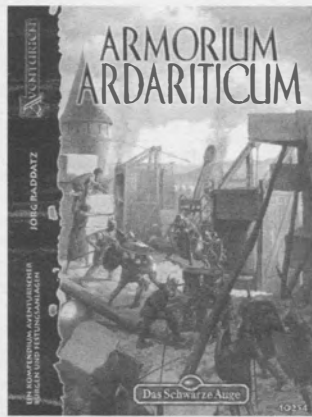
Erscheinungsjahr: 1998 (Neuausgabe)

Aventurische Waffen: Von den Äxten der Thorwaler zu den Blasrohren der Mohas, vom zierlichen Wurfmesser bis zum riesigen Andergaster, von einfachsten Holzspeeren bis zu den modernen Fernkampfaffen des Horasreichs finden Sie hier alles, was das Kriegerherz begehrt.

Aventurische Rüstungen: Gambesons, Kettenhemden, Plattenpanzer, Lederharnische, Helme und Schilde, ja sogar komplette Ritterrüstungen beinhaltet der Teil über die 'zweite Haut', die das Leben eines aventurischen Abenteurers erheblich verlängern kann.

Dazu weitere Hintergrundinformationen zum Waffenschmieden, zum Waffenhandel und zur Verbreitung der hier vorgestellten Gerätschaften sowie eine ausführliche Tabelle mit allen Werten.

Inhaltlich überarbeitete Neuausgabe des Klassikers aus dem Jahre 1993.



Armorium Ardariticum

Verfasser: Jörg Raddatz, mit Beiträgen von Gunter Kopf, Susi Michels und Thomas Römer

Illustrationen: Don-Oliver Mathies, Olaf Papke, Fangorn

Titelbild: Thomas Thiemeyer

Erscheinungsjahr: 1998

Burgenbau: Was kostet ein repräsentativer Palas? Wo werden üblicherweise Motten errichtet? Wie schützen sich die Tobrier vor den Goblins und die Weidener vor den Orks? Welche Mauerdicke haben die Fundamente eines Bergfrieds? Was unterscheidet eine Höhenburg von einer Schildwehburg? Belagerung und Sturm: Wie lange benötigen Sappeure, um die Mau-

stung Neu-Oberfels und zum Herz des rondrianischen Wehrbaus, der Löwenburg zu Perricum, finden Sie hier mehr als 20 beispielhafte aventurische Burgen und Wehranlagen versammelt, alle reich mit Ansichten, Plänen und Schnittzeichnungen illustriert.

DSA-Meisterschild

Verfasser: Thomas Römer und Florian Don-Schauen

Illustrationen: Ugurcan Yüce

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Erscheinungsjahr: 1998

Im Eifer des Gefechts werden immer wieder allerlei Werte und Tabellen gebraucht, die bisher auf zahllose unterschiedliche DSA-Produkte verteilt waren. Mit dem DSA-Spielleiterschirm haben Sie nun endlich eine Sammlung all dieser Tabellen in den Händen, die das lästige Herumsuchen überflüssig macht.

Auf der Innenseite dieses dreiseitigen Schirmes finden Sie alles, was Sie beim Ausspielen eines Kampfes brauchen; in dem 28seitigen Heft erwartet Sie darüber hinaus in übersichtlicher Form alles, was Sie sonst im Spiel brauchen können, darunter viele Tabellen, die in dieser Form extra zusammengestellt



Diese Sammlung enthält folgende neun Farbkarten im Relief-effekt:

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

ern zu untergraben? Wie lange halten die Nahrungsvorräte einer belagerten Burg? Welchen Schaden richtet ein Onager an? Wie ist ein Belagerungsturm aufgebaut? Wann kapituliert die Burgbesatzung?

Aventurische Burgen und Wehranlagen: Vom thorwalschen Ottaskin und der Hafenbastei im Südmeer über orkische Palisaden und Weidener Wehrtempel bis hin zur hochmodernen horasischen Fe-

wurden: die Zaubersprüche, Kräuter und Gifte, Reisezeiten, Magieresistenzen, Einkaufspreise, Feiertage etc. pp.

Ein Muß für jeden Spielleiter, hilfreich für alle Spieler.

Von Brabak nach Grangor

Das aventurische Kartenwerk 1: Südaventurien

Farbkarten: Ina Kramer

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Erscheinungsjahr: 1998

Es handelt sich dabei um jene Karten, die in den Boxen *Die Wüste Khom und die Echsenstümpfe*, *Al'Anfa und der Tiefe Süden* und *Fürsten, Händler, Intriganten* enthalten sind.

Die beiden übrigen Kartensets (*Mittelaventurien* und *Nordaventurien*) erscheinen noch im Laufe des Jahres '99 bzw. Anfang 2000, womit dann Karten von ganz Aventurien im bewährten Relief-Effekt vorliegen.

Die nächste Gruppe von Publikationen bilden die eigentlichen Spielmodule, die **Abenteuerhefte**. Die mittlerweile mehr als 100 Hefte waren seit **Nedime** mit einer blauen, gelben oder roten Ecke versehen, in der sich die Abenteuer- und die empfohlenen Erfahrungsstufen fanden. Blau kennzeichnete Abenteuer nach den Regeln des *Basis-Spiels*, gelb solche, die auf das alte *Ausbau-Spiel* (später auf die Komplettversion der *Helden- und Magiebox*) ausgelegt waren, während eine rote Ecke die Abenteuer auswies, die in *Havena* spielten und zur entsprechenden Stadtbbox kompatibel waren. Die *Havena*-Abenteuer gelten nach der Zählung ebenso als Basis-Abenteuer (B) wie die ersten vier Module, die (in der ersten Ausgabe) noch keine farbigen Ecken zeigten. Alle anderen Abenteuer folgen der A-Zählung.

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

Das Fest der Schatten

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

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



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

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



Am Rande der Nacht

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

„... mit viel mehr Zähnen, lang und gelb. Schwarzes Blut quoll aus seinem Rachen, schwarzes Blut aus seinem Maul! Es war nicht tot, Schwesterchen, es lebte. Es lebte und kam näher, eingehüllt in dunkle Schlieren, es kam näher und es sprach zu mir! Es sprach, Schwesterchen, es sprach! Ich habe Angst, solche Angst!“ Wenn Sie keine Angst haben wollen, dann Hände weg von diesem Buch!

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

Die Ungeschlagenen

Abenteuer-Nummer: 55
Art: Soloabenteuer
Heldenzahl: 1
Erfahrungsstufen: 5–7
Komplexität: Experte
Ort: Gareth & Maraskan
Zeit: 22 Hal (1015 BF)
Autor: Karl-Heinz Witzko
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1995
 Ein Jahr ist vergangen, seit Sie aus den uralten Schriften der Beni Rurech Ihre Zukunft und die Aven-



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

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



Unsterbliche Gier

Abenteuer-Nummer: 57
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 9–14
Komplexität: hoch
Ort: Weiden
Zeit: Frühwinter 23 Hal (1016 BF)
Autor: Hadmar von Wieser
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1995
 Winter in Weiden: Ein halbes Jahr nach dem Alptraum ohne Ende ruft ein Brief des Herzogs unsere Helden in das winterliche Herzogtum. Nun, wahrscheinlich nicht gerade eine Gelegenheit, sich von den Alpträumen zu erholen – aber schrecklicher als die Kata-

strophe von Dragenfeld kann es ja wohl nicht kommen, oder? Das Abenteuer enthält viele Informationen zum Herzogtum Weiden sowie Regelerweiterungen und ausführliche Beschreibungen zu den aventurischen Vampiren, einer von Irr- und Aberglauben umwitterten Art!

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



Für die Königin, für Rondra!

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

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



Wenn der Zirkus kommt

Abenteuer-Nummer: 60
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 6-10

Komplexität: mittel

Ort: Khunchom

Zeit: Travia 21 Hal (1014 BF)

Autorin: Gun-Britt Tödter

Illustrationen: Caryad

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1995

Irgendwann – zumeist, wenn das Alter kommt – stellt auch der reichste Händler fest, daß Dukaten allein nicht glücklich machen, und er fragt sich, welche Fehler er in der Vergangenheit gemacht hat, wo er seinem Leben eine Wendung hätte geben können, und ob es klug war, stets dem Golde und nicht der Liebe zu folgen.

Ein solcher Handelsherr beauftragt die Helden, eine Geliebte aus lang vergangenen Tagen zu finden. Die Suche führt bald zu einem kleinen Wanderzirkus, zu einer Truppe freundlicher, lustiger Gaukler, mit denen die Helden rasch Freundschaft schließen. Allzu bald aber stellen sie fest, daß über der bunten Schar die Schatten einer dunklen Vergangenheit lasten, und sie müssen am eigenen Leib erfahren, daß alte Verwünschungen und Flüche oft die schrecklichsten sind.

In Liskas Fängen

Abenteuer-Nummer: 61

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 9-14

Komplexität: hoch

Ort: Nordaventurien

Zeit: um 23 Hal (1016 BF)

Autor: Ralf Hlawatsch

Illustrationen: Caryad

Titelbild: Ertugrul Edirne

Erscheinungsjahr: 1995

Kein Held lebt auf Dauer von den guten Taten allein. Des Köhlers Töchterlein den Fängen der Entführer zu entreißen, zeugt zwar von Edelmut, aber die Heldenkasse bleibt leer. Irgendwann müssen einmal wieder frische Dukaten

her! Da kommt die Kunde von einem Schatz am Oblomon wie gerufen. Unermeßlicher Reichtum liegt dort verborgen, unbewacht, und wartet nur darauf, von einer findigen Heldengruppe eingesackt zu werden. Also Leute, beschafft euch ein paar Packpferde – weil ihr so viel Gold gar nicht allein forttragen könnt –, und dann nichts wie los, hinein in die aventurische Taiga. Ihr müßt nur bedenken, daß dort oben andere Gesetze herrschen als bei euch daheim und daß andere Götter das Sagen haben, aber das soll euch nicht schrecken. Es wird schon schiefgehen, oder?

Dem Abenteuer liegt eine Farbkarte des Oblomon-Gebiets von Ina Kramer bei.



Firuns Land

Abenteuer-Nummer: 62

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 3-6

Komplexität: Einsteiger

Ort: Nordaventurien

Zeit: um 21 Hal (1014 BF)

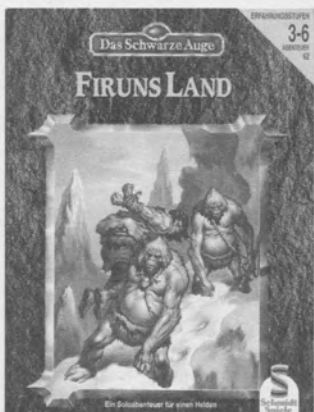
Autor: Wendel Hennen

Illustrationen: Caryad

Titelbild: Ertugrul Edirne

Erscheinungsjahr: 1995

Firuns Land ist ein raues Land. Dem Unerfahrenen hat es wenig mehr zu bieten als Entbehrungen, Hunger, Frost und so manche Begegnung mit einem gnadenlosen Jäger des Nordens – in Tier- oder Menschengestalt. Ja, man muß



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



Yaquirwellen

Abenteuer-Nummer: 63

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 3-6

Komplexität: niedrig

Ort: Almada

Zeit: um 22 Hal (1015 BF)

Autor: Ralf Hlawatsch

Illustrationen: Jens Haupt

Titelbild: Ertugrul Edirne

Erscheinungsjahr: 1996

Wo sind die verschwundenen Yaquirwellen, und – vor allem – was sind sie? Um dies zu ergründen, ist schon ein Streifzug durch die Unterwelt Punins nötig. Alles in allem ein gutbezahlter Auftrag für einen mittellosen Helden. Aber seien Sie vorsichtig: Sie können niemanden trauen, und die zweifelhaften Elemente, mit denen Sie es zu tun bekommen werden, kennen keine Skrupel ...

Goldene Blüten auf Blauem Grund

Abenteuer-Nummer: 64

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 10-15

Komplexität: hoch

Ort: Kurkum

Zeit: Rah. 26 Hal (1019 BF)

Autorin: Lena Falkenhagen

Illustrationen: Caryad

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1996

Der Schatten des Dämonenmeisters ist über das Land gefallen, und finstere Heere rüsten zum Sturm auf die zivilisierten Reiche Aventuriens. Die Zeit ist gekommen, in der Helden und Heldinnen Seite an Seite mit den berühmten Amazonen streiten, um dem Verderben Einhalt zu gebieten.

Doch wer wird das Banner der Amazonen – die Goldenen Blüten auf Blauem Grund – in die Schlacht tragen? Wo ist Gilia, die



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

Grenzenlose Macht

Abenteuer-Nummer: 65

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3-5

Erfahrungsstufen: 10-15

Komplexität: hoch

Ort: Finsterkamm

Zeit: Pra. 24 Hal (1017 BF)

Autor: Thomas Finn

Illustrationen: Caryad

Titelbild: Ertugrul Edirne

Erscheinungsjahr: 1996



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

Ein Abenteuer der Nebenlinie der Borbarad-Kampagne.



Ingerimms Schlund

Abenteuer-Nummer: 66

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3–5

Erfahrungsstufen: 2–5

Komplexität: Experte

Ort: Waldinseln

Zeit: um 21 Hal (1014 BF)

Autor: Gerd Tillmann

Illustrationen: Ruud van Giffen

Titelbild: Ertugrul Edirne

Erscheinungsjahr: 1995

Ihre Helden haben bereits den Seeoger bezwungen? Dann scheinen sie die Richtigen zu sein für eine Expedition in Ingerimms Schlund – einen geheimnisvollen, erloschenen Vulkan, wo angeblich dunkle Gestalten ihr Unwesen treiben. Aber das sind sicher nur Gespenstergeschichten, von einfältigen Schiffen erdacht, um kleine Kinder zu erschrecken – oder etwa nicht ...?!

Ingerimms Schlund richtet sich trotz seiner niedrigen Spielstufe eher an versierte Spielleiter und an erfahrene Spieler, die erst kürzlich einen neuen Charakter ins Heldenleben geschickt haben. Dieses Abenteuer knüpft lose an das DSA-Gruppenabenteuer **In den Höhlen des Seeogers** an.



Pforte des Grauens

Abenteuer-Nummer: 67

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3–5

Erfahrungsstufen: 10–15

Komplexität: mittel

Ort: Maraskan

Zeit: Anfang 26 Hal (1019 BF)

Autor: Thomas Römer

Illustrationen: Caryad

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1996

Ein dreister Raubzug führt die Helden im Auftrag höchster Kreise nach Maraskan. Dort im Dschungel erwarten sie jedoch nicht nur Rebellen und kaiserliche Gardisten, nicht nur drückende Hitze und giftige Insekten, sondern vor allem ein unsagbar schrecklicher Fund, der das Antlitz Deres auf immer zu verändern vermag ...

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



Bishdariels Fluch

Abenteuer-Nummer: 68

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3–5

Erfahrungsstufen: 4–8

Komplexität: hoch

Ort: Perlenmeer u. Al'Anfa

Zeit: um 24 Hal (1017 BF)

Autorin: Michelle Melchers

Illustrationen: Christian Turk

Titelbild: Ertugrul Edirne

Erscheinungsjahr: 1996

Es mag schon einmal vorkommen, daß ein Aventurier an den Entschlüssen der Zwölfgötter zweifelt und er zu Mitteln greift, die den Sterblichen eigentlich verboten bleiben sollten – wenn dies jedoch ein Borongeweiheter tut, dann mag es vorkommen, daß ihn Bishdariels Fluch trifft und er eine gefährliche Queste antreten muß, um seine Reue unter Beweis zu stellen. Begleiten Sie ihn auf seiner Reise über das tückische Perlenmeer und durch dampfende Dschungel bis hin nach Al'Anfa, in die verrufenste Stadt des gesamten Kontinents!

Bastrabuns Bann

Abenteuer-Nummer: 69

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3–5

Erfahrungsstufen: 11–16

Komplexität: mittel

Ort: Mhanadistan

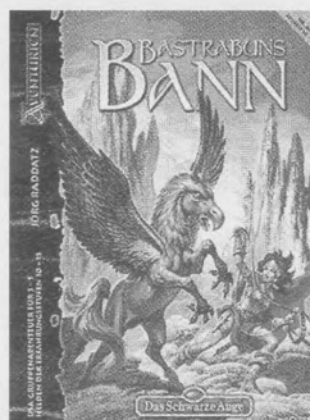
Zeit: ab Efferd 26 Hal (1019 BF)

Autor: Jörg Raddatz

Illustrationen: Caryad

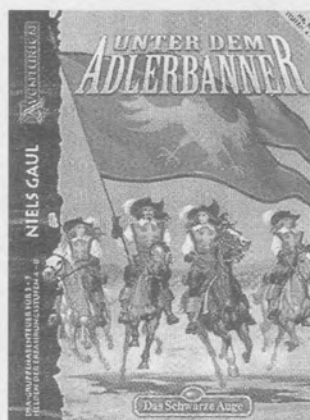
Titelbild: Ertugrul Edirne

Erscheinungsjahr: 1996



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

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



Unter dem Adlerbanner

Abenteuer-Nummer: 70

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3–5

Erfahrungsstufen: 4–8

Komplexität: hoch

Ort: Horasreich

Zeit: Anfang 26 Hal (1019 BF)

Autor: Niels Gaul

Illustrationen: Ruud van Giffen

Titelbild: Ugurcan Yüce

Erscheinungsjahr: 1996

Das wiedererstandene Reich des Horas ist nicht nur das Zentrum aventurischer Kultur und Wissenschaft, sondern auch – und vor allem – ein Land der Intrigen und Ränkespiele. An vielen anderen

Orten Aventuriens wäre die Suche nach einem Siegel, das in falsche Hände geraten ist, mit geringen Schwierigkeiten behaftet – im Horasreich aber wird das Abenteuer zu einem Balanceakt auf schmaler Degenklinge. Wenn schon ein falscher Schritt auf den Richtplatz oder vor die Schwerter skrupelloser Söldlinge führen kann, dann sind Helden gefordert, die neben einer scharfen Klinge auch Mut und Einfallsreichtum ihr eigen nennen können.

Dieses Abenteuer ist lose mit der Borbarad-Kampagne verknüpft und findet eine Fortsetzung in **Shafirs Schwur**.



Das Dschungelgrab

Abenteuer-Nummer: 71

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 4–7

Komplexität: Einsteiger

Ort / Zeit: Dschungel / beliebig

Autor: Ralf Hlawatsch

Illustrationen: Christian Turk

Titelbild: Ertugrul Edirne

Erscheinungsjahr: 1996

Der Dschungel – von den einen wird er als das vollkommenste Wunderwerk Tsas bezeichnet, die anderen nennen ihn den grünen Grund der Niederhöhlen. Beides hat etwas für sich, denn in der Tat findet man nirgendwo auf dem ganzen Kontinent so reiches und buntes Leben wie im Urwald, andererseits lauert hier stets der rasche Tod in Form von Giftschlangen oder anderen Raubtieren. Es braucht schon einen gestandenen Kämpfer, der sich hierhin wagt, um das Geheimnis des Dschungelgrabs zu lüften. Erster Teil der Kampagne **Am Fuß des Geisterfelsens**.

Die Mondsilberkugel

Abenteuer-Nummer: 72

Art: Soloabenteuer

Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 5–8

Komplexität: Einsteiger

Ort / Zeit: Dschungel / beliebig

Autor: Ralf Hlawatsch

Illustrationen: Christian Turk



Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1997

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

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



Shafirs Schwur

Abenteuer-Nummer: 73
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 5–10
Komplexität: hoch
Ort: Horasreich
Zeit: Praios 27 Hal (1020 BF)
Autor: Niels Gaul
Illustrationen: Ruud van Giffen
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1996
Das Horasreich ist bekannt für seine Kultur und Gelehrsamkeit,

für Dgenduelle und Intrigen. Ungewöhnlicher ist schon, daß nun finstere Zauberei das Liebliche Feld bedroht, daß das Kaiserhaus selbst sich zum Handeln genötigt sieht und daß wohl nur der Rat des alten Kaiserdrachen Shafir Hilfe versprechen mag. Allein, für einen Drachen hat alles seinen Preis ...
Shafirs Schwur ist der zweite und abschließende Teil der in **Unter dem Adlerbanner** begonnenen Kampagne um das uralte yaquirische Kronsiegel.



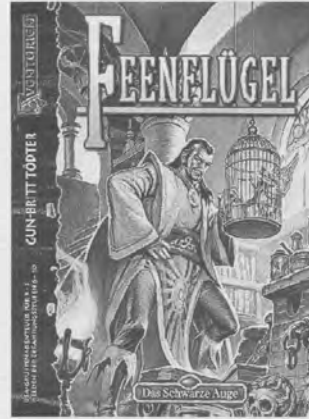
Wind über Weiden

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

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

Feenflügel

Abenteuer-Nummer: 75
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 6–10
Komplexität: niedrig
Ort: Rote Sichel
Zeit: ab 25 Hal (1018 BF)
Autorin: Gun-Britt Tödter
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1997
Auch mitten in Aventurien gibt es Regionen, in denen Menschen spurlos verschwinden können – und eben dies scheint einer jungen Magierin zugestoßen zu sein,



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

Wo keine Sonne scheint

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



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

lorenes Land, wo keine Sonne scheint ...

Spur in die Vergangenheit

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



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



Rohals Versprechen

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

Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1998

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



Siebenstreich

Abenteuer-Nummer: 79
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 13–18
Komplexität: hoch
Ort: Garetien & Schwarze Lande
Zeit: Sommer 28 Hal (1021 BF)
Autoren: Gun Britt Tödter (Red.), Lena Falkenhagen, Timo Gleichmann, Gunter Kopf, Susi Michels, Thomas Römer und Hadmar von Wieser

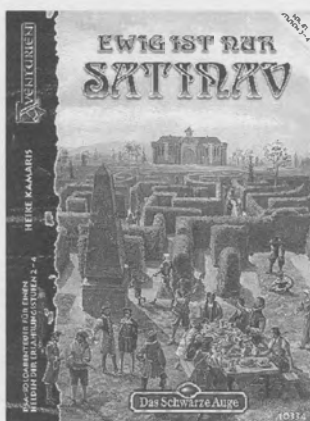
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1998
Die Klinge der Helden von einst ... Siebenstreich. Von Praios befohlen, von Ingerimm geschmiedet und von Rondra den größten Recken eines Zeitalters überantwortet, ist diese Waffe der Schrecken der Dämonen, Nemesis der Schwarzen Horden, ein Hoffnungsschimmer in diesen finsternen Zeiten und vielleicht das Instrument, das Borbarads Fall einleiten wird. Allein, Siebenstreich ist seit vielen Jahrhunderten verschollen, und nicht nur eine göttergefällige Queste wird nötig sein, bis das Geschenk der Götter wieder in den Händen der Sterblichen liegt ... Sechster Teil der Kampagne um die Sieben Gezeichneten und die Rückkehr Borbarads.



Über den Greifenpaß

Abenteuer-Nummer: 80
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 1–3
Komplexität: Einsteiger
Ort: Koschberge
Zeit: Gegenwart
Autor: Thomas Finn
Illustrationen: Ruud van Giffen, Caryad

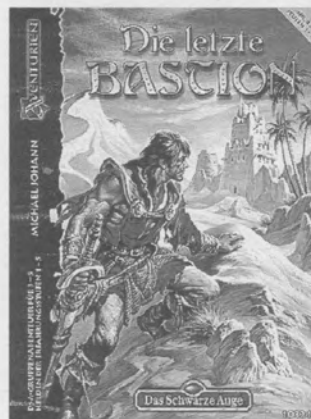
Titelbild: Ugurcan Yüce
Erscheinungsjahr: 1998
Im kleinen Städtchen Gratenfels wird ein alternder Magier entführt und eine Kristallkugel, die angeblich noch aus den Magierkriegen stammen soll, aus der Garnison gestohlen. Da der Herr der Stadt im Moment keine seiner Gardisten entbehren kann, sucht er ein paar wackere Streiter und Streiterinnen, die für ihn dieses Verbrechen aufklären. Wer eignet sich mehr für diese Aufgabe als eine Gruppe junger Helden, die sich kurz zuvor durch ihren Mut und ihre Einsatzbereitschaft ausgezeichnet haben?



Ewig ist nur Satinav

Abenteuer-Nummer: 81
Art: Soloabenteuer
Heldenzahl: 1
Erfahrungsstufen: 2–4
Komplexität: Einsteiger
Ort: Horasreich
Zeit: in jüngerer Zeit
Autorin: Heike Kamaris
Illustrationen: Caryad
Titelbild: Thomas Thiemeyer
Erscheinungsjahr: 1998

Eigentlich wolltet Ihr, Edler Herr oder Edle Dame, nur zur Opernsaison eine Reise nach Vinsalt antreten, und auch die Übernachtung sollte keine spektakuläreren Ereignisse mit sich bringen als vielleicht einen dumpfen Schädel nach gepanschem Wein. Doch da manche Götter wohl über einen äußerst seltsamen Humor verfügen, findet Ihr Euch inmitten von Ereignissen wieder, über die Ihr bislang nur staunend in alten Folianten gelesen habt: Alte Flüche und unnennbare Lästerungen wirken bis in die Gegenwart und ziehen Euch in ihren Bann – ein Bann, aus dem kein Entrinnen möglich scheint ...



Die letzte Bastion

Abenteuer-Nummer: 82
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 1–5
Komplexität: (Meister/Spieler) niedrig / Einsteiger
Ort: Khomwüste
Zeit: in jüngerer Zeit
Autor: Michael Johann

Illustrationen: Don-Oliver Matthies
Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1998
Die Begleitung einer Karawane durch die gnadenlosen Weiten der Khom ist genau der richtige Auftrag für abenteuerlustige junge Helden mit dem Herz am rechten Fleck und ein wenig Erfahrung mit Schwert oder Zauberstab, geeignet, um ein wenig von der Welt kennenzulernen. Außerdem gibt es in der Khom giftige Skorpione und gefährliche Löwen, unbarmherzige Sandstürme, wilde Wüstenräuber und fanatische Novadikrieger – allemal genug, um Mut, Scharfsinn und die eigenen Fertigkeiten unter Beweis zu stellen. Aber die Wüste birgt noch weitere Geheimnisse, und das der Letzten Bastion ist eines der gefährlicheren von ihnen ...



Brogars Blut

Abenteuer-Nummer: 83
Art: Gruppenabenteuer
Heldenzahl: 3–5
Erfahrungsstufen: 6–10
Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

Ort: Garetien und Schw. Lande
Zeit: 28 Hal (1021 BF)
Autoren: Jörg Raddatz, Heike Kamaris
Illustrationen: Don-Oliver Matthies

Titelbild: Ertugrul Edirne
Erscheinungsjahr: 1998
Schatodor, die Hauptstadt der Brillantzwerg, ist unter dem Ansturm der Schwarzen Horden gefallen. Viele Bewohner des Bergkönigreichs sind in ihren unterirdischen Hallen umstellt und eingeschlossen, und die verräterischen Zwerge, die sich selbst Brogars Blut nennen, stehen kurz davor, Calmans Volk den Todesstoß zu versetzen. Hilfe kann nur von außen kommen ... Ein Abenteuer am Rande der Borbarad-Kampagne.



Rückkehr zum Schwarzen Keiler

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

Autoren: Thomas Finn, Bernhard Hennen, Stefan Küppers und Gun-Britt Tödter

Illustrationen: Caryad, Don-Oliver Matthies, Frank Freund, Christian Turk

Titelbild: Ugurcan Yüce

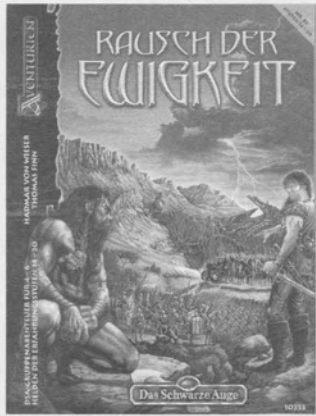
Erscheinungsjahr: 1998

Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler – wer erinnert sich nicht an diese legendäre Schänke, in der so manche Heldenlaufbahn ihren Anfang nahm?

Nun, fast ein aventurisches Vierteljahrhundert später, wird es Zeit, einmal nachzusehen, was aus dem Wirtshaus, seinen Bewohnern und dem Gratenfelder Umland geworden ist ...

Diese Sammlung enthält die Abenteuer: *Das Geheimnis des Schwarzen Keilers*, *Der Erbe von Kranick*, *Das steinerne Schiff* und *Geisterstunden*.

Rausch der Ewigkeit



Abenteuer-Nummer: 85

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 4–6

Erfahrungsstufen: 14–20

Komplexität: hoch

Ort: östliches Mittelreich

Zeit: Ingerimm 28 Hal (1021 BF)

Autoren: Hadmar von Wieser, Thomas Finn

Illustrationen: Don-Oliver Matthies

Titelbild: Tom Thiel

Erscheinungsjahr: 1999

Die Entscheidungsschlacht: Obwohl Borbarad selbst noch nicht in die Kriegsgeschehnisse eingegriffen hat, ist fast ganz Ostaventurien in seiner Hand. Wenn es in dieser Schlacht nicht gelingt, den Dämonenmeister zu Fall zu bringen, dann kann sich ihm niemand mehr in den Weg stellen.

Doch vorher müssen noch die letzten Allianzen geschmiedet und die letzten Rätsel der Prophezeiung um die Sieben Gezeichneten gelöst werden.

Der furiose Abschlußband der Kampagne um die Sieben Gezeichneten enthält auch einen Spielplan, Counter und Regeln, um die Dritte Dämonenschlacht als Brettspiel nachzuspielen.

Schwarzer Druidenwald

Abenteuer-Nummer: 86

Art: Soloabenteuer

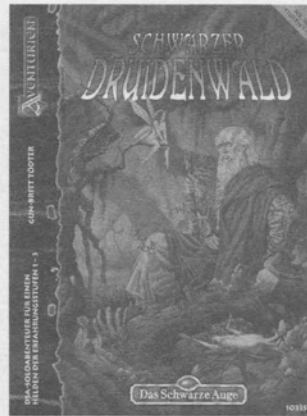
Heldenzahl: 1

Erfahrungsstufen: 1–3

Komplexität: Einsteiger

Ort: Tobrien und Schwarze Sichel

Zeit: 28 Hal (1021 BF)



Autorin: Gun-Britt Tödter

Illustrationen: Caryad

Titelbild: Tom Thiel

Erscheinungsjahr: 1999

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

Das Levthansband

Abenteuer-Nummer: 88

Art: Gruppenabenteuer

Heldenzahl: 3–5

Erfahrungsstufen: 6–10

Komplexität: mittel

Ort: Svelltlund

Zeit: 29 Hal (1022 BF)

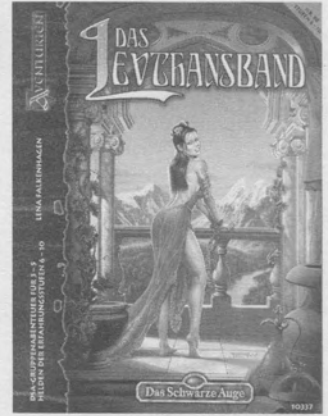
Autorin: Lena Falkenhagen

Illustrationen: Caryad

Titelbild: Tom Thiel

Erscheinungsjahr: 1999

Zunächst geht es eigentlich nur darum, eine Rahja-Geweihte auf



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

Dieses Abenteuer wird mit dem Titel **Sumus Blut** fortgesetzt.

DSA – Romane bei Heyne



Der Scharlatan

Romannummer: 06/6001

Autor: Ulrich Kiesow

Kartenentwurf: Niels Gaul

Titelbild: Dieter Rottermund

Erscheinungsjahr: 1995

Als Selissa, die beste in der Eliteeinheit der Ferdoker Lanzenreiterinnen, des Verrats und des Mordes bezichtigt wird, wenden sich selbst ihre Freunde und Kampfgefährtinnen von ihr ab.

Einzig ein Junker aus dem Bornland und ihre Stallmagd halten noch zu ihr – und der Scharlatan, ein alter Jahrmarktzauberer, den das Leben verbittert hat. Mit Schwert und Magie zieht die seltsame Schar tapfer in den ungleichen Kampf um Selissas Ehre und Erbe.



Túan der Wanderer

Romannummer: 06/6002

Autorin: Uschi Zietsch

Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Attila Boros

Erscheinungsjahr: 1995

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



Die Zeit der Gräber

Romannummer: 06/6003

Autor: Björn Jagnow

Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Krzysztof Wlodkowski

Erscheinungsjahr: 1995

An zwölfmal dreißig Tagen herrschen die Zwölfgötter in Aventurien, und der Gerechte muß keine Furcht haben, aber an fünf Tagen regiert der Namenlose Gott. Da bleiben die Menschen in ihren Häusern und halten Türen und Läden fest geschlossen. Wer aber – wie die junge Narena und ihr Freund Wulfen – ausgerechnet an den Tagen des Namenlosen durch die "Stadt der Toten" streift, weiß nicht, welche Gefahren er weckt und welche Mächte er herausfordert.

Die Löwin von Neetha

Romannummer: 06/6004

Autorin: Ina Kramer

Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Attila Boros

Erscheinungsjahr: 1995

Thalionmel – dieser Name gebietet Ehrfurcht in den Tempeln und an den Feuern Aventuriens, denn unter den furchtlosen Heiligen der Kriegsgöttin Rondra war Thalion-



mel die tapferste, als es darum ging, die Heimat gegen den Ansturm der Feinde zu verteidigen. Dieser erste von zwei Romanen über *Das Leben der Thalionmel* beschreibt die frühen Jahre der aventurischen Landadeligen – ein heiteres, behütetes Leben, bis eine schreckliche Tat die Idylle für immer zerstört ...



Thalionmels Opfer

Romannummer: 06/6005

Autorin: Ina Kramer

Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Attila Boros

Erscheinungsjahr: 1995

Nach einem schweren Schicksalsschlag geht die junge Thalionmel nach Neetha. Im Tempel des Sieges findet sie Annahme und Trost, doch halten die Götter noch manche Versuchung und Prüfung für sie bereit, bevor sie Rondra, der Herrin, das größte Opfer bringen kann.

Der zweite Roman über *Das Leben der Thalionmel* schildert ihren Werdegang als Geweihte der

Kriegsgöttin bis zu ihrem legendären letzten Kampf auf der Brücke von Neetha.



Feuerodem

Romannummer: 06/6006

Autorin: Pamela Rumpel

Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Dieter Rottermund

Erscheinungsjahr: 1995

In Thorwal sind die Bräute rar. Darum zieht der junge Firunwulf in die weite Welt hinaus, um die Frau fürs Leben zu suchen, doch er findet zunächst nur männliche Gefährten: den Sänger und Bogenschützen aus dem Nivesenland. Und als Firunwulf endlich vor der Frau seiner Träume steht, trifft er auf einen Nebenbuhler, der unmenschliche Grausamkeit und dämonische Macht in sich vereint. Ein tödlicher Wettstreit der beiden Kontrahenten beginnt.



Katzenspuren

Romannummer: 06/6007

Autorin: Christel Scheja

Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

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



Der Drachenkönig

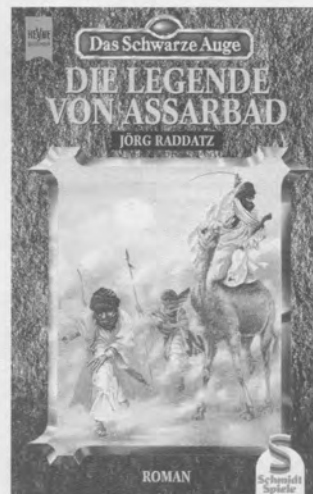
Romannummer: 06/6008
Autorin: Uschi Zietsch
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Dieter Rottermund
Erscheinungsjahr: 1995
 In den fernen Walbergen lebt das Volk der Hagrim, gefangen in abergläubischer Furcht vor dem "Drachenkönig", dem es seine wertvollste Besitztümer und sogar die Menschen opfert.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

Der Göttergleiche

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



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



Die Legende von Assarbad

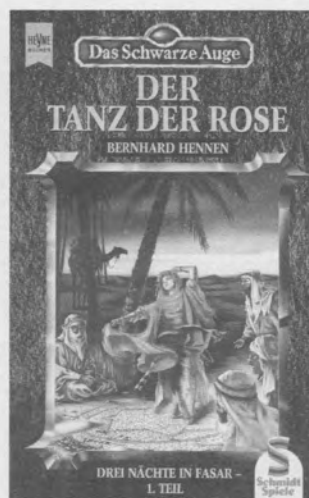
Romannummer: 06/6010
Autor: Jörg Raddatz
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1996
 "Seid gewarnt vor Assarbad!" So klingt es in den Träumen des aranischen Prinzen Arkos. Doch wer ist die verschleierte Frau, jene Traumgestalt, die diese rätselhafte Warnung überbringt?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

Treibgut

Romannummer: 06/6011
Autor: Karl-Heinz Witzko



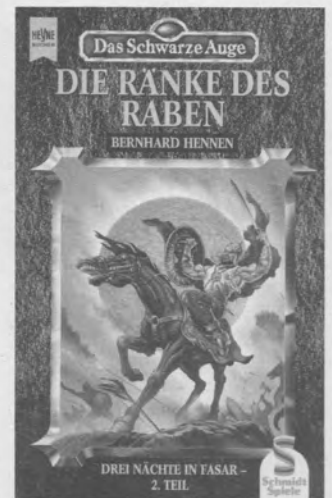
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Dieter Rottermund
Erscheinungsjahr: 1996
 Die "Heiligen Rollen" hatten Borbarads Kommen vorhergesagt, sie hatten prophezeit, daß viele Maraskaner ihre Heimat verlassen würden, um an einen Ort zu fliehen, der ihnen Schutz vor Borbarad, dem Dämonenmeister, bieten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



Der Tanz der Rose

Romannummer: 06/6012
Autor: Bernhard Hennen
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1996
 Die Mittagsglut hat die meisten Händler aus dem Basar vertrieben, als ein geheimnisvoller Greis erscheint, um den wenigen, die nicht in ihre Häuser geflohen sind, die Geschichte von Omar und Melikae, der Tänzerin, zu erzählen, eine Geschichte, die wie ein Märchen beginnt und dennoch von

einem wahren Schicksal handelt. Die Wahrheit aber ist stets gefährlich. Warum sonst sollte ein mächtiger Krieger nach dem Leben des alten Märchenerzählers trachten?
 Erster Band der Trilogie "Drei Nächte in Fasar".



Die Ränke des Raben

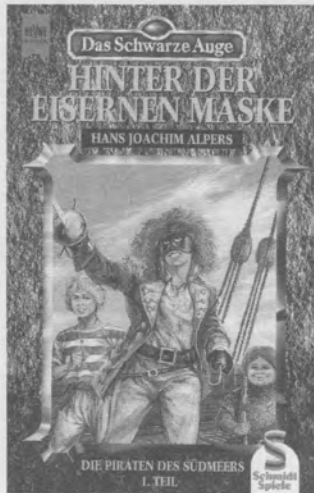
Romannummer: 06/6013
Autor: Bernhard Hennen
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1996
 Am zweiten Tag seiner Erzählung berichtet der Greis Mahmud von den Ränken des Hohepriesters von Al' Anfa, der das Land mit einem grausamen Krieg überzieht. Obwohl das Schicksal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



Das Reich der Rache

Romannummer: 06/6014
Autor: Bernhard Hennen
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

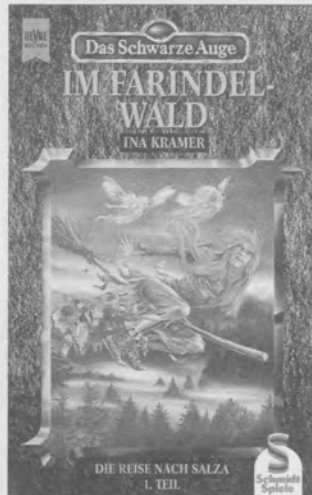
Titelbild: Ruud van Giffen
Erscheinungsjahr: 1996
 Nachdem Omar jede Spur der Tänzerin Melikae verloren hat, verdingt er sich in der Armee des Kalifen, um in seiner Verzei- lung den Tod in der Schlacht ge- gen die Al'Anfaner zu suchen. Melikae aber ist in die Hände des Magiers Abu Dschenna gefallen,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



Hinter der eisernen Maske
 Romannummer: 06/6015
 Autor: Hans Joachim Alpers
 Titelbild: Ruud van Giffen
 Erscheinungsjahr: 1996
 Der junge Thalon wird gezwun- gen, unter dem finsternen und geheimnisumwitterten Kapitän Eisenerne Maske dem Piraten- handwerk nachzugehen. Obwohl er bald das Vertrauen des Kapi- täns gewinnt, kann er die erlittene Demütigungen nicht vergessen. Der erste Roman über "Die Pira- ten des Südmeers" schildert, wie Thalon in die Auseinandersetzun- gen zwischen den Südmeerpiraten und dem Despoten von Ghurenia hineingezogen wird.

Im Farindelwald
 Romannummer: 06/6016
 Autorin: Ina Kramer
 Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
 Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
 Erscheinungsjahr: 1996
 Werwesen aller Art, böse Feen und tückische Geister hausen im Farindelwald, und namenlose Ge- fahren warten auf den Wanderer, der sich verirrt. Anselm Peckert, ein besonnener Medicus, der zu seinen Verwandten nach Salza reist, zieht es trotz aller Warnun- gen in den Wald, und das Ver- hängnis nimmt seinen Lauf. Auch Sylphinja, eine junge Hexe, ver-

schlägt es in den Farindelwald. Schicksalhafte Begegnungen er- warten die beiden ...
 Erster Teil der "Reise nach Salza".



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



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



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



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

die ihm beides nicht zubilligen will.



Spuren im Schnee
 Romannummer: 06/6020
 Autor: Karl-Heinz Witzko
 Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
 Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
 Erscheinungsjahr: 1997
 "Die übliche Verfahrensweise be- steht darin, daß der Auftraggeber an die Bruderschaft herantritt. Heißt der Zweite Finger sein An- liegen gut, so bestimmt er einen von uns, sich der Sache anzuneh- men, worauf der oder die Erwähl- te für einen stillen oder spektaku- lären Tod des Opfers sorgt. Wir versuchen, uns bei der Erledigung unserer Arbeit nach den Wün- schen des Auftraggebers zu rich- ten. Nicht nach allen natürlich, denn schließlich sind wir keine Unmenschen. Doch nun zu dir, Bruderschwestern ..."



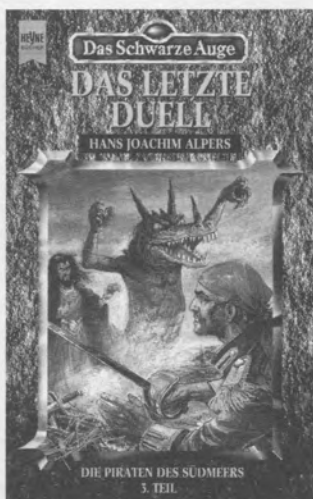
Schlange und Schwert
 Romannummer: 06/6021
 Autorin: Lena Falkenhagen
 Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
 Titelbild: Dieter Rottermund
 Erscheinungsjahr: 1996
 Ein Fluch hallt durch die Jahrtau- sende ... A'Sar, eine junge Magie- rin aus Fasar, träumt Seltsames

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



Der Spieler

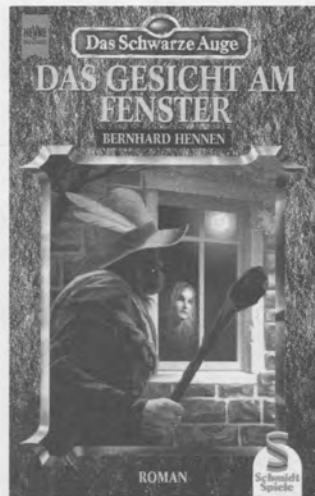
Romannummer: 06/6022
Autor: Christian Jentzsch
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1996
 Am Spieltisch ist Halgor unbezwingbar, doch dem Widersacher gegenüber, der ihn Mörder nennt, muß er passen. Bis er während der Namenlosen Tage die Möglichkeit erhält, einen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



Das letzte Duell

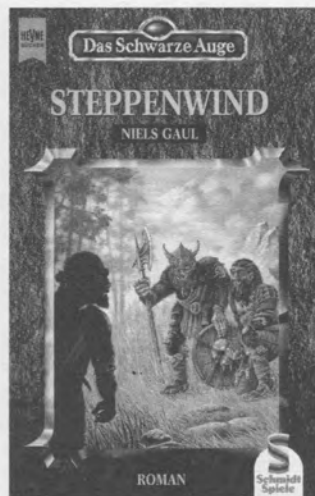
Romannummer: 06/6023
Autor: Hans Joachim Alpers
Titelbild: Ruud van Giffen
Erscheinungsjahr: 1998
 Thalons schmiedet ein Bündnis gegen den Praefos von Ghurenia. Die Seeschlacht steht unmittelbar bevor – die Allianz ist brüchig. Da

kommt es zu einem Duell mit dem gefürchtetsten Piratenkapitän. Abschlußband der Trilogie "Die Piraten des Südmeers".



Das Gesicht am Fenster

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



Steppenwind

Romannummer: 06/6025
Autor: Niels Gaul
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch
Titelbild: Krzysztof Wlodkowski
Erscheinungsjahr: 1997

Der Roman behandelt die Ereignisse im hohen Norden Aventuriens; wie der finstere Graf Uriel von Notmark mit seinen Schergen versucht, das friedfertige Bjaldorn – dessen Kristallpalast das höchste Heiligtum des Firun darstellt – zu erobern, und wie Brin von Rhodenstein und Hauka, die Wölfinnentochter vom Schwert der Schwerter geschickt werden, um Baron Trautmann von Bjaldorn und den Weißen Mann, den höchsten Firungeweihen, zu unterstützen.



Der Lichtvogel

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

Die Boroninsel

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



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



Aus dunkler Tiefe

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

Kinder der Nacht

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



Erscheinungsjahr: 1997

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

Zweiter und letzter Teil der "Rabenchronik".



Das zerbrochene Rad

Romannummer: 06/6000

Autor: Ulrich Kiesow

Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

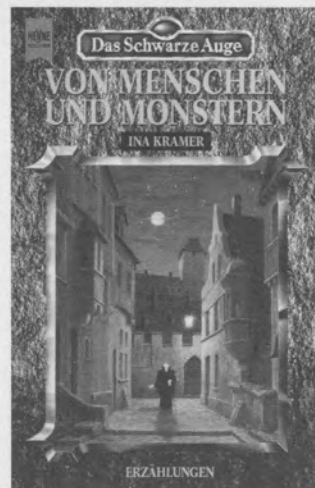
Titelbild: Dieter Rottermund

Erscheinungsjahr: 1997

Die Schergen Borbarads, des mächtigsten Schwarzmagiers der aventurischen Geschichte, überziehen das Land mit Mord und Brand. Wer sich seiner grausamen Soldateska widersetzt, wird vernichtet. Einer Woge gleich wälzt sich der dämonische Heerzug vorwärts. Auch im Bornland findet Borbarad verräterische Kampfgenossen. Doch dann stößt er auf erbitterte Gegner – den Grafen von Geestwindskoje und die berühmte Thesia von Ilmenstein. Es kommt zur Entscheidungs-

schlacht an der Misa. Den Bornländern ist klar: Wenn die vereinten Armeen aus Gareth und Festum den Mordbrennern, Dämonen und Beschwörern unterliegen, wird Bornland untergehen, zermalmt von Borbarad und seinen Spießgesellen. Nur die Barden werden dann noch von dem prächtigen Land am Born und seinen tapferen Bewohnern künden ...

Autor und DSA-Erfinder Ulrich Kiesow verstarb, bevor dieser Roman erschien. Damit ist dieses 960 Seiten starke Werk zu seinem Vermächtnis geworden.



Von Menschen und Monstern

Romannummer: 06/6030

Autoren: Ina Kramer (Hrsg.), Barbara Büchner, Hadmar von Wieser, Ulrich Kiesow, Lars Feddern, Stefan Küppers, Stephan Johach und Christel Scheja.

Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Manfred Halder

Erscheinungsjahr: 1998

Diese Sammlung von Kurzgeschichten führt den Leser nahezu über den ganzen aventurischen Kontinent: Das Bornland, Albernia, Gareth und das Horasreich sind nur ein paar Stationen auf einer kurzweiligen Reise.

Heldenschwur



Roman-Nummer: 06/6031

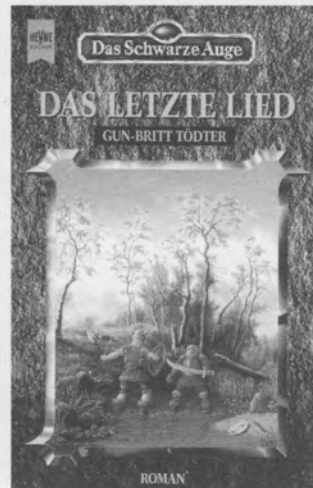
Autor: Johan Kerk

Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Manfred Halder

Erscheinungsjahr: 1998

In vielen Landstrichen erzählt man sich die Geschichten um die Heldentaten der Heroischen Vier, die vor einiger Zeit große Questen gemeinsam bestritten haben. Doch die Gefährten haben sich schon lange getrennt und gehen jetzt ihre eigenen Wege, obwohl sie immer wissen, daß eine Nachlässigkeit aus der Vergangenheit sie auch heute noch einholen kann ...



Das letzte Lied

Romannummer: 06/6032

Autorin: Gun-Britt Tödter

Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Manfred Halder

Erscheinungsjahr: 1998

Tjalf Sturmlied, der thorwalsche Skalde, ist ein Kind Swafnirs. Dieser Segen (oder Fluch?) brachte ihn schon manches Mal in arge Nöte, doch die größte Gefahr droht ihm erst, als er die Rahjafreuden mit der Kriegerin Jara kennenlernt und nun befürchten muß, in seiner unbezwingbaren Kampfeswut nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden zu können. Und so wird die Reise von Tjalf und seinen Gefährten in dem von den Orks besetzten Gebieten des Svelltschen Städtebundes, in dem unheimliche Dinge passieren, auch von diesem inneren Kampf Tjalfs geprägt.

Das Galgenschloß

Romannummer: 06/6033

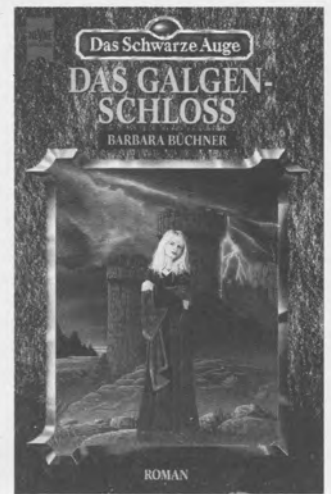
Autorin: Barbara Büchner

Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Arndt Drechsler

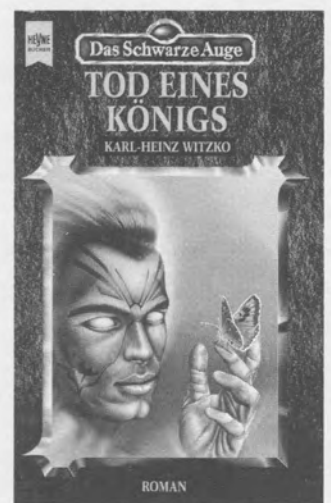
Erscheinungsjahr: 1998

Mikail lebt, seit er drei Jahre alt ist, in der Obhut eines Magiers in Donnerbach, ohne jemals von den genauen Umständen seiner Geburt zu erfahren. Doch als eine Botin vom Tod der Mutter Mikails berichtet, erfährt er, daß er nun



der Baron von Ovenske ist.

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



Tod eines Königs

Romannummer: 06/6034

Autor: Karl-Heinz Witzko

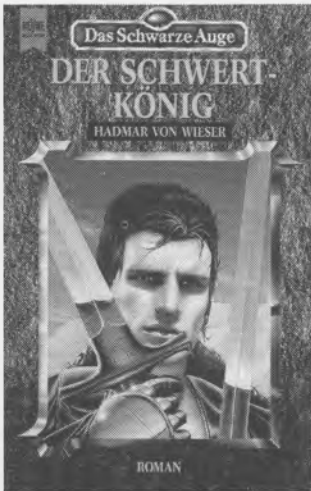
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Arndt Drechsler

Erscheinungsjahr: 1998

Dajin, der erste freie König Maraskans, wird von einem Thronusurpator umgebracht, doch eine tapfere Gardistin der Palastwache und ihr – unter ganz besonderen Umständen entdeckter – neuer Bekannter sorgen dafür, daß der jüngste Sohn des gemuechelten Königs überlebt. Doch die Flucht verläuft nicht so rosig wie geplant, so daß die Gardistin schwer

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



Der Schwertkönig

Roman-Nummer: 06/6035

Autor: Hadmar von Wieser

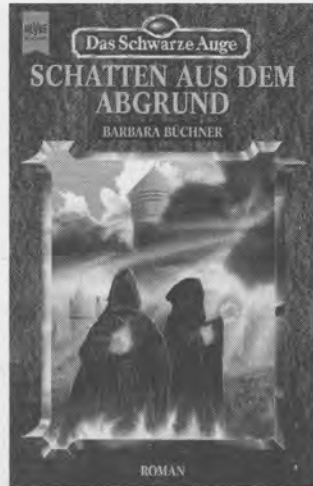
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Arndt Drechsler

Erscheinungsjahr: 1998

Raidri Conchobair beschreibt autobiographisch von seinem Leben, das den albernischen Adligen schon in früher Jugend in ferne Regionen geführt hat. Spätestens, seitdem er das Donnersturmrennen gewonnen hat, ist sein

Name in aller Munde, und unter Kaiser Reto hilft er, das unabhängige Maraskan zu erobern, während ihm inzwischen schon lange der Beiname *Schwertkönig* gegeben wurde, da er in seiner Schwertkunst unübertroffen ist. Erster Bande aus der Reihe "Das Leben des Raidri Conchobair".



Schatten aus dem Abgrund

Romannummer: 06/6036

Autorin: Barbara Büchner

Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Arndt Drechsler

Erscheinungsjahr: 1998

Die Hexen Ofrim und Morla stecken in der Klemme: Der Inquisitor Kunrad von Marmelund schickt seine Schergen zur Baronie der Geschwister, um Anhänger der grausamen Echsenkulte aufzuspüren. Schließlich unterwirft er Ofrim sogar der Folter ...

Seelenwanderer

Romannummer: 06/6037

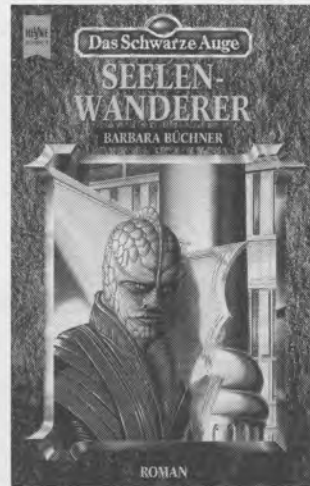
Autorin: Barbara Büchner

Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

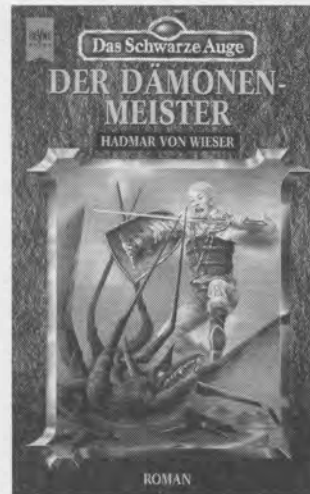
Titelbild: Arndt Drechsler

Erscheinungsjahr: 1999

In den aranischen Bergen lauert ein Fluch. Von Elfenkraft in Stein gebannt, bereitet ein uralter



Echsenpriester seine Auferstehung vor. Zwei Hexen übernehmen die Aufgabe, ihn unschädlich zu machen. Doch im Kampf gegen böse Mächte geraten sie selbst in den Bann des Verderbens.



Der Dämonenmeister

Romannummer: 06/6038

Autor: Hadmar von Wieser

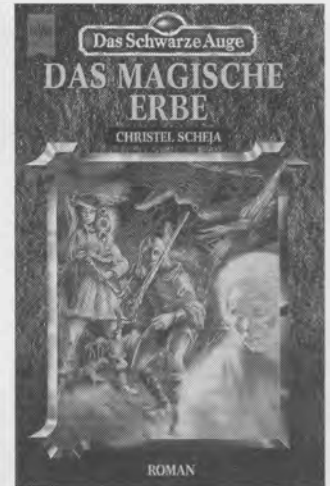
Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Krzysztof Wlodkowski

Erscheinungsjahr: 1999

Der vollendete Meister der Schwertkunst und einer der größten lebenden Helden Aventuriens kämpft gegen Borbarad und seine Dämonenhorden. Erst als er das Schwert Siebenstreich für sich gewonnen hat, ist die Zeit reif für die Entscheidungsschlacht gegen das abgrundtief Böse.

Zweiter Bande aus der Reihe "Das Leben des Raidri Conchobair".



Das Magische Erbe

Romannummer: 06/6039

Autorin: Christel Scheja

Kartenentwurf: Ralf Hlawatsch

Titelbild: Krzysztof Wlodkowski

Erscheinungsjahr: 1999

Bei der Rückkehr in ihre Heimat Albernaria wird die Bardin Merydwen von der Vergangenheit eingeholt. Unversehens gerät sie in das Ränkespiel des mächtigen Feenherrschers Elathalion. Doch ein geheimnisvolles Schmuckstück bringt sie mit einem Krieger und einer Magierin zusammen, deren Schicksal vor endloser Zeit schon einmal mit dem ihren verwoben war. Gemeinsam nehmen die drei den Kampf gegen Elathalion auf.

DSA – Weitere Veröffentlichungen

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



- ♦ An erster Stelle sei hier natürlich der **Aventurische Bote** erwähnt, der weiterhin das "Hausmagazin" für DSA-Spieler ist. Auch er erscheint inzwischen bei Fantasy Productions (wo gegen 4,- DM in Briefmarken ein Probeexemplar abzurufen ist), Abonnements laufen hingegen über die AVG Abonnement Vertriebsgesellschaft mbH, Pf. 112202, 20422 Hamburg.
- ♦ Nicht allein mit DSA, sondern mit Rollenspiel allgemein beschäftigt sich die Zeitschrift **Wunderwelten**, die ebenfalls von



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

- ♦ Aus der Welt der Bits und Bytes ist zu berichten, daß die Nordland-Trilogie durch **Schatten über Riva** vervollständigt wurde, während das Hilfsprogramm DSA-Tools durch das erweiterte **DSA-Tools de luxe** ersetzt wurde.
- ♦ Für alle diejenigen DSA-Fans, die ihr Hobby gerne am Revers tragen, sind kleine Metall-Pins herausgekommen. Neben dem DSA-Logo gibt es noch das Wapen des Mittelreichs und des



Horasiats – weitere Motive sind geplant.

- ♦ Natürlich ist auch die Serie der **Aventurischen Miniaturen** fortgesetzt worden, mittlerweile sind weit über 150 unterschiedliche Miniaturen erhältlich – darunter solche besonderen Schätze wie der Hummerier oder der Achaz auf Reitechse.
- ♦ Nicht nur, um diese Miniaturen im Spiel einsetzen zu können, sondern vor allem, um Kämpfe mit

zahlreichen Beteiligten flüssig abhandeln zu können, ist **Armalion** entwickelt worden: das Miniaturenspiel zu DSA. Neben der großen Grundbox (die das doppelte Format herkömmlicher DSA-Boxen aufweist) gibt es mittlerweile acht Einheiten-Boxen, in denen



jeweils fünf bis zehn weitere Miniaturen enthalten sind.

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



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

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

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

Seitenzahlen werden normal, kursiv, fett oder fett-kursiv dargestellt:

Fett – der vorstehende Begriff hat einen eigenen Eintrag im Lexikon;

Fett-Kursiv – desgleichen, jedoch im Almanach;

'Normal' – der vorstehende Begriff ist irgendwo auf der entsprechenden Seite im Lexikon zu finden;

Kursiv – desgleichen, jedoch im Almanach.

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

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

GESPERRTE SCHRIFT kennzeichnet umfangreichere Themen-Artikel.

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

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

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

A

Aal (*Speisefisch*) 1

Aal (*Geschütz*) 1

Aarenstein 1

Aarkopf 1

Abagund 1, 12 (Abb.)

Abbadom 1

Abilacht 1

Tag der Katastrophe 91, 244

Abilachter Fleckvieh 13; 1

Abilachter Reiter 1

Abilachter Stinker 1

Aboralm 1

Abracor 1

Abramelin 1

Abraxandor 1

Abszint 1

Abtmarschall 1

Abtprimas 1

Abu Dheilumun 1

Abu Terfas 1

Abudijian-Theater 1, 231

Abysmaroth 1

Abyssabel 1

Abyssandur 1

Academia Arcomagica 1

Academia Ammarorum 7

Academia d. Hohen Magie 1-2

Pentagrammaton 50

Punin (Zeittafel) 202

Academia Magica Transformatrica

114

Accademia Contramagica 113

Accademia Mystera Arcana 6

Achan 2, 143 (Abb.)

Achaz >Echsenmenschen]

Achmad'Sunni 2

Achorhobai 1

Acker 2, 165

Adamantenland 1

Adawadt 165 (Abb.) >[Riesen]

Adawadtgürtel 1

Adiemimaschine 2

ADEL 3-6

Allgemeiner Überblick 3

Götter d. Adels 3

Rang u. Namen 3-4

Krönung, Wahl u. Erhebung 4

Ritterschlag u. Weihe 5

König u. Reich 5

Adel über Adel 5

Erbrecht, Rechte, Pflichten 5

Jagd u. Schranke 5-6

Zwangsehen, Diplomatie 5

Adel/Adlige 2

Adelskornture 1

Adelskonvent 2

Adelsmarschall 2

Adelskornture 1

Bornland (Politik u. Handel) 44

Dallenthin, Jucho v. 17

Tjeika von Notmark 252; 65

Widderorden 276

Adelsversammlung 2

Adelskornture 1

Bornland (Politik u. Handel) 44

Stoerrebrandt 238

Adept(us) 2

Adler 2

Bergadler 40

Goldadler 26

Königsadler 146

Seedler 227

Adlergarde 2; 1

Tuzaker Aufstand 258

Adlerkrona 2

Adler-Orden 1

Adlerschnabel 1

Adlerspitze 2 (Abb.)

Adlerthron 2

Bosparan 46

Admiral-Vikos-Sieg 1

Admiral-von-Seweritz-Schule 1

Adoptivkönige 1

Aeltikan 2, 266

Zzzt 296

Aeniko 2, 267

Aeniko-Strudel 2, 267

Aäserion 1

Affen 2

Kalekken 137

Löwenaffen 39

Moosäffchen 172

Paaviane 194

Riesenaffen 54

Sumpfrantzen 241 (Abb.)

Zirkusäffchen 75

Affenmensch 2

Agam Bragab >[Nordstern]

Agapyr 6

Agha 6; 1

Kalifat (Heer) 139

Aghira 6

Calaman 55

Tag d. Zorns 244

Agribaal 6

Agrimoth 6

Agribaal 6

Arjunoor 31

Azzitai 32

Je-Chrizlayk-Ura 134

Kah-Thurak-Artai 136

Schänder der Elemente 56

Taifele 62

Tuur-Amash 257

Ahornsirup 1

Ahrholt 1

Ahrholter Apfelkäse >[Ahrholt]

Aidari 6

Siberschwäne 230

Aiguillon 202, 205

Aikar Brazoragh 1

Khezzara 143

Aikul 6

Wilde Jagd 277

Aimar-Gor 6

Aitherion 1

Akademie der Erscheinungen 6-7

Akademie der Geistigen Kraft 7

Akademie der Geistesreisen 7

Akademie der Herrschaft 17; 1-2

Akademie der Mag. Rüstung 7

Akademie der Verformungen 7-8

Akademie der Vier Türme 2

Akademie des Mag. Wissens 8

Gilindor, Hesidiane 102

Akademie Schwert und Stab 8

(Abb.); 2

Akademie v. Pentagramma 195

Akademie v. Licht u. Dunkelheit 8

Akadiesiegel >[Gildensiegel]

Akbashi, Kerim 2

Akidos 8

Akharid 8-9

Akrabaal 9

Akr'tzr 9

Al Benush 9

Aslari 6

Al Rakshaz 2

Alaani 12, 234

Al-Achami 9

Al'Achami 2

Al'Ahabad 9

Alam-Terekh 2

Terekh 63

Alandra saba Onaron >[Akademie

der Erscheinungen]

Al'Anfa 9-11 (Abb.)

Klima 9

Landschaft 9

Tierwelt 9

Bevölkerung 9

Landwirtschaft 9

Landwerk u. Bergbau 9

Siedlungen 9-10

Verkehr u. Wege 10

Handel u. Währung 10

Sitten u. Brauchtum 10

Kunst 10

Wissenschaft u. Bildung 10-11

Religion 11, 294

Magie 11

Regierung u. Verwaltung 11

Recht u. Gesetz 11

Armee u. Flotte 11

Zeittafel 11

• A-Z

Erscheinen Golgaris 21

Große Seuche 28

Al'Anfaner (Edelkatze) 11

Al'Anfa (Kunst) 10

Al'Anfaner Ritus 11

Nemekath/-äer 178

Orden des Schwarzen Raben 190

Puniner Ritus 202-203

Alanfanische Prophezeiungen 2

Alanfanischer Trollmops 2

Alanfanisches Imperium 2

Alant 12

Alasow >[Alatzer]

Alatzer 2

Alavi-See 12

Alay 2

A'Layis Hippon 4, 210; 2

Alben 12

Albenhus (Ort) 12

Albenhus (Gf.) 12

Albenhus, Gelda v. 12

Albernia 12-14

Klima 12

Landschaft 12-13

Tierwelt 13

Bevölkerung 13

Landwirtschaft u. Fischfang 13

Handwerk 13

Wege u. Siedlungen 12-14

Handel 14

Magie 14

Regierung u. Verwaltung 14

Armee u. Flotte 14

Zeittafel 13

• A-Z

Al-Bhernija 9

Alberische Axtschwinger 294

Alberische Falken 2

Al-Bhernija 9

Al'Bor 2

Alborn >[Firdayon, Alborn]

Alchimie/Alchemist 14

Siegel der Elemente 230

Al'Dabar 2

Aldara v. Kuslik 294; 37

Aldare >[Firdayon, Aldare]

Aldec Praiofold II. 14

Praioslob von Selem 200

Aldec-Käfer 2

Aldenla 2

Alderhaag 2

Alderich von Notmark 2 (Abb.)

Aldifreid (Person) 2

Aldifreid (Versform) 2

Aldinor 14, 17

Aludhor 2

Aldyra (Horasmak) 14; 2

Aldyra (Ort) 2

Aldyramon 2

Alemitische Bucht 2

Alfen 14

Algendämon >[Ulchuchu]

Al'Gorton 2

Al'Hani 11-12, 272

Alk >[Riesenalk]

Allaventurischer Konvent 2-3

Allesgebärende 14

Allespendende Mutter 14

Alleswanderin 14

Allgemeine Schiffsglocke 3

Alligator 14

Almächtiger Baumeister 14

Alvogel 14

Al'Mada 12, 16

Almada 14-17

Klima 14

Landschaft 14-15

Bevölkerung 15

- Rohals Zinne 55**
Zwergengold 292
Zwergenkohle 292
- Amboßzwerg 20-21 (Abb.)**
Verbreitung 20
Lebensweise 20
Erscheinungsbild 20
Geselligkeit 20-21
Glaube u. Magie 21
• A-Z
Almada (Tierwelt) 14
- Ambros von Kosch 21**
- Amdeggyrnassiv 21**
- Ameise 21**
- Amelthona Praiadne II. 24; 3**
- Amene I. 3**
- Amene II. 3**
- Amene III. 24 (Abb.); 3**
- Amene-Horas 3**
Adlerschnabel 1
- Amethystlöwin 3**
- Amhallah 21**
Amhallas [>Süd-Almada]
- Amhallassih 21**
Wüstengalan 280
Yrosien 283
- Amhallassih-Kuppen 21**
- Armm el-Thona 24; 3**
- Amöbe 21**
- Amper 21**
- Amran 21**
- Amran Gerbald 21**
- Amran Khallas 194 (Abb.); 3**
- Amran Kutaki 21**
- Amran Nemoras 21, 295 (Abb.)**
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
- Amran Thjemen 21**
- Amran Thurak 21**
- Amrifas 21**
- Amul al-Hinnj 3**
- Anatomische Akademie 21-22**
- Anarion der Rote 3**
- Anchopal 22 (Abb.)**
- Anconiten 12, 22**
- Anconius (v. Baburin) 22**
- Andalkan 22**
- Andaryn II. [>Nostria (Zeittafel)]**
A. der Wahnwitzige 182
A. der Prachtige 182
- Andergast (Stadt) 22**
- Andergast (Kgr.) 22-25**
Klima 23
Landschaft 23
Tierwelt 23
Bevölkerung 23
Landwirtschaft 23
Handwerk u. Bergbau 23
Siedlungen 23
Verkehr u. Wege 23
Handel u. Währung 23
Sitten u. Brauchtum 23-24
Kunst 24
Wissenschaft u. Bildung 24
Religion 24
Magie 24
Regierung u. Verwaltung 24
Recht u. Gesetz 24
Amee u. Flotte 24-25 (Abb.)
Zeittafel 25
• A-Z
Kronenhirsch 150
- Andergaster (Person) 25**
- Andergaster (Waffe) 25 (Abb.)**
- Andergasti 25**
- Anderswelt 25**
- Andikan 25**
Fledermausinsel 23
- Andra 25**
- Andrafall [>Nostria (Zeittafel)]**
- Anfelsinen 9; 3**
- Anfla 3**
- Angaral 25**
- Angbar 25**
- Angbarer Ritus 3**
- Angbarer See (Gewässer) 25**
- Angbarer See (Glt.) 4**
- Angbarosch vom Kosch 25-26**
- Angbarsch 26**
- Ange 26**
- Angenburg 4**
- Angram 26**
- Angrosch 26**
Almächtiger Baumeister 14
Heilige Halle 121
- Angroschax 26**
- Angroschim 26**
- Angroschna 26**
- Angroscho 26**
- Angroschs Axthieb 26**
- Angroschs Waffenmeister 4**
- Angst, Die [>MAGISCHE BÜCHER]**
- Angstgift 26**
- Ankbesi, Dulhug 4**
- Ankerboot 26**
- Ankram 4**
- Annalen d. Götteralters 4**
Av. Götter- u. Heldensagen 6
Eheme Schwert, Das 20
- Anoiha 26, 295 (Abb.)**
- Anshag v. Glodenhof 26**
- Answin v. Rabenmund 26**
- Answinkrise/Answinisten 26**
- Antidodekarion 4**
- Antidot 4**
- Antilope 26**
Halmar-Antilopen 115
- Antimagie 26**
Akademie d. Mag. Rüstung 7
Bannakademie Fasar 34
Bannakademie zu Ysilia 34
Halle d. Antimagie 113-114
Schule der Austreibung 223
• A-Z
Koschbasalt 149
- Anval 26**
- Äon [>Zeitalter]**
- Apep 26; 4**
Goldmäulchen 26
- Apeps Säule 4**
- Aphasmayra 26**
- Aphestadil 26**
- Arachnae 26**
- Aragoja, Messalia di 4**
- Aralzin (von Bethana) 4**
- Aran 26**
- Arangen 9, 26**
- Arania-Pferde 4**
- Aranien 26-29; 4**
Klima 26
Landschaft 26-27 (Abb.)
Bevölkerung 27
Landwirtschaft 27
Handwerk u. Bergbau 27
Siedlungen 27
Verkehr u. Wege 27
Handel u. Währung 27
Sitten u. Brauchtum 27-28
Künste 28
Wissenschaft u. Bildung 28
Religion 28
Magie 29
Regierung u. Verwaltung 29
Recht u. Gesetz 29
Amee u. Flotte 29 (Abb.)
Zeittafel 28
• A-Z
Oron (Schwarz-Aranien) 48
Winselgras 279
Wurfscheibe 280
Yagan-Nuß 282
Yalaia 282
- Aranier 29**
- Aranischer Exodus 29; 4**
- Arax 29**
Höhle spinne 125
- Arbach 29**
- Arbalette 4**
- Arbalettieri 4**
- Arbalone 4-5 (Abb.)**
- Arbaloniere 5**
Arcanum [>MAGISCHE BÜCHER]
- Arcanum Interdictum 5**
- Archiv Z 5**
- Archon 5**
- Archon Megalon [>Megalon, A.]**
- Archonten 5**
- Ardare 29**
- Ardariten 29-30**
- Arethin v. Jergan 30**
- Arethiniden 30**
- Argan/-strauch 30**
- Argellianisches Gericht 5**
- Argellion 5**
- Ariarchos [>Di'Ariarchos]**
- Arika 5**
- Arinkelwald 5**
- Ariolan Weißblatt [>Nostria (ZT)]**
- Aristokratie 9; 5**
- Arivor (Ort) 30; 105 (Abb.)**
- Arivor (Erzherzog) 30**
Zeittafel 30
- Arivor (Stadtmark) 5**
- Arivor, Bogumil v. 43**
- Arjuk 31**
- Arjunoor 31**
- Arkane Lehr- u. Forschungsanstalt 8**
- Arkane Institut d. Zwöfgöttlichen... 8**
- Arkanil 31**
- Arkanium 31**
- Arkholal 31**
- Arkis 31**
- Arkos II. 31; 5**
- Arkos ben Ardas 5**
- Arkos von Zorghan 5**
- Arlinsburg 5**
- Armada 5**
- Armalion 31**
- Armbrust 31 (Abb.)**
- ARMEE UND FLOTTE 5**
Arm-Horas 31; 149
- Arö 31**
- Arombolosch Sohn d. Agam 31**
- Arras de Mott (Person) 31**
Herbald 30
- Arras de Mott (Kloster) 189 (Abb.); 5**
- Arrati 31**
- Arratistan 31**
- Artefakte und Alchemica [>MAGISCHE BÜCHER]**
- Arupanaq 5**
- Arjijos 5**
- Asboran 5-6**
- Ascandere (von Baburin) 6**
- Aschubim 31**
- Asdharia 31**
- Asfaloth 31**
Hzn. des Wimmelnden Chaos 30
- Asgareol, Hilperton 6**
- Ashim Riak Assai 6**
- Ask 6**
- Askanisches Meer 6**
- Askari 31**
Agha 6
- Asker Batzen 6**
- Aslam 6**
Albenhus (Ort) 12
- Asmodena-Horas 31**
- Aso 31**
- Aspe 6**
- Asqarath/Asqarathi 31**
- Asralion Sommertau 276**
- Assarbad 6**
- Astaran 31**
- Asterion 6**
- Astrale Kraft 31**
Thonnys 247
- Astraltrank 6**
- Astrolabium 31**
- Astrologie/Astronomie/**
Astrowissenschaften 239
- Atak 31**
- Atalente [>A'Tall]**
- A'Tall 1**
- Atamsee 6**
- Atan-Kiefer 31**
- Atanax 31**
- Atax Stahlauge 6**
- Athavar Friedenslied 6**
- Atherion, Thomeg 32**
- Athyros 6**
- Atlas 6**
- Atmaskot Blutsäuer 32**
Thorwal (Zeittafel) 250
- Atmon 32**
- Audienzia 32**
Brabak (Audienzia) 50
- Auelf 32, 77**
- Auerhahn 32**
- Auerochs 32**
- Aufstand v. Gareth [>Gareth A.]**
- Auge Firuns [>Iyi]**
- Auge Liskas [>Nordstern]**
- Augen d. Kammer 32**
- Augen d. Namenlosen 32**
- Aurelia 6**
- Aurellani 6**
- Aurika 6**
- Aurikaner 6**
- Aurin und Raurin 6**
- Aurgrhrhrropp 6**
- Äußere Ozeane 6**
- Aventurien 32**
- Av. Götter- u. Heldensagen 6**
Aventurischer Bote 32
- Aventurisches Bardentreffen 6**
FEIERTAGE (Peraie) 91
- Aves (Göttersohn) 32**
Akademie d. Geistreisen 7
Paradiesvogel 195
- Aves (Wandelstern) 32**
- Aves-Freunde-Loge 6**
- Aveskatze 6**
- Awalakim 6**
- Axorda-Baum 32**
- Ayaodon 6**
- Ayla al-Yeshinna 32**
Yeshinna/al-Yeshinna 283
- Ayla v. Schattengrund [>Schatten-**
grund, A.]
- Ayla Yarsil von Donnerbach 6**
- Aytan 32**
- Azamar 32**
- Azhlah 32**
- Azzital 32**
- B**
- Baburin (Ort) 33 (Abb.)**
- Baburin (Sultanat) 7**
- Baccanaq 33**
- Badilak 7**
- Badilakaner 7**
- Bahamuth 7**
- Bakter 33**
- Balash 33**
Mungo 172
Zuckermuß 287
- Baldrom 7**
- Balestra 7**
Adlerschnabel 1
- Balestrina 7**
- Balgenhorst, Celpert 7**
- Balgerick 7**
- Balgericke 7**
- Baliho (Ort) 33-34**
Weiden (Zeittafel) 276
- Baliho (Glt.) 34**
- Balihoer Bärenot 34, 35**
- Balihoer Rad 34**
- Baliri 34**
- Baliri-Schwur 34**
- Balkha'bul 34**
- Ball der erblühten Rose 7**
- Ball der jungen Knospen 7**
- Balläster 34 (Abb.)**
- Balligur 7**
- Balligur, Pralonor di 7**
- Ballung-in-hoih 7**
- Baltraa 7**
- Baltrea 34**
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
- Banchab (Fluß) 7**
- Banchab (Domäne) 7**
- Banchaber Blende 7**
- Bandurria 34**
- Bangra 7**
- Bankhaus Bosparan 7**
- Bankhaus Plötzbogen [>Plötzbo-**
gen]
- Bankhäuser**
Bankhaus Bosparan 7
Bankhaus Plötzbogen
[>Plötzbogen]
CAC-Creditanstalt 13
Grangor Darlehensbank 27
Handelsbank ya Strozza 29
Nordlandbank 180
- Bannakademie Fasar 34**
- Bannakademie zu Ysilia 34**
- Banner 34**
- Bannstaub 34**
- Bannstrahl Praios' 34-35**
- Barbarenschwert 35 (Abb.)**
- Barbarenstreitax 35 (Abb.)**
- Bardentreffen [>Aventurisches B.]**
- Bardo 35, 55 (Abb.)**
- Bären**
Baumbär 36
Baumwürger 9
Borkenbär 43
Firunsbär 94
Grimmbär [>Schwarzbär]
Höhlenbär 125
Orklandbär 192
Schwarzbär 224
- Bärenfelsen 7**
- Bärengarde 7**
- Bären-Inseln 7**
- Bärenklamm 7**
- Bärenkrone 7**
- Bärenmarder 8**
- Bärenot, Balihoer 34, 35**
- Barjed 8**
- Baron/-in 35**
Adelskonvent 2
- Baronie 35**
- Barun-Ulah 35**
- Bärwalde 35**
- Baryd 35**
- Basaltfaust 11; 8**
- Basalt-Salamander 35**
- Bashar 9**
- Basilamine 35**
- Basilisk 35**
- Basiliskenblick 9**
- Basilisken-Panzerkröte 9**
- Basiliskentag 35**
- Basilikum 9**
- Basilius der Große 9**
- Basjanbach, Joana von 9**
- Bastardschwert 35**
- Bastrabun 35**
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
Yash'Hualay 283
- Bastrabus Bann 35-36**
- Bataillon 36**
- Batzen 36**
- Baumbär 36**
- Baumdrache 36, 62-63**
- Bäumen 36**
Nachrichtenübermittlung 36
Strafe 36
- Baumschleimer 36**
- Baumspinne 9**
- Baumwürger 9**
- Bausch 36**
- BAUSTILE 8 (Abb.)**
- Bedon 36**
- Beel'Ymash 36**
- Befreiungsstil 9**
- Beherrschung/-szauberei 36**
Akademie d. Herrschaft 1-2
Akademie d. Geistigen Kraft 7
Halle d. Macht 114
Schule der Beherrschung 223
- Beil 36**
- Beilunk (Ort) 36-37 (Abb.); 9**
- Beilunk (Markgt.) 37-38; 9**
Klima 37
Landschaft 37
Tierwelt 37
Bevölkerung 37
Landwirtschaft 37
Handwerk u. Bergbau 37
Siedlungen 37
Handel u. Verkehr 37
Wissenschaft u. Bildung 37-38
Religion 38
Regierung u. Verwaltung 38
Heereswesen 38
Recht u. Ordnung 38
Zeittafel 38
- Beilunker Berge 38**
Zwergengold 292
Zwergenkohle 292
- Beilunker Botenpferde 9**
- Beilunker Reiter 38; 9**
Albermische Falken 2
BOTENDIENSTE 48
- Beilunker Stiefel 38**
- Bej'Kelhachamada [>Wanderer**
zwischen d. Sphären]
- Bel/-i 9**
- Belcramer Hügel 9**
- Beldurian, Bradonon 38**
- Beleman 38**
- Belemans Schwester [>Nuianna]**
- Belen-Horas 38-39**
Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
- Belhalhar 39 (Abb.)**
Jenseitiger Mordbrenner 34
Kamoth 141
Zant 285
- Belhanka (Ort) 39**
- Belhanka (Grafschaft) 9**
- Belhanka (Stadtmark) 9**
- Belhanker Suppe 9**
- Belizeth Dschelefsunni 9**
- Belkelel 39 (Abb.)**
Herrin d. Schwarzfaulen Lust 30
Thaz-Laraanji 246
- Belmart 39**
Antidot 4
- Belshirash 39**
Eisiger Jäger 21
Kamanath/Kamanthi 141
Thalon 246
Umdoreel 260
Usuzoreel 261
Yash'Natam 283
- Belzhorash 39**
Brukha-Klah 53
Duglum 66
Hektabaël/Hektabeli 121
Sordul 237
Tialuc 252
- Benbukkel 39**
Ulukkaneel 260
- Benbukkula (Insel) 39**
- Benbukkula (Condominium) 9**
- Bender der Einäugige 39**
- Bendrom 39**
- Beni Arrat 39**
- Beni Avad 40**
- Beni Brachtar 40**

- Beni Geraut Schie 40
Wüstenelfen 280
- Beni Habled 40
- Beni Kharram 40
- Beni Khibera 40
- Beni Novad 40
- Beni Nurbad 40; 9**
Al-Bhernija 9
- Beni Oroni 40
- Beni Rurech 40
- Beni Schebt 40
- Beni Shadif 40
- Beni Tarasch 40
- Beni Terkul 40
- Benisabaya Maraskani 9**
- Benisabayad 9**
- Benivilla 9**
- Bennain 40
Heff-Bennain, Berthol von 29
- Bennain, Algei ni 9**
- Bennain, Cuanu ui 9**
Albernia (Regierung u. Verw.) 14
Bennain 40
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
- Bennain, Efferdan ui 9**
- Bennain, Emer ni 9-10 (Abb.)**
Bennain 40
- Bennain, Invher ni 132; 10**
- Bennain, Rhud ui 10**
- Bennain, Thorn [>Nahema (Zeittafel)]
- Bennain von Elenvina, Idra 10**
- Bennain von Kuslik-Galahan, Finnian 10**
- Beorn (der Blender) [>Thorwal (ZT)]
- Berg, vom 10**
Wappen 10 (Abb.)
- Berg, Leomar vom 154; 10**
- Berg, Xavier vom 10**
- Bergadler 40
- Bergkönig 40-41
Arombolosch Sohn d. Agam 31
- Berglöwe 41
- Bergschrat 10**
- Berik 41
- Berilis [>Du Berilis]
- Berlingham v. Methumis 81**
- Berlinghan v. Methumis 10**
Eolan IV. B. 81
- Bernsteinbucht 41
- Beschwörung/-szauberei 41
Dunkle Halle d. Geister 66-67
Nekromantie 177
Pentagramm-Akademie 195-196
Zauberschule des Kalifen 285
- Beskan 41
- Bethana (Ort) 41 (Abb.)
- Bethana (Grafschaft) 10**
- Bethana, Udora von 10**
- Bethana-Aralzin, Hesindiane 10**
- Bethanahut 10**
- Bethanier 10**
Bewahrer d. Kraft 41
- Bewegung/-szauberei 41**
Akademie d. Geistesreisen 7
Schule des Direkten Weges 224
- Beyl-sa 41
- Beybashar 10**
- Beylunkh 41
- Beyroun, -i 10**
- Beyrounat 10**
- Bha'Levek 41
- Biber 41
- Bidenhocker 41; 10**
- Bieselbach 10**
- Biestinger 41
- Bilar-Pferde 10**
- Bilku 41
- Bilku-Archipel 10**
- Binsböckel 10**
- Bireme 41
- Birkholt 10**
- Birscha 10**
- Bishdaniel 41-42
- Bisminka von Jassula 10**
- Biuntarda 119
- Bjaldorn 42; 10**
- Bjaldorner Waldschrat 10**
- Blakharaz 41
Asqarathi 31
Heshtot 122
Irhiadzal 132
- Blankhäute 10**
- Blasrohr 42
- Blattkopfotter 10**
- Blaudorsch 42**
- Blaue Keuche 42**
Thorwal (Zeittafel) 250
- Blaue Mahre 42**
- Blaue Pfeile 42**
- BOTENDIENSTE 48
- Blaue Rochen 10**
- Blauer See 42**
Teufelstisch 245
- Blauer Turm 10**
- Blaufalke 42
- Blaufuchs 11**
- Blauhimmelstern 11**
- Blaunke 42
- Bleiche Alara 11**
- Bleiche Sieche 11**
- Bleichgründler 42
- Blindfisch 11**
- Blitzstrahl-Bund 11**
- Blitzwender 11**
- Blutbanner 11**
- Blutblatt 11**
- Blutdorn 11**
- Blütenfeen/-jungfern 42, 87 (Abb.)
- Blutflisch 42**
Piranha 199
- Blutfliegen 11**
- Blutiger Rotz 42**
Thorwal (Zeittafel) 250
- Blutkonvent (zu Arivor) 11**
- Blutrochen (Schiff) [>ZT
Zyklopeninseln]
- Blutzeht 42**
- Blutzinnen 42**
Hilvalskopf 123
- Blutwillinge 11**
- Bluugh, Jandon 42; 11**
- Boabungaha 42**
- Bocadilla 42
- Bock 42
- Bodar 42
- Bodar II. 42
- Bodir 42
- Bodirbirne 11**
- Bodironien 42
- Bodirsalm 43
- Bodrin, Helkor von 11**
- Boltan 43
- Bolzenwerfen 11**
- Borned (Grafschaft) 11**
- Borned (Ort) 11**
- Borned (Adelsrolle) 11**
- Boran 43; 11**
- Borbarad 43 (Abb.); 86 (Abb.)**
Bethanier 10
Öffner der Tore 47
Sphärenschänder 60
Tharsonius von Bethana 63
- Borbaradianer 43**
- Borbarad-Moskito 43**
- Borbarads Rückkehr 11**
- Borbra 43
- Borkenbär 43
- Born 43-44 (Abb.)**
Aspe 6
Walsätsche 271
- Borndorn 41**
- Bornemund 11**
- Bornisch 44**
- Bornischer Krieg 11**
- Bornland 44-45 (Abb.)**
Landschaft 44
Klima 44
Flora u. Fauna 44
Bevölkerung 44
Politik u. Handel 44-45
Flotte u. Heer 45
Schätze d. Landes 45
Straßen u. Verkehr 45
Zeittafel 45
• A-Z
Moloch 171
Sonnenluchs 237
Weißhirsch 276
Winzlinge 279
Zinstag 286
- Bornländer 45**
- Bornländer Bunte 45**
- Bornstör 45**
- Boron (Gottheit) 45-46**
Al-Anfaner Ritus 11
Bishdaniel 41-42
Borons Schlafgemach 11
Golgan 106
Golganien 106
Hüter der Nacht 31
Jünger des Schlafes 34
Khalid Al-Ghunar 35
Marbiden 166
Nemekath/-äer 177-178
Nirgendmeer 178
Orden des Schwarzen Raben 190
Patriarch 195
Puniner Ritus 202-203
- Rabel-nvögel 205
- Rabe (Sternbild) 205
- Rabe von Punin 205
- Rabenpaß 205
- Rabenschabel 205
- Rabensprache 205
- Rad, gebrochenes 205
- Tag des Großen Schlafes 90, 244
- Totenfest 254
- Unwiderruflicher Pfeil 260
- Uthar (Alveranier) 261
- Uthar (Sternbild) 261
- Visar 264
- Visaristen 264-265
- Wanderer zw. d. Sphären 272
- Boron (Monat) 45-46**
Nebelmond 176
- Boronanger 46**
- Borondria 11**
- Boroni 46
- Boronrad (Symbol) 46**
- Boronrad (Insel) 46, 267**
- Borons Schlafgemach 1**
- Borons Silberkelch 46
- Boronsmähne 11**
- Boronsmütze 11**
- Boronsotter 46
- Boronsraben 11**
- Boronsschlinge 11**
- Boronssichel 46
- Boronsstrommel 11**
- Boronsstropfen 46
- Borontag 46
- Boronwein 10, 265; 11**
- Bosnickel 11-12**
- Bosparan (Ort) 46**
Thorwal (Zeittafel) 250
- Bosparan (Oper) 12**
- Bosparan Herold 12**
- Bosparaner Nobilitarium 12**
- Bosparanie 12**
- Bosparaniel 12**
- Bosparanisches Blatt 12**
- Bosparanisches Reich 46**
- Bosparanjer 46
- Bosparano 46, 234**
Akademie Schwert u. Stab 8
- Bosparans Fall 46**
- Bosparanshain 12**
- Bosquir 46**
- Bote des Lichts 46-47**
Aldec Praiofold II. 14
Helus Praiofan I. 122
Hilberian Praiofold III. 123
Kathay Praiotin XI. 142
Noralec Praiowar I. 179
• A-Z
Heliodan 122
Linkes Szepter 156
Rechtes Szepter 209
- BOTENDIENSTE 48
- Albermische Falken 2**
- Beilunker Reiter 38
- Falkenflug 86
- Großgl. Selemer Kuriere 111
- Ksl. Boten- u. Kurierdienst 136
- Postendienst Pertakis 51
- Silberne Falken 230
- Brabacciano 47**
- Brabaci 47**
- Brabacuda 12**
- Brabak 47-50 (Abb.)**
Klima 47
Landschaft 47
Tierwelt 47
Bevölkerung 47-48
Landwirtschaft 48
Handwerk u. Bergbau 48
Siedlungen 48
Verkehr u. Wege 48
Handel u. Währung 48-49
Sitten u. Brauchtum 49
Künste 49
Wissenschaft u. Bildung 49
Religion 49
Magie 49
Staat 49-50
Audienz 50
Recht u. Gesetz 50
Arme u. Flotte 50
Zeittafel 50
• A-Z
Thorwal (Zeittafel) 250
- Brabakbengel 50**
- Brabakdrift 50**
- Brabaker Bilderpostille [>PERIODI-KA]**
- Brabaker Rohr 50**
- Brabaker Schweiß 50**
- Brabaker Vitriol [>Vitriol]**
- Brabaker Waldelefant 50**
- Brabaker Wasserbüffel 12**
- Brack 50
- Braggu 50
- Bragold 12**
- Brandan 50-51
Tal der Elemente 62
- Brandans Ring 51**
- Branibor 51
- Braunchen 51
- Brauenklamm 51
- Braunsfurt 51
- Braunwasser 51
- Braubmond 51
- Brayanskronen 12**
- Brazoragh 51**
Aikar Brazoragh 1
Raschula 206
- Brecheisbucht 51
- Bredenhag 51
- Bredero, Dapifer ter 51
- Bregelsaum 51**
- Bregelsaum (Zeittafel) 272**
Karloff v. B. 272
Ludelbert v. B. 272
Oleana v. B. 272
Wildgrimm I. v. B. 272
Wildgrimm II. v. B. 272
- Bregelsaum, Throndwig von 251**
Bregelsaum (Zeittafel) 272
- Breite 51
- Breitenau 51
- Breitschwert 51
- Brelak 12**
- Brenan [>Brandan]
- Brendan 51
- Brendon [>Brandan]
- Brieftaube 12**
- Brigella 51
- Brig-Lo 51-52 (Abb.)**
Hügel d. Vier 127
- Brigon-Horas 52
- Brillantzwerg 52
Verbreitung 52
Lebensweise 52
Kunstsinne 52
Glaube u. Magie 52
• A-Z
Calaman 55
Xenos Sohn des Xoniosch 281
- Brin (von Careth) 52 (Abb.); 12**
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
- Brinask 52
- Brinasker Marschen 52-53
- Alderhaag 2**
- Drei Klageweiber 18**
- Bringen 53
- Brohim 12**
Wilde Zwerg 227
- Brodosch 53**
- Brogar 53
Wilde Zwerg 277
- Brokschal 53
- Bronn 53
- Bronnjar 12**
Bruch 53
- Brücke von Ebelried 12**
- Brücker Spitze 12**
Brüder, Die [>Die Brüder]
- Bruder d. Blutes 53
- Brüder v. Monad 53
- Bruderloser 53
- Bruderschaft d. Wissenden 53
- Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius [>Anconiten]
- Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas 12**
- Bruderschaft v. Wind u. Wogen 53 (Abb.)
- Brukha-Klah 53
Gepanzerte Made 25
- Brumil 12**
- Brunnenkresse 12**
- Bryda 53
- Bukanier 12**
- Bund aus Feuer und Erz 53
- Bund der Freidenker 12**
- Bund der Schwarzen Schlange 12**
- Bund des Schwertes 12**
- Bund des Wahren Glaubens 53
- Bund des W. Pentagramms 53-54
Akademie v. Licht u. Dunkelheit 8
- Bund von Land und Meer 12**
- Bunte Hausschweine 54
- Bunte Lichter v. Pericium 54
- Bunte Mauern (v. Methumis) 54
- Bunter Hund 12**
- Burdaq 12**
Burgenkatz [>Firnusbärchen]
- Bürgemarmor 12**
- Buskurdh 54
- Byakka 54
- C
CAC [>Cayserlich Adiventiurische Compagnie]
- CAC-Creditanstalt 13**
- Calaman 55
- Caldala 55
- Calljnaar 55
- Calomiriel 13**
- Cammerlengo 13**
- Cancellario 13**
- Canilaraan 13**
- Cantera 55
- Canyzeth 55
- Caralus d. Löwe 55
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
- Carhelan, Elon 13**
- Carlog 55
- Carolan Schlangenstein 13**
- Cavalliera/Cavalliere 13**
- Cavazo, Dio Cardassion de 13**
Cayserlich Adiventiurische Compagnie 13
- Cedraion 13**
- Celianada, Cedor [>Eskenderun, Cedor von]**
- Cella 55 (Abb.); 13**
Cellyana v. Khunchom 55
- Cembalo, Havenisches 13**
- Cerebion 13**
- Cha ay Zhamorrah 13**
- Chabab 55
- Chababien (Sultanat) 55; 13**
- Chababien (Erzherzogtum) 13**
Zeittafel 13
- Chababische Gärten 14**
- Chag 55
- Challawalla 14**
- Chaluk 55
- Chalukistan 14**
- Chalwen 55
- Chamäleon-Springkraut**
[>Basillamine]
- Chamallah al-Ghatar ibn Rafim 55**
- Chamib al Etba 55**
- Chamir 14**
- Chanab 55
- Chap mata Tapam 55
- Charazzar 55
- Charismaring 14**
- Charyb'Yyz 55
- Charypser Feuer [>Hyller Feuer]
- Charypso 55-56
Aragoia, Messalia di 4
Waldmenschen (Zeittafel) 270
- Charyptik 14-15 (Abb.)**
Klima 14
Sumologie 14
Flora 14
Fauna 14
Geschichte 14-15
- Charyptisches Meer [>Charyptik]**
- Charyptoth 56**
Hzn. der Nachtblauen Tiefen 30
Uluchuch 259
Unbammerzige Ersäufener 67
Vhatacheor 264
Yo'Nahoh 283
- Cheria 56
- Cheriacha 56**
Al'Anfa (Handel u. Währung) 10
- Cherkemal 15**
- Cherkzak 15**
- Chetoba 15**
- Chil'Khro 56
- Chimäre 56
- Chimärologie 15**
Abu Teras 1
Pardona 195
Zurbaran 75
- Chirakahs 56
- Chonchinis 56
- Chorbash 56
- Chorhop 56
Arupanaq 5
Thorwal (Zeittafel) 250
- Chmk 56
- Chronica Eterna 15**
- Chrs H'Ranga 56
- Chr'Ssir'Sir 56
- Ch'ryskl 55
- Chuchas 55
- Chutal 56

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

D

Dabla 58
Dachse 58
Daimonicon >MAGISCHE BÜCHER]
Daimonid 17
Dajin
 Dajin I. 58
 Dajin VII. 58
Dalek-Horas 58
Dalek-Horas II. 58
Dalek-Horas III. 58
Dalida-Horas 58
Dallenthin, Jucho v. 17
Dalvretwald 17
Dämon 58
 Ifrit 32
 Mibogor 43
Dämonenarche >[Ma'hay'tarnim]
Dämonenbanner 17 (Abb.)
Dämonenbrache 58
Dämonenfäule 58
Dämonenklaue 17
Dämonenkron 17
Dämonenmeister 58
Dämonenschlacht, 1. 58-59 (Abb.)
 Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Dämonenschlacht, 2. 59
 Hügel d. Vier 127
 Vierertempel 51 (Abb.), 264
Dämonenschlacht, 3. 17
Dämonensultan 59
 Pardona 195
Dämonologie/Dämonenbeschwo- rung 59
 Dunkle Halle d. Geister 66-67
 Pardona 195
 Tagesherrscher 244
Dannike, Errike 59
Dar'Klajid 59
Darador 59
Darando 59
Darbania 59

Darmfräisch 59
Dampfeifen 59
 Quetschbeutel 204
Darna 59
 Waldmenschen (Zeittafel) 270
Darpat 59
Darpatulle 59
Darpathecht 59
Darpatien 59-60
 Klima 59
 Landschaft 59
 Tierwelt 59
 Bevölkerung 59
 Landwirtschaft 59
 Handwerk u. Bergbau 59
 Wege u. Siedlungen 59-60
 Handel 60
 Regierung u. Verwaltung 60
 Armee u. Flotte 60
 Zeittafel 17
Darpatischer Landbote 17
 Dascovia, Horasio H. >[Sapallyo]
Daspota 182; 17
DBA >[Direktorium f. Besondere Angelegenheiten]
De Lithis >MAGISCHE BÜCHER]
De Sylphur 60
 Mizirion III. d. S. 171
 Peleiston d. S. 195
Debrek 60
Debrek-Linie 18
Degen 60
Dekapus 60
 Dela 60
Deliberas, Asteratus 18
Delphin (Meeresstier) 60
Delphin (Sternbild) 60
Delphinkrone 18
Delphin-Manuskript 18
Delphinthron 18
Demokratie 60
 Akademie d. Geistesreisen 7
Denar 60
Denderan 60
Depositschein 18
Dere 60
 Hohlwelttheorie 125
 Weltendiskus 276
Dergel 60
Der-lachend-über-das-Schlachtfeld-schreitet 60
Demot von Paavi 60
Derogaphie 18
Desiderat 18
Despoten v. Despiona 18
Detmar 18
Deut 60
Deutschnackeln/-schnickeln 60
 Dha >[Nordstern]
Dhachmani 60
Dharai 60
Dhargun 18
Dharinya 18
Dharzjinion 18
Dhaza 18
Dhenanto 18
 Diamantenes Sultanat 60
 Punin (Zeittafel) 202
Di'Ariachos, Pyriander 18
Dickspecht 60
Die Brüder 60
Diener/-in des Lebens 18
Diener Sumus 60-61
 Xenos Sohn des Xoniosch 281
Difar 61
Difarsieche 18
Dimiona von Oron 18
Direktorium f. Besondere Angelegenheiten 18
Dirham 61
Dirimethos II. (d. Reiche) 61, 294
Disdychonda 61
Diskusstafette 61
Djadurzak >[Jagdgras]
Djer 61
Djer Chuzach 61
Djer Larkashmi 61
Djer Tulam 61
 Djinn >[Dschinn]
Djurmold 61
Dogul 61
 Walsäcke 271
Dogulawend, Ghorio >[Ghorio v. K.]
Doguler Bausch 61
Dolch (Waffe) 61
Dolch (Sternbild) 61
Dom-na 18
Domäne (Liebl. Feld) 61
Domäne (Niederhöhlen) 61

Domaris v. Atalente 61
Domna Saya >[Zefonika, Saya dij]
Donf 61
Donnerbach (Ort) 61-62 (Abb.)
Donnerbach (Fluß) 62
Donnerhall 62
Donnerklinge, Rondred 18
Donnerder Himmelsreiter 62
Donnerorden >[Orden des Donners]
Donnersturm 62
Doppelbogen 62
Doppelkhunchomer 62 (Abb.)
Doppelstück 62
Doresian, Jaro 18
Dorschbarsch 62
Dotter 62
Dotz 62
Dozman 62
 Zweikaiserjahr 287
Drache (Sternbild) 62
Drache (Kreatur) 62-64, 120 (Abb.)
 Baumdrache 62-63
 Gletscherwurm 63
 Grubenwurm 63
 Höhlendrache 63
 Horndrache 63
 Kaiserdrache 63 (Abb.)
 Meckdrache 63
Perdrache 50
 Purpurwurm 63
 Riesenlinnwurm 63-64
 Tatzelwurm 64
 Westwinddrache 64 (Abb.)
Drachenei 64
Drachenei-Akademie 64
Drachengarde 64; 18
Drachenfels (Abb.) >[Thorwaler]
Drachenkräutlein 18
Drachenkrieg 64
 Molcho 171
Drachenkrieg, Erster 64
Drachenkrieg, Zweiter 64
 A'Tall 1
Drachenlibelle 18
Drachennodem 64
Drachenschiff 64
Drachenschuppen 18
Drachenspalt 64
Drachenspeichel (Elixier) 64
Drachenspeichel (Sekret) 18
Drachenstein 64, 262
Drachensteine 65
 Apeps Säule 4
 Raulsloch 54
Drachenstein-Turnier 18
Drachenthron 18
Drachentöter (Waffe) 65
Drachentöter (Helden) 18
Drachentränen 18
Drachenzahn 65
Drachenzähne 18
Drachisch 65
Draconiter 65
 Abprimas 1
Dragenfeld 65
Dragoner 65
Dragsch v. Sichelhofen >[Sichelhofen]
Drakned-Hieroglyphen 65
Drakonia 18
Drasdech 65, 108 (Abb.)
Draustein (Burg) >[Abagund]
Drehörner >[Rashduler Drehörner]
Drei Horaskaiser 18
Drei Klageweiber 18
Dreiecksrochen 65
Dreieckhörnte Wächter d. Limbus 65
Dreikroneninsel 18
Dreizack 65
Drodont, Pher 65, 272
Dröl (Ort) 65
Dröl (Königreich) 65; 19 (Karte)
Dröler Commerciens-Syndicat 19
Dröler Mark 65
Dröler Spitze 65 (Abb.); 19
Drolina 65
Dromedar 19
Dromone 66
Droste, Drostin 19
Druide/Druidin 66 (Abb.)
 Vulkanglasdöck 265
 Widharcal 276
Druidenpilz 19
Dryade 66
Dryadenwald 66
Dschadir der Kühne 19
Dschadira (Stoßspeer) 66
Dschadra (mil. Einheit) 19

Dschelef ibn Jassafer 19
Dschella 66
Dschinn/Djinn 66
 Akademie d. Geistigen Kraft 7
 Pentagramm-Akademie 195
Dschiss(andra) 66
Dschungeltiger 19
Du Berilis 66
Dualismus (Zwölfgötter) 66
 Almada (Religion) 16
 Dualisten 99 (Abb.)
 Lowanger D. 158
Dubar 66
Dublon 66
 Al'Anfa (Handel u. Währung) 10
 WÄHRUNGEN 268
Duell 19
Duglum 66
Duglumspest 66
Dujar 19
Dukaten 66
Dukatengarde 9, 237; 19
Dukatenstempel 19
Dumpschädel 66
Dumron Okosch 66
Dunkelalben 66
Dunkelmond 66
Dunkle Halle d. Geister 66-67
 Brabak (Magie) 49 (Abb.)
 Dunkle Zeiten >[Dunkles Zeitalter]
Dunkles Zeitalter 67
 Academia d. Hohen Magie 2
 Königreich des Nordens 146
Durchlaucht 67
Dyll 19

E

Ebeldürr 20
Ebelried 20
Ebenholz 68
 Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
Eberfänger 68
Eberstamm 68; 20
 Wappen 20 (Abb.)
Eberstamm, Anshold von 20
Eberstamm, Baduar von 20
Eberstamm, Blasius von 42; 20
Eberstamm-Mersingen, Efferdane von 20
Eberstamm-Mersingen, Geldor von 20
Echsenmensch 68-71 (Abb.)
 Verbreitung 68
 Erscheinung u. Völker 68
 Geschichte 69-70
 Siedlungen 70
 Nachbarn 70
 Sitten u. Brauchtum 70
 Recht u. Gesetz 70
 Künste u. Wissenschaften 70
 Religion 70-71
 Magie 70-71
 Zeittafel 70
 • Völker
 Orkland 68-69
 Waldinseln 69
 Loch Harodröl 69
 Selen, Mysob, Mhanadi 69
 H'Rabaal u. Regengebirge 69
 Maraskan 69
 Weitere Völker 69
 • A-Z
 Jhrarhra 135
 Kristallomantie 150
 Krsh Tssh'Kt 150
 Krup'Hruz 151
ZEITRECHNUNGEN (Andere Völker) 78
Echsenpümpfe 71-73 (Abb.)
 Tsh'Awah 257
Echsenwesen 73 (Abb.)
 Shinthr 229
 Srrkhrsechim 238
Echsisch 73, 235-236
Edas 20
Edelhochgeboren 73
 Edelsteinmagie >[Kristallomantie]
Edle/-r 73
Eestia 73
Efeuer 20
Effendi 20
Efferd (Gottheit) 73
 Brunnenkresse 12
 Charyptoroth 56
 Delphin (Sternbild) 60
 Delphin-Manuskript 18
Efferds Wasserreich 20
 Hügel der Vier 127

Hüter der Zirkels 128
 Meister der Brandung 167
 Meister des Flusses 167
 Tag des Wassers 89, 244
Efferd (Monat) 73
 Regenmond 209
Efferdan v. Andergast >[Galahan v.A., Efferdan]
Efferdas (Baronie) 20
Efferdas (Ort) 20
Efferdbart 73
Efferdbrüder 73
Efferdfeuer 73
Efferdgeweihte 73
Efferdland 73
Efferdpeiler 73
Efferds Wasserreich 20
Efferdsfrüchte 73
Efferdsmoos 20
Efferdssee 73
 Efferdstümmel >[Delphin]
Efferds Wasserkrug 73
Egel 73
Egelschreck 73
Eherne Schwert, Das (Buch) 20
Ehernes Schwert 73-74
 Nebelauen 175
 Steinbock 238
 Ehemes Zeitalter >[Zwerg (E.Z.)]
Ehnn 74
Ehrenstein 74
 Jarlak d. Waidmann 134
 Yerodin v. E. >[Tobrien (ZT)]
Ehrenstein, Arngrimm von 20
Ehrenstein, Bernfried von 20
 Eberstamm-Mersingen, Efferdane von 20
Ehrenstein, Dietrad von 20
Ehrenstein, Kunibald F.v. 151; 20, 80 (Abb.)
Ehrenstein, Kunibrand von 20
Eibon, Virilis 20-21
Eidechse (Reptil) 74
Eidechse (Sternbild) 74
Eigeborene 74
Eigenhöriger/Eigenleute 74
Einhorn 74 (Abb.)
Einhorngras 74
Einsamer See >[Abbadom]
Eis 74, 75-76
Eisbär (Tierart) 74
Eisbär (Sternbild) 74
Eisegrein 74
Eiselfen 74, 77
Eisengarde 74
Eisenkober, Nostrianus 21
Eisenkrabbe 74
Eisenwald (Gebirge) 74
Eisenwald (Bergfreiheit) 74
Eisenwalder Langohrschaf 14, 74
Eiserne Maske 21
Eiserne Tiger 74
Eisiger Jäger >[Belshirash]
Eisiegler 74
Eisinnen 74-75
 Mastodon 167
 Wilde Zwerge 277
Eitriger Krötenschemel 75
El Burum 75
El Envina 75
 Aslam 6
El Harkir 75 (Abb.)
El'Ankhra 21
Elben 75
Elburum 75
Elch 45 (Abb.), 75
Eldgrimm (der Lange) Oriksson
 Kendrar 142
 Nostris (Zeittafel) 182
 Thorwal (Zeittafel) 250
Eldoret 21
Elefanten 75
 Al'Anfa (Tierwelt) 9
Elem 75
Elementares Hexagramm 21
Elementargeist 76
Elementarherren 76
Elementarismus 76
Elementarkriege >[Zwerg (Elementarkriege)]
Elemente 75-76 (Abb.)
 Eis (Kälte, Frost, Schnee) 74
 Erz (Fels, Stein) 81
 Feuer 92
 Humus (Erde) 128
 Luft (Wind) 159
 Wasser 274
 • A-Z
 Siebtes Element 230

- Zitadelle der Elemente 287
Elenvina 76
Aslam 6
Elenviner Vollblut 76
Eleonora von Aranen 21
Eleve/Elevin 80
 Academia d. Hohen Magie 2
Elf-el-in 76-79 (Abb.)
 Erscheinung u. Völker 76-77
 Auelfen 77
 Waldelfen 77 (Abb.)
 Firnelffen 77 (Abb.)
 Steppenelfen 77
 Andere Völker 77-78
 E. u. ihre Nachbarn 78
 Recht u. Gesetz 78-79
 Künste u. Wissenschaften 79
 Religion 79
 Magie 79
 Zeittafel 78
 • A-Z
 Alben 12
 Alfen 14
 Hohes Volk 125
 Holberker 125
 Nordstern 181
 Ometheon 188
 Orima 190
 Pandlarin 195
 Wüstenelfen 280
 Zauberslieder 285
Elfenbein 79
 Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
Elfenbeintrau >Boronwein
Elfenkönig 79
Elfenlieder 80
 Zauberslieder 285
Elfenrösser 80
Elfenstern 80
Elfisch (Sprache) 80
Elfisch (Begriff) 80
Elidamuscheln 80
 Elion Sohn des Umasch 1
Elissa 21
 Elite-Garderegiment 97
 Adlergarde 2; 1
 Bärengarde 7
 Drachengarde 64; 18
 Greifengarde 27
 Löwengarde 158
 Raul von Gareth 54
El'Karram 21
El'Sadamash 21
 Elysmine >Nostris (Zeittafel)
Emersche Reichsreform
 >Mittelreich 44
Emetiel 21
Emir-in 80; 21
Emirat 80
Enarch der Goldmacher 21
 Encyclopaedia Sauria >MAGISCHE
 BÜCHER
 Endurium 80
 Engasal 80
 Enqui 80
 Entermesser 80
 Encyclopaedia Magica 80-81
 MAGISCHE BÜCHER 41-42
 Spezialgebiet 237
 Eolan IV. Berlinghân >Berlinghân
 Epizykel/Epizyklen 81
 Er, dem Morden Freude ist 81
 Erbuntertänigkeit 81
Erdkraft 81
Erdstg/Erdtag 81
Ergoch 81
Erhabene/-r (Zwölfgötterglauben) 81
Erhabene/-r (Fasar) 81
Erhabene Weisheit 81
Erian 21
Eridur von Pailos 21
 Erkin (Fluß) 81
 Erkin (Sultanat) 81
 Erlaucht 81
 Erleuchtungsfest 81
 Erntefestmassaker 81
Erscheinen Golgaris 21
Erster Stein 21
Erwählter 81
 Erz 81
 Agrimoth 6
 Elemente (Erz) 75
Erzbringer 21
 Erdzämon 81
 Blakharaz (Tyakra'man) 42
 Belhalhar (Xar'ai) 39
 Charyptoroth (Globomong) 56
 Lolgramoth (Thezzphai) 156
 Thargunitho (Tijakool) 246
 Amazeroth (Iribaar) 19
 Belshirash (Nagrach) 39
 Asfaloth (Calijnaar) 31
 Tasfarelei (Zholvar) 244
 Belzhorash (Mishkhara) 39
 Agrimoth (Widharcal) 6
 Belkelei (Dar'Klajid) 39
 • A-Z
 Antidodekaron 4
 Unheiligtum 260
Erzherrschaft 81
Erzherzogtum Kuslik 81
Erzmaga, Erzmagus 21
Erzmagier 21
Erzwissensbewahrer 81
Erzweg 81-82 (Abb.)
 Verbreitung 81
 Lebensweise 81-82
 Kunst 82
 Gesellschaft 82
 Glaube u. Magie 82
 • A-Z
 Almada (Tierwelt) 14
Esbadosch Sohn des Ertax 21
Eschin vom Quell 21
 Tal der Elemente 62
Esel
 Quadan 204
 Schwarze Thaluser 226, 246
Eskenderun 21
Eskenderun, Cedor von 21
Eslam 82
 Eslam I. 82
 Eslam II. 82
 Kaisersam 137
 Vallusa (Zeittafel) 262
 Eslam III. 82
 Eslam IV. 82
 Kynos von Cres 153
 Eslam V. 82
Eslam von Almada 21
 Eslamabad 82
 Eslamiden 82, 84
 Zeittafel 84
 Eslamischer Baustil (FT 56/57),
 84 (Abb.)
 Eslamo 84
Eslamsberge 21
 Eslamsbogen 84
Eslamsbrück 84, 21
 Eslamsgrund (Grafschaft) 84
 Eslamsgrund (Ort) 84
 Eslamsroden 84
Esquria, Esquiro 21
 Eternen 84
 Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
 Eternum 84-85
ETIKETTE 83
 Fächersprache 86
 Etilia 85
 Etaskan 85
 Euer/Eure 85
Eugalp 21
 Eule 85
 Nachtwind 174
 Schädeleule 220
 Ew. 85
 Ewiger Drache v. Phedadien 85
 Ewiger Eiskristall 85
 Ewiges Volk 85
Exemplarische Arnee 21
 Arbalone 4-5
Expeditionsflotte 21
F
 Fabulon 86
 Fächersprache 86
FAHC >Fsl. Aranische Handels-
 Compagnie
 Fahrende Gemeinschaft 86
Fahrsprecher 22
Fajlaraan 22
Faldahon, Cwidühenna v. 112; 22
Faldegorn 22
 Falken 86
 Blaufalke 42
 Sturmfalke 240
Falkenberg-Rabenmund,
 Dschindar 66, 86; 22 (Abb.)
 Punin 201
Falkenberg-R., Trautmann v. 22
 Falkenflug 86
Falkenhag, Angunde 22
Falkenhag, Orsino von 22
 Falkenstein, Praiodane 200
Falkenträne 22
Farnelin 22
 Farnelior 86
Famerlorsfeuer 22
Fana 22
 Fanalolie 86
 Fangschrecke >Praiosanbeterin
Fantholi (Hom) 22
Fantholi (Periodikum) 22
Faqir 22
Fargol Sohn des Fanderam 22
 Farindelwald 86
 Farindel Wipfelwind 86
 Farlorn 86
Farsid, Kalman zu 22
 Fasan 86
 Fasar 86
 Akademie d. Geistigen Kraft 7
 Faß 86
 Fatas (Tochter Satinavs) 86
 Fatas (Stern) 86
 Faun 86
Favorit 22
 Fee 86-88 (Abb.)
 Windspiel 278
 Winzlinge 279
Feenhörnchen 22
 Feenwelt 88
 Albernia (Magie) 14
Feh 88
 Feiemond >Feuermund
FEIERTAGE 89-91
 Feilscher 88
 Feister Blutsäuer >Shruuf
 Felsdrache 88
Felsfelden 22
 Felsknacker 88, 211
 Felsspalter 88
Fenwasian 22
Fegs 22
 Ferdok (Ort) 88
Ferdok (Gf.) 22
 Ferdoker 88
 Ferdoker Garde 88
Ferdoker Wamblut 22
Ferkin-Pony 22
 Ferkinas 88
 Rascha 206
 Raschtula 206
 Ferrara 88
Ferruginion 23
 Fest d. eingebrachten Früchte 88,
 89
 Fest d. Freuden 88, 91
 Ball d. erblühten Rose 7
 Ball d. jungen Knospen 7
 Festenland 88
Festina 23
 Festo Firdayon >Firdayon, Festo
 Festum 88, 92
 Admiral-v.-Seweritz-Schule 1
 Alte Consuley 3
 Wappen 92 (Abb.)
 Festumer Bucht 92
Festumer Colonialcompagnie 23
Festumer Flagg 23
 Festumer Wechsel- und
 Einlagenhalle >Nordlandbank
Feuer 92
 Agrimoth 6
 Elemente (Feuer) 75
Feueratem 92
 Feuerberg >Vulkan
 Feuerfliege >Drachenlibelle
Feuerkopf 92
 Thul 251
Feuerkraut 92
Feuermeer 23
Feuermolch 92
Feuermund/Feiemond 92
Feuermos 23
Feueropal 23
 Feuerquelle 92
 Feuerschlick 92
 Feuerskorpion >Roter Skorpion
 Feuertag
 Feuertaufe 92
 Feuerzunge 92
 Finage 92
 Finbair-See 92
 Finger 92
 Finsterbach 92
 Finsterer Svell 92
 Finsterkamm 92-93 (Abb.)
 Finsternis 93
 Firdayon 93
 Firdayon, Albörn 14
Firdayon, Aldare 14 (Abb.); 23
Firdayon, Arne III. 21 (Abb.); 23
 A'Layis Hiphon 1; 2
 Firdayon, Aldare 14; 23
 Firdayon, Festo 88
 HELDEN u. HELDENSAGEN 120
Firdayon, Jaltek 23
 Firdayon, Aldare 14 (Abb.); 23
 Firdayon, Khadan 143
 Kgl. Orden des Roten Drachen 36
Firdayon, Salkya 23
Firdayon, Timor 252, 23
Firdayon-Bethana, Hakaan 23
 Firdrom 93
 Firnel 77 (Abb.); 93
 Jagdmesser 134
 Ometheon 188
 Wilde Zwerge 277
Firnläufer 23
Firnluks 23
Firnpony 23
Firnyak 23
 Firun (Gottheit) 93
 Alter vom Berg 3
 Belshirash 39
 Firuns Jagdgründe 23
 Hängender Gletscher 115
 Haugriff 119
 Hjedan 124
 Iyi 133
 Kristallpalast 150
 Meriban 168
 Mikail von Bjaldorn 169
 Nidari 178
 Rajok 206
 Tag der Ifim 90, 244
 Tag der Jagd 90, 244
 Tag des Hirschen 90, 244
 Weißer Jäger 276
 Weißer Mann 276
 Wilde Jagd 276-277
 Firun (Monat) 93
 Frostmond 96
 Sonnenwende 237
 Firunen 93-94
 Wappen 93 (Abb.)
Firuns Jagdgründe 23
 Firunsatem 94
 Firunsbär 94
Firunsbärchen 23
 Firunshirsch >Weißhirsch
Firunsstraße 23
 Firunswall 94
 Erzbringer 21
 Kharkush 143
 Firunzapfen 94
 Fischechse 94
 Fischerfest 89, 94
Fischerspinne 23
 Flachadel 94
 Flammberger Bucht 94
 Flannedrius >Punin (Zeittafel)
 Fleckenhal 94
Fleckenpanther 23
 Fledermaus (Flattertier) 94
 Fledermaus (Wurfelfe) 94
Fledermausinsel 23
 Flindrich 94
 Flinker Difar 94
 Florett 94
 Flobleute 94 (Abb.)
 Klammermolch 145
 Moloch 171
 Fluch d. Eisens >Agnibaal
 Flug d. Zehn 94
Flugsalbe 23
 Flugsalbe 94
 Flußfetzter >Blutflisch
 Flußkarpfen 94
 Flußpiraterie 1
 Flußvater 94-95
 Flüsterer, Der >Yel'Arizel
 Foggwulf 95 (Abb.)
 Thorwal (Zeittafel) 250
 Foliant (Buchformat) 95
 Foliant (Sternkartensammlung) 95
 MAGISCHE BÜCHER 41
 Foslalin, Saldor 95
 Foss 95
Fouhad 23
 Fran-Horas 95 (Abb.)
 Punin (Zeittafel) 202
 Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Fraternitas Uthari 23
Freibeuter 23
 Freiheit 95
 Freischar/Freischärler 95
 Freischar Saljeth 95
 Freistadt 95
Freizuberei 23
 Freidenlegion 95
 Frengammer, Arne F. & Sohn 95
 Frenja Thorkillsdotter 95
 Freunde Sumus >Diener Sumus
Freydirsbank 95
 Swafnirsrast 242
 Friede v. Kuslik 152
Friede v. Oberfels 23
Friede v. Weideth 23
 Friedenskaiser 95-96
 Nasul-Horas 175
 Zeittafel 96
 Friedhof d. Seeschlangen 96
 Friedlosigkeit 96
 Frigorn 96
 Fringlas >Nostris (Zeittafel)
 Frisund 96
 Fronwesen >LEIBEIGENSCHAFT
 Frostmond 96
 Frostwurm 96
Frühelaischer Stil >BAUSTILE
 Frumold 96
 Fuchs (Bodenräuber) 96
 Silberfuchs 230
 Fuchs (Sternbild) 96
 Füchsisch 96
 Fuldigor 96
Funduq 23
 Fünfas 96, 233
Funkeldrache >Zwergdrache
Furalm 23
 Fürst-in 96
 Fürst d. Tulamiden 96
 Fürst-Erzgeweihter 96
Fürstlich Aranische Handels-
Compagnie >Mada Basari
 Fürstprotector 96
Furt der Klagen 23
 Fylke 23
G
 Gabelschwanz 97
 Gabeta 97
 Gadang 97 (Abb.)
 Gadangstiere 97
 Gajka 97
Galahan 24
 >Kuslik-Galahan
Galahan, Ailili Andara 24 (Abb.)
Galahan, Franka Salva 24
Galahan v. Andergast, Efferdan 24
Galahan v. Hussbek, Juban 24
Galahanisten 24
Galeasse 24
 Galebra 97
 Galeere 97
 Galeerenflotille, 3. 14
Galeone 24
 Gal'k'zuul 97
Galotta, Calius Cordovan E. 97; 24
 Gandar 97
Gandolf von Gareth 24
 Gans 97
 Gänseleuchs 97
 Garadan 97, 233
 Garafan 97
 Garalar 97
Garderegiment 97; 24
Garen 97; 24
 Gareth (Ort) 98, (FT 120/121)
 Wappen 98
Gareth (Familie) 24
 Brin v. G. 52 (Abb.); 12
 Geldana v. G. 100
 Golambes v. G.-Streitzig 105
 Hal v. G. 29
 Olrand v. G.-Rothenfels 24
 Raul v. G. 8, 209
 Rohaja v. G. 54-55 (Abb.)
 Rude II. v. G. 14, 216
 Selindian Hal v. G. 59
 Sigheim v. G. 230
 Sigman v. G. 230
 Storko v. G. 61 (Abb.)
 Ugdaif v. G. 259
 Vallusa v. G. 262
 Wappen 24 (Abb.)
 Yppolita v. G. 74
 Gareth brennt 98
 Gareth, Vertrag v. 182
 Garether Aufstand 98
 Garether Pamphlet 98
 Garethi 98
Garethischer Stil >BAUSTILE
Gareth-Rothenfels, Olrand 24
 Gareth-Streitzig, Golambes v. 105
 Garetlien 98-99
 Klima 98
 Landschaft 98
 Tierwelt 98
 Bevölkerung 98

- Landwirtschaft 98
Handwerk 98
Wege u. Siedlungen 99
Regierung u. Verwaltung 99
Armee u. Flotte 99
Zeittafel 99
- Carf I. 99
Garfolora 99
Gargyl 99
Garhelt Rorlifsdotter-Jandasdotter 99
Garlischgrötz zu Grangor 99
Cusimo v. G. 24
Prishya v. G. 24
Garlischgrötz-Vellris, Adaon v. 24
Garrensand 99
Garthai, Sharraz 25
Gartimpener Schwestern 25
Gashok 99-100
Svelltscher Städtebund (ZT) 242
Gast, Der [>Wanderer zwischen d. Sphären]
Gatamo 100
Gaugraf/Caugräfin 100, 25
Zehntmann/Zehntfrau 285
Gaukelweihe 25
G'dzill 100
Gebelaus 100
Gebirgsbock 25
Gebrüder Grimmson 25
Gefangene Rahja [>Zug der G. R.]
Gefesselte Seele 100
Wiedergänger 276
Geflügelte Reiter 25
Gegenkaiser 100
Ehrenstein, Kunibrand von 20
Harun I. [>Kaiserlose Zeit]
Porquid von Ferdok 51
Salman v. Balihio [>Weiden (ZT)]
• A-Z
Kaiserlose Zeit 136
Geheiligte Glyphen v. Unau 100
Gehörn 100
Gehörnte Dämonen 100
Achorhobai 1
Agribaal (AGM) 6
Altjar 3
Aphasmayra 26
Aphestadil 26
Arjunoor (AGM) 31
Arkhebal (AGM) 31
Asqarathi (BLK) 31
Azamir 32
Azzitai (AGM) 32
Balkha'bul (TSF) 34
Beel Ymash (AMZ) 36
Bha'Levek (AMZ) 41
Dharai (LGM) 60
Dreigeh. Wächter d. Limbus 65
Duglum (BLZ) 66
Eugalp 21
Hanaestil 115
Heskatet 122
Irhiaadal (BLK) 132
Isphanil 133
Isyahadin 133
Je-Chrizlayk-Ura (AGM) 134
Kah-Thurak-Arfai (AGM) 136
Karakil (LGM) 141
Karmoth (BLH) 141
Khai-Khamarrud 35
Muwallaraan 44
Nirraven (TGT) 178
Nishkakak (AMZ) 178
Quitslinga (AMZ) 204
Rahastes 205
Shaz-man-yat 229
Shihayazad 229
Shruuf (BLH) 229
Tlaluc (BLZ) 252
Tuur-Amash (AGM) 257
Ulchuchu (CPT) 283
Umdoreel (BLS) 260
Vhatacheor (CPT) 264
Yo'Nahoh (CPT) 283
Geifernder Schnitter 100
Geißler 100
Gelbe Sichel 100
Hazaphar 29
Gelbfuchs 100
Gelbherzen 100
Gelbpeiz 25
Gelbschwanzskorpion 100
Geldadel 100
Geldana v. Gareth 100
Geldlehen 25
Gelehrsame Stube 25
Geleitbrief 100
Geliebte(r) d. Göttin 100
- Galahan, Aillil Andara 24
Stellona, Rahjalina 238
Yasinthe von Tuzak 74
Gemeinschaft der Freunde des Aves 25
Gemeinschaft des Lichts 25
Gemhar 100
Generalpräfekt 25
Geode 100-101 (Abb.)
Eschin vom Quell 21
Herren d. Erde 122
Weiße Berghunde 276
Xagul Sohn des Xorax 281
Gepanzerte Made 25
Gepard 101
Gerasim 101
Geraucis 101
Gerbald I. (v. Gareth 101
Gerbald II. (v. Gareth 101
Gerbelstein 101
Gerdenwald v. Ebelried, Frankwart 25
Gerindor 25
Geringer 25
Gerion, Hagen 25
Gernat 101
Gernotsborn, Delo von 25
Geron d. Einhändige 101
Abbadon 1
HELDEN U. HELDENSAGEN 120
Gerons-See 25
Geronspitze 25
Gerrano, Landor 25
Gertind [>Nostria (Zeittafel)]
Geschichten v. 1001 Rausch 25
Gesellschaft d. Mondkontors 25
Gespensterinsel 25
Gespräche Rohals des Weisen [>MAGISCHE BÜCHER]
Gestaltenwandler 101
Höherer G. 204
Gevatter d. Todes 101
Gevri 102
Gewürzinseln 25
Gezeichnete 25
Chambir Sohn des Gruin 25
Gharrachai 25
Gharyak 102
Ghibli 25
Chorinchai 25
Ghorio (v. Khunchom) 102
Ghosipar, Liscorn [>Liscorn v. Fasar]
Ghul 102 (Abb.)
Chuné, Luceo de 25
Geriger Feilscher 25
Gigant 102
Hazaphar 29
Kauca 35
Mithrida 43
Ogeron 47
Raschtul 206
Sicheln 229
Sokramur 60
Gigantenkriege 25-26
Gilbe 102
Gilborn v. Punin 102
Gildenmagie 26
Gildenrat 26
Gildensiegel 102
Gildensprecher 26
Gilemon Sohn des Gilim 26
Gilia von Kurkum 26
Gilia von Kurkum, Thesia 65
Gillindor 102
Hesindiane G. 102
Yehodan G. 6, 102
Gilmon Quent [>Quent zu Mhoremis]
Gil'-Patar 102
Girikh 102
Gjalska 102
Gjalsker Kreideklippen 102
Gjalskerland 102
Glacieron 26
Glantuban 102, 211
Glatthäute 26
Glaubensrat 26
Glefe 102
Gletscherwurm 63, 103
Globomong 103
Globule 103
Inseln im Nebel 132
Glodenhof, Anshag v. 26
Weiden (Zeittafel) 276
Glorana die Schöne 26 (Abb.)
Glorania 26
Glowasii 26
Glückstag 103
Gnitze 103
Gnom 103
- Gnor'a'khir 103
Gnorakir 103
Goblin 103-105 (Abb.)
Geschichte 103-104
Verbreitung 104
Kultur 104
Religion, Mythologie u. Magie 104
Lebensformen 104-105
• A-Z
Kuunga Suula 152
Goblinisch 105
Goblinka 105
Goblin-Pauke 105
Goblinpfad 105
Goblinwiese 105
Golambes [>Gareth-Streitzig, G. v.]
Goldadler 26
Gouldaude 26
Goldene Aldare 26
Goldene Bücher 26
Goldene Bucht 26
Goldene Legion 26
Goldener-Adler-Orden [>Adler-O.]
Goldener Falke [>Ucun]
Goldener Gott 26
Goldenes Zeitalter [>Zweg (G.Z.)]
Goldenhelm 105 (Abb.)
Goldfelsen (Gebirge) 105
Drei Horaskaiser 18
Zwergengold 292
Goldfelsen (Kronmark) 105
Goldfeller 105
Goldfeller Klippziegen 106
Goldfeller Stieg 26
Goldleim 106
Goldmäulchen 26
Goldsholmr 106
Golem 106
Golf von Perricum 106
Strom von Perricum 240
Golf von Prem 106
Golf von Riva 106
Golf von Tuzak 106
Strom von Perricum 240
Golgari (Alveranier) 106
Golgari (Schiff) 26
Golgari Erscheinen [>E. Golaris]
Golgariiten 106
Gonede 106
Gonfaloniere 26
Gorbanor 26
Gorben von Rommily 26
Gorfang 106
Gorien (Kalifat) 106
Gorien (Aranien) 26
Gorische Steppe 106
Gorische Wüste 22 (Abb.), 106 (Abb.)
Gorwin vom Großen Fluß, Hartuwal 26
Gotongi 107
Gottdrache [>Pyrdacor]
Götterfirst 107
Götterlauf 107
Götternamen 107
Götterzahn 26
Gottesheerrschaft [>Theokratie]
Gottesnamen 107
Gottkaisertum 107
Göttliche Zwillinge 107
Göttlicher Jaguar [>Kamaluq]
Grabur Sohn des Farbug 26
Gradient 27
Gradnochsjepergurken 27
Grafi/Gräfin 107
Adelskonvent 2
Grafenkolleg
Aranien (Regierung u. Verw.) 29
Waldgraf 266
Grakvaloth 107
Gran 107
Grande-ssa 27
Granduchessa/Granduco 27
Grangor (Ort) 107 (Abb.)
Wappen 107 (Abb.)
Thorwal (Zeittafel) 250
Grangor (Hzm.) 107-108
Grangor (Zeittafel) 108
Grangor (Stadtmark) 27
Grangorer Darlehensbank 27
Grangorer Gemach 27
Grangorer Hal 108
Grangorer Stil 27
Grangoria 27
Grangorinen/Grangorellen 108
Gransignor/-a 27
Gratenfels (Ort) 108
Gratenfels (Landgft.) 108
Gratenfeller Apfel 27
- Graue Berge 108
Graue Gärten 27
Graue Magie/Graumagier 108
Akad. siehe >Magierakademien
Graue Stäbe v. Perricum 108; 27
Tarlisin von Borbra 244; 62
Grauer Geier 27
Graulgatschthor 27 (Abb.)
Graulier 27
Grauzahn 108
Gravesh 108-109 (Abb.)
Greif (Wesen) 109
Garafan 97
Hjaldorberge 124
Jermoran 34
Orungan 48
Greif (Herald) 109
Greif (Sternbild) 109
Greiffax Rechtssetzer 109
Greifenfurt (Ort) 109
Greifenfurt (Markgft.) 109
Greifengarde 27
Greifenpaß 109
Greifenstein, Hilberian G. [>Hilberian]
Greifenzinne 109
Greifkatze 109
Grenzland 109
Grenzzeit 109
Greve 109
Grimm, Tordosch 27
Grimmbär [>Schwarzbär]
Grimmfrostöde 109-110
Mastodon 167
Grimring 28
Grishik 110
Griswolf/Grimwolf 110
Grolm 110 (Abb.)
Religion 110
Verbreitung 110
Magie 110
Grolmisch 110
Gron'gu'mur 28
Gror 110
Groschen 110
Große Bresche 28
Große Graue Gilde d. Gelstes 110
Tanz der Mada 244
Große Havarie 28
Große Lotterie 110
Große Mosse 110
Große Olchotai 110
Große Seuche 28
Großemir 111
Großer Fluß 111 (Abb.)
Albernia (Lands.) 12-13 (Abb.)
Albernia (Wege u. Siedlungen) 14
Flußvater 94-95
Juriojur-jor 135
Muhrsape 172
Necker 176
Großer Schröter 111
Großer Schwamm 111
Srf'Srf 238
Großer Zehnt 111
Großes Jahr 111
Großes Volk/Großlinge 111
Großfürst/-in 111
Großherzog/-in 111
Großinquisitor 111
Großkönig 111
Großköniglich Selemir Kuriere 111
Großlinge 28
Großtintler 111
Grottenschrat 28
Growin Sohn d. Gorbosch 112; 28
Grubenwurm 63, 112
Gruftassel 112
Grüne Ebene 112
Grüne Schleimschlange 112
Grünschrecke 28
Grünwal 112
Grünwasser 28
Gryphonen 28
Gubernator 28
Gugella 28
Gulaghal 112
Guldebrandt 28
Gulden 112
Guldene Halle Unseres Herrn
Praios 112
Guldenfinger 112
Guldenland 112
Albernia (Handel) 14
Guldenländer 112
Gylde 112
Gylduria ya Glasal 112
Hjaldingard 124
Jurga Tjalfsdotter 135
- Meer der Verlorenen 167
Thaesurnu 63
Guldenländer 112
Guldenländer Braunvieh 13; 28
Guldenländischer Tempelstil 28
Guldenlandstrom 112
Hjaldingolf 124
Guldinger, Tschimom 270
Gulmond 112
Guraan [>Hesindigo]
Guraanstrauch 28
Gürtelechse 28
Gurthar 28
Gurvan Praibour I. 112
Gurvan Praibour II. 112
Gurvanianische Choräle 112
Gurvanmade 28
Cut Diamant 28
Gutes Volk 112
Gwaryd 112
Gwen-Petryl-Steine 112
Gwidühenna v. Faldahon [>Faldahon, G.]
Gylde 112
Gylduria ya Glasal 112
HELDEN u. HELDENSAGEN 120
Gysdaos, Insina 294
- H
Haarige Gepürgsküh 113
Habicht 113
Hacksilber 113
Haffax, Helme 29 (Abb.)
Hagal Rekdal 113
Hale 113
Streifenhai 240
Tigerhai 252
Hain d. Könige [>A'Layis Hiphon]
Haipu 113
Hairan 113
Hajadda [>Wanderer zw. d. Sphären]
Hakendolch 113
Hakenspieß 113
Hal (von Careth) 29
Tuzaker Aufstand 258
Hal (Zeitrechnung) 29
Halbelf 77-78, 113
Halbfinger 113
Halbgift 113
Halbgötter
Satinay 219
Simia 231
Ucun 259
Xeledon 281
Halbschwadron 113
Halbspänn/Halbschritt 113
Haldur-Horas 113
Halle d. Antimagie 113-114
Halle d. Erleuchtung 114
Halle d. Lebens 114
Halle d. Macht 114
Halle d. Metamorphosen 114
Halle d. Quecksilbers 114-115
Stoerrebrandt 238
Halle d. Vollendeten Kampfes 115
Halle d. Weisheit 114
Halle d. Windes 115
Halmar 115
Zweikaiserjahr 287
Halmar-Antilopen 115
Hammer u. Amboß 115
Hammerfaust 115
Hammerfaust v. Vinay 115
Hammerhai 115
Hammerschlag 115
Hammerwerfer [>Nahamah-Werfer-Geschütz]
Hanaestil 115
Hand Borons 29
Handelsbank ya Strozza 29
Handelshäuser
Arupanaq 5
Dhachmani 60
Gerbelstein 101
Lieberfeld 38
Mada Basari 40
Maraskankontor 42
Stoerrebrandt 238-240
Strozza 61
Terdilion 63
Warringer 272
Weyringer vom Berg 72
Hanfla 29
Anfla 3
Hängender Gletscher 115
Harani 115
Haranija 115
Harbaliom Bosparani 29

- Harben 115 (Abb.), 118
Harbosch 29
 Hardeibach 118
 Hardenfels, Calderine v. 55
Hardenfels, Wunnemar von 29
 Hardenstein, Corrad v. 57
Harem Khablas 29
 Harfe (*Sternbild*) 118
 Haridiyon (>Thaliyin, H.)
Harika (von Bethana) 118; 29
Harizan 29
 Hamlyner (>Nostrianer)
 Harnischgürtler 118
Harodia 29
Harodien 29
 Harordak 118
 Harotrud 118
 Harpun-Al 1
 Harpyie 118
 Hjaldrborge 124
 Hartstein 118
Hartuwal Gorwin (>Gorwin, H.)
 Harun I. 136, 202
Hasen
 Orklandkarmickel 192
 Pfeifhase 198
 Riesenlöfller 212
 Rotpüschel 216
Hasrabal ben Yakuban 119; 29
 Abu Dheirumun 1
Haugriff 119
 Haumesser 119
 Hauptmann 6, 119
 Hausschweine 119
Havena (Ort) 119 (Abb.), 121
 Moorborg 172
Havena (Mark)
 Abagund 1
 Albernä (Regierung & Verw.) 14
Havena-Fanfara 121
Hazaphar die Gelbe 29
 H'Chuchas 121
 Hedsch 121
Heff-Bennain, Berthol von 29
Heilenhorst, Lanzelind 29
Heilig-Blut-Orden 29-30
Heilige
 Ardare (RON) 29
 Argellion (HES) 5
 Arras de Mott (PRA) 31
 Ascandear (RAH) 6
 Badlak (TRA) 7
 Canyeth (HES) 55
 Cereborn (HES) 13
 Ghonio (KOR) 102
 Gilborn v. Punin (PRA) 102
 Ingrasim, Ilpetta (ING) 33
 Khabla (RAH) 143
 Khalid Al-Ghunar (BOR) 35
 Kupperus 151
 Mikail von Bjalldom (FIR) 169
Heilige Halle 121
Heiliger Drachenorden
 (>Draconiter)
Heiliger Hain d. Peraine 121
Heiliger Orden Unserer Herrn
 Rondra v. Theater in Arivor
 (>Theaterorden)
Heiliger Orden zur Wahrung
 (>Orden zur Wahrung)
Heiliger Stein d. Ingerimm 121
Heiliges Horarium 30
Heilkräuter (Übersicht) 121
HEILKUNDE 116-118
 Gesellschaft u. Kultur 116-117
 Stand d. Medizin 117
 Anästhesie 117
 Wundmedizin u. Chirurgie 117
 Seuchen u. Siechen 117-118
 Kräuterkunde u. Herbarien 118
 Hygiene u. Sauberkeit 118
 Seelenheilkunde 118
Heilmagie/Heilzauberei 121
 Akademie d. Verformungen 7-8
 Halle d. Lebens 114
 Seminar der elfischen
 Verständigung 228
Heimatlifte 30
 Heimatstern (>Nordstern)
 Heitere Göttin 121
 Hektabel/Hektabel 121
 Hela-Horas 121
 Hellah 122
 Zehnt (Münze) 285
Helasgabel 121
Held 121
HELDEN U. HELDENSAGEN 120
 Bastrabun
 Bennain, Cuanu ui
 Brin (v. Gareth)
 Caralus d. Löwe
 Conchobair, Raidri
 Corula u. Columa
 Geron d. Einhändige
 Gylfuria ja Glasal
 Firdayon, Festo
 Hlúthar v. Nordmarken
 Jurga Tjalfsdotter
 Lamea
 Leomar v. Baburin
 Raschtul-al-Scheik
 Rohal (der Weise)
 Thalionmel v. Neetha
 Urislaw v. Usipaunen
Heldenrain 30
Heldentruz 121-122; 30
 Zeittafel 121
Heldenzeitalter 30
 Heliodan 122
 Hellah 122
 Hellebarde 122
 Hellebardiere 122
 Hellsicht/Hellseherei 122
 Akademie d. Mag. Wissens 8
 Schule der Hellsicht 223-224
 Universität von Al'Anfa 67
Helm 122
 Helus Praiodan I. 122
 Hemandu 122
 Hengisfort, Viburn von 264
Heptarchen 30
Herbald (>Arras de Mott)
 Herdin (v. Tuzak) 122
 Hermetica Destructiva 122
 Herr d. 1000 Wagen (>Trallop Gorge)
 Herr der Neun Tödl. Streiche 122
Herr der Rache (>Blakharaz)
 Herr der Sechsten Sphäre
 (>Wanderer zwischen d. Sphären)
 Herr der vollkommenen Seelen
 (>V'Sar)
 Herr des Blutes (>Wanderer
 zwischen d. Sphären)
Herr des Neides (>Tasfarell)
Herr des Wahnsinns (>Amazeroth)
 Herren der Erde 122
 Herrenechen 122
Herrin der Ruhelosigkeit
 (>Lolgramoth)
Herrin der Schwarzaulen Lust
 (>Belkelel)
Herrin der Untoten (>Thargunitoth)
Herz des Sturms 1; 30
 Herzog/-in 122
Herzog-Colan-Universität 30
Herzogin der Nachtblauen Tiefen
 (>Charyptoroth)
 Herzogin des Ewigen Siechtums
 (>Belzhorash)
Herzogin des Wimmelnden Chaos
 (>Asfaloth)
Herzog-Wahrer 122
 Heshinja 122
 Heshot 122
Hesinde (Gottheit) 122
 Alleswandlerin 14
 Argellion 5
 Canyeth 55
 Cereborn 13
 Draconiter 65
 Erleuchtungsfest 81
 Heshinja 122
Hesindes Hain 30
Hoher Schlangenrat 30
Immerwährender Hort 32
Leuchtende Kugel 38
 Mokoscha 171
 Naclador 174
Orakel von Altaia 48
 Prüfungsfest 201
 Rascher Wahn 206
 Schlange (*Sternbild*) 222
Schlangensab 57
 Versenkungsfest 263
 Xeledon 281
Hesinde (Monat) 122
Hesindes Hain 30
Hesindespiegel 30
Hesindianisch 30
 Hesindigo 122
 Heskate 122
 Hetfrau/Hetmann 122
 Hetfrau (-mann) d. Hetleute 122-
 123
 Garhelt Rorlifsdotter-J. 99
 Hyggelik (der Große) 128
 Tronde Torbenisson 256
 • A-Z
 Hjallding 124
 Hetleute 123
 Hetfrau (-mann) d. H. 122-123
 Hjallding 124
 Hexe (FT 56/57), 123 (Abb.)
 Rächerinnen Lycosas 204
 Schöne der Nacht 222
 Schwesternschaft d. Wissens 227
 Seherinnen v. Heute u. Morgen
 228
 Töchter der Erde 254
 Verschwiegene Schwestern. 263
 Widharcal 276
 Hexenfest 123
Hexeninsel 30
 Hexenkatz 123
 Aveskatze 6
 Hexenverfolgungen 123
 Hilberian Praiofold III. 123
 Hlival 123
 Hlivalskopf 123
 Himmelsrichtungen 123
 Himmelswölfe 123
 Gorfang 106
 Liska 156
 Reißgram 210
 Rotschweif 216
 Himmlicher Herold (>Ucuri)
 Hippogriff 124
 Hira 124
 Hiradwurf 124
 Hirsche
 Kronenhirsch 150
 Reh/-bock 209
 Weißhirsch 276
 Hirschfurten, Orchit von 189
 Hirschfurten, Ungolf von 189
 Hirschkäfer (>Großer Schröter)
 Hitzemond 124
 Hjallding 124
 Hetfrau (-mann) d. Hetleute 122-
 123
 Hetleute 123
 Jarl 134
 Hjalldingard 124
 Hjalldinger 124 (Abb.)
 Jurga Tjalfsdotter 135
 Hjalldingolf 124
 Hjaldrborge 124
 Hjalmefford 124
 Thorwal (Zeittafel) 250
 Hjalke 124
 Hjalstes Rotbrand (>Premier Feuer)
 Hjedan 124
 Hlúthar v. Nordmarken 124
 HELDEN u. HELDENSAGEN 120
 Hlúthars Siegel (>Hlúthar)
 Hochadel 124
 Hochelfen 124
 Stryala 60
 Hochgeboren 124
 Hochkönig 124
 Greifax Rechtsetzer 109
 Ramoxosch III. 206
 Swerka vom Amboß 242
 Xagul Sohn des Xorax 281
 • A-Z
 Zwerg (Ehernes Zeitalter) 292
Hochmagier 30
Hochmeister d. Gelehrsam
Stube 30
 Hochseeschwadron, 2. 14
 Hochwohlgeboren 124
 Hoftag, Kaiserlicher 210
 Hohe Drachen 124
 Hohe Eternen 124-125
 Khornblick 35
 Hohe Risse 125
 Hoheit 124
Hohenstein, Elcarina Erillion v. 30
 Akademie d. Verformungen 7
Hoher Lehmeister 30
 Hoher Mawdli 125
Hoher Rat 30
Hoher Schlangenrat 30
 Hohes Volk 125
 Höhlenbär 125
 Höhlendracche 63, 125
 Höhlenpanther 125
 Höhlenspinne 125
 Hohlfinger 125
 Hohlspann 125
 Hohlwelttheorie 125
 Holberker 125
 Ohort 187 (Abb.)
Holdan, Sirian von 30
 Holde 125
 Holk 125
 Höllenkraut 125
 Holzfälleraxt 125
 Honak 125
 Honak, Amir 125
 Honak, Amira 125
 Honak, Bal 125
 Honak, Tar 125
 Honingen (Ort) 125-126
 Honingen (Glt.) 126
 Abilacht 1
 Ulghain, Teria ni 67
Honinger Tiegell 30
Horadan von Rethis 30
 Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Horaquian 30
Horarium (>Heiliges Horarium)
 Horas (Göttersohn) 126
 Horas-Apokryphen 126
 Stab und Schwert Orden 60
 Zirkon 75
 Horas (Titel) 126
 Horas (Wandelstern) 126
Horas' Erscheinen 118; 29
[>ZEITRECHNUNGEN 76, 78]
 Horas-Apokryphen 126
Horasdomäne 30
Horasdor 30
Horasdukat 30
Horasgarde 30-31
Horasia 31
Horasiat 31
Horasische Ehrenlegion 31
 Horas-Kaiser/-Titel (>Horas, Titel)
 Adlerthron 2
Horaskaiserliche Hochseeflotte 31
Horaskl. Mechanist-Schule 31
Horaskaiserlicher Staats-Orden d.
Goldenen Adlers (>Adlerorden)
Horaskanal 31
Horaslegion 31
 Arbalettieri 4
 Arbaloniere 5
Horasmark 31
Horasproklamation 31
Horasreich 31
 Adler-Orden 1
Horassiegel 31
 Horasstadt 126
Horasstil 31
Horasstraße 31
Horastag 118; 31
Horaswall 31
 Horaszeit (>Siedlerzeit)
 Horathi 126
 Horndrache 63, 126
 Hornechse 126
 Hornisse 126 (Abb.)
 Hornziege (>Gebirgsbock)
 Horoskop (>STERNKUNDE)
Horsen-Rabenmund, Racalla 31
Hort der toten Schiffe 31
 Horusche 126
 Hospitaliter v. Joborn 126
 Höt-Alem 126-127
 H'Rabaal 127
 H'Ranga 127
 H'Rangarim 127
 H'Rangor 31
 H'ranngar 127
 H'Rezzem 127
 H'Rtsi 127
 Allesgebärende 14
 H'ruruzat 127
 H'Szint 127
 Alleswandlerin 14
 Hügel d. Vier 127
 Hügel v. Half 182
 Hügelsberg 127-128
 Verbreitung 127
 Lebensweise 127
 Baukunst 127
 Gesellschaft 127
 Handwerk 127
 Horte 128
 Glaube u. Magie 128
Hummerier 31
 Humus 128
 Agrimoth 6
 Elemente (Erde) 75
Hund (Sternbild) 128
Hunde
 • Rassen
 Alanfanischer Trollmops 2
 Bornländer 45
 Bosparaniel 12
 Bunte Hunde 12
 Firmläufer 23
 Geringer 25
 Goldene Aldare 26
 König-Khadan-Läufer 36
 Liebliche Prinzessin Yasmina 38
 Nivesischer Steppenhund 179
 Schwarze Shantalla 58
 Schwarzer Olporter 224
 Siebenwindläufer 59
 Steppenhund 238
 Weißer Berghund 276
 Winhallers Wolfsjäger 279
 Tuzaker 258
 • A-Z
 Wildkatze 277
Hundert Tage von Kuslik 31
Hussbek 31
 Hüter der Flamme 128
 Hüter der Nacht 31
 Hüter des Kodex 128
 Hüter des Zirkels 128
 Hüterin der Ewigkeit (>Kha)
 Hyarrik 128
 Hyggelik (der Große) 128
 Thorwal (Zeittafel) 250
 Hylalier Dreikreuz 128
 Hylalier Feuer 128
Hylalier Granatapfel 31
Hylalier Seemost 31
Hylalier Seesöldner 31
 Hylalios 128
 Hylpia 128
 Ibekla 129
 Ibonka 129
 Gespensterinsel 25
 Insel der Geister 33
Ibralsch Sohn des Igen 32
 Ifirn 129
 Aidari 6
 Ifirnruddel 32
 Iloinen Schwanentochter 129
 Lidari 156
 Nidari 178
 Silberschwäne 230
 Yidari 283
 Ifirns Ozean 129
 Ifirnschai 129
Ifirnruddel 32 (Abb.)
 Ifirnstern (>Nordstern)
Ifriit 32
Ignierion 32
 Ikanaria 129
Ilara 32
Ileana von Jergan 32
Iluminierete 32
Ilumnestra 32
 Illusionismus/Illusionszauberei 129
 Akademie d. Erscheinungen 9-8
 Phantasmagorisches Institut 167
 51
 Schule d. Seienden Scheins 224
 Ilmenblatt 10, 129
 Alphana 3
 Ilmenstein (Schloß) 129
 Waffensammlung (FT 120/121)
 Ilmenstein (Adelsgeschlecht) 129
 Ilmenstein, Haldana v. 129 (Abb.)
 Ilmenstein, Thesia v. 129 (Abb.)
 Iloinen Schwanentochter 129
 (Abb.)
 Ifirnruddel 32
Isur 129, 131, 32
 Tobrien (Zeittafel) 254
 Itapath u. Istapher 129
 Ittis 129
 Wildkatze 277
 Itloken 131
 Zarri 285
 Ilvat 131
 Imman 131
Immerwährende Chronik
 (>Chronica Eternica)
Immerwährender Hort 32
Imperator des Südens 32
Imperium Renascentum H. 32
Index Wehrheimium 32
Informations-Institut 17; 32
 Ingalf Ingibjarsson 131
 Ingalf von Silas (>Xeledon)
 Ingerimm (Gottheit) 131-132
 Agrimoth 6
 Allmächtiger Baumeister 14
 Angbarer Ritus 3
 Asgareol, Hilpertion 6
 Heiliger Stein 121
 Hügel d. Vier 127
 Hüter d. Flamme 128
 Ingerimms Esse 32
 Ingerimms Schlund 32
 Ingrasim, Ilpetta 33

- Meister der Esse 42
Mokoscha 171
Tag der Katastrophe 91, 244
Tag der Waffenschmiede 91, 244
Tag des Aufbruchs 91, 244
Tag des Feuers 91, 244
Tempel der Ewigen Flamme 62
Troll 255-256 (Abb.); 66
Xorloscher Ritus 73
Zyklopenwaffen 296
- Ingerimm (Monat) 132
Feuemond/Feuemonnd 92
- Ingerimms Esse 32
Ingerimms Schlund (Raschtulswall) 32
Ingerimms Schlund (Waldinseln) 33
Ingerimms-Massaker (13 ING 419 v.H.)
Punin (Zeittafel) 202
Ragath (Zeittafel) 205
- Ingfallspeugen 132
Tempel d. Heiligen Sanges 62-63
- Ingra 132
Wilde Zwerg 277
- Ingrakuppen 132
Ingrasch 132
Ingrasim, Ilpetta 33
Ingrim 132
Ingral 132
Inirk 132
- Innerer Ozean 33
INQUISITION 130-131
Prozesse u. Methoden 130
Urteil u. Bestrafung 130
- Inrah (Karten) 132 (Abb.)
Porträts der Mächtigen 51
- Inrah (Brettspiel) 132
Insanctum 33
Insel der Geister 33
Inseln der Feuerberge 33
Inseln im Nebel 132
Institut der Arkanen Analysen 33
IRH (>Imperium Renascentum H.)
Irhadzal 132
Iribaar 132
Iribaarsilie 33
Irinia von Andergast 33
Irrhalken 33
Irrlicht 132
Irrlichthügel 132
Irsgrim, Janana 33
Iryanleder 132
Panzerechse 195
- Isdira 132
Mandra 162
Taubra 245
Tundra 257
- Isen 132
Isenhag 132-133
Isiriel 133
Isiz-Horas 133; 33
Isidir 33
Islaraan 33
Isora von Elenvina 33
Isphanil 133
Istapher (>Iltapeth)
Istina 33
Isyahadin 133
Itzach 133
Ius meridiana 33
Ivash 132
Iyl 133
Yidani 283
- J**
- Jade 34
Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
Altoun 9
- Jagdgras 34
Jagdmesser 134
Jagdpardel 34 (Abb.)
Jagdrecht 134
Jagdspieß (>Saufeder)
Jaguar 134
Jaguarlilie 134
Jahr des Tairach 134
Jahresfieber 134
Jahreszählung (>ZEITRECHNUNG)
Jalob 34
Jaltel (>Firdayon, Jaltel)
Jandora von Bosparan 34
Jandraskan 134
Jannendoch (Burg) (>Abagund)
Janoschkopf 34
Jarl 134
Fylke 23
Jarlak der Waidmann 134 (Abb.)
Jasalinkraut 134
- Javalasi 134
Je-Chrizlayk-Ura 134
Jel-Horas 134-135
Jenseitiger Mordbrenner (>Belhalhar)
Jergan 135
Jergenquell, Ulfing von 34
Jemoran 34
Jhrarhra 135
Jikhbar al Kharechem 6; 34
Jikhbar ibn Tarrikat 34
Jilaskan 134
Jindir 135
Joborn 135
Joborner Verbrüderung 135
Nostria (Zeittafel) 182
Jolskrim 34
Joraani 135
Jorgen v. Hamlyn (>Schule d. Lebens)
Joruga 135
Jünger des Schlafes 34
Junker-In 135
Jurga Tjalfsdotter 135
HELDEN u. HELDEN SAGEN 120
Jurgallied 135
Jurlojur-jor 135
- K**
- Kabasflöte 136
Kabash 136
Kabashporfe 136
Achan 2
Kah-Thurak-Arfai 136
Kaiman (>Riesenkaiman)
Kairan 136
Kaiser 136
Kaiser a. d. Silbernen Schiff 136
Kaisersdrache 63 (Abb.), 136
Ancanon der Rote 3
Agapyr 6
Apep 26; 4
Aldegorn 22
Kurungur 37
Rhaazor 54
Shafir der Prachtige 229; 59
- Kaiserhörnchen 35
Kaiserlich-Garethische Informations-Agentur (KGIA) 136
Maraskanabteilung 165
Kaiserliche Durchlaucht 136
Kaiserliche Geschwister 136
Kaiserliche Hoheit 136
Kaiserliche Majestät 136
Ksl. Boten- u. Kurierdienst (KBKD) 136
BOTENDIENSTE 48
Kaiserlicher Marstall zu Punin 35
Kaiserliches Gestüt zu Careth 35
Kaiserlose Zeit 136-137
Ks.-Perval-Akad. (>Halle d. Macht)
Kaisersarm 137
Kaiserschwur (>Adelskonvent)
Kaiserskopf 35
Kaiserstern 137
Kajubo 137
Kalekken 137
Kalender (>ZEITRECHNUNGEN)
Kaleschka 137
Kalif 137 (Abb.)
Abu Dhellumun 1
Malkillah III. 162
• A-Z
Zeittafel 137
Kalifat 137-140
Klima 137
Landschaft 137
Flora 137
Fauna 137
Bewohner 137-138
Aussehen 138
Sprache 138
Wirtschaft 138
Handwerk 138
Bodenschätze 138
Handel u. Verkehr 138
Währung 138
Siedlungen 138
Sitten 138
Kunst, Musik, Dichtung 138
Wissenschaft u. Bildung 138
Religion 138-139
Magie 139
Regierung 139
Städte 139
Provinzen 139
Recht 139
Heer 139
- Zeittafel 140
Kamah (Fluß) 35
Kamah (Kamel) 35
Kamaluq 140
Burdaq 12
Jaguar 134
Kamele
Dromedar 19
Kamah 35
Mehari 204
Qai'Ahjan 204
Qai'Chelar 204
Qaimuyan 204 (Abb.)
Kamelspiel 140
Kampfmagie/Kampfauberei 141
Akad. d. Magischen Rüstung 7
Akad. Schwert u. Stab 8; 2
Halle d. Vollend. Kampfes 115
Kampfssem. Andergast 140-141
Universität von Al'Anfa 67
Kampfsseminar Andergast 140-141
Kampfstab 141
Kannemünde 141
Kanzlei 141
Kap Brabak 141
Kap der Stürme 35
Kap Sanin 35
Kap Walstein 141
Karakil 141
Karat 141
Karavelle 141
Karen 141
Karengas 141
Karfunkelspalter 35
Karfunkelstein 141
Karinor 35
Hevane K. 125
Karkis 141
Karmakorthäon 35
Karnanath/Karnanthi 141
Karmatische Kausalknoten 35
Karmesin 35
Karmoth 141
Karracke 141
Kartell, Das 35
KARTOGRAPHIE 142
Karunga 141
Kasimir (v. Nostria) 141
Kasimir I. (der Große) 182
Kasimir IV. 182
Kasmyrin
K. III. (der Weise) 182
Andarion K. 182
Kasparbald (v. Nostria) 182
Kasparyn I. 182
Kataphrakten 35
Kathay Praiotin XI. 142, 149, 201
Katzen
Al'Anfaner 11
Aranian 29
Aveskatze 6
Burgenkatz (>Firnusbärchen)
Cha ay Zharnorrah 13
Firnusbärchen 23
Hexenkatz 123
Scheunenkatz 220
Kauca (Sturm) 142
Kauca (Gigantin) 35
Kaucatan 142
Ka'Weyrad 35
KBKD 142
Keft 142
Keke-Wanaq 35
Kelch (Madamal-Phase) 142
Kelch (Sternbild) 142
Kelmon 142
Kémet, Lucardos von 159
Kerni 35
Kendrar 142
Nostria (Zeittafel) 182
Kendrifari, Olvarja 35
Kenkaikus, Aryudus 31
Kergai 142
Kerkersieche 35
Keshal Rohal 35
Keshal Rondra 142
Keshal Taref 35
Kethenis 143
Kettenstab 143
Keule 143
Kevün 143
KGIA 143
Kha 143
Kha, Mysterium von 143
Khabla (Heiliger) 143
Khabla (Frau Rastullahs) 143
Khadan (>Firdayon, Khadan)
Khai-Khamarrud 35
- Khalaff 143
Khalid Al-Ghunar 35
Kharkush 143
Khedive 143
Khefu 35
Khezzara 143
Khoml-wüste 143 (Abb.)
• Oasen
Achan 1
Alam-Terekh 2
Birscha 10
El'Ankhra 21
Kireh 36
Shebah 59
Tarfui 62
Virinlassih 264
Yiyimris 74
• A-Z
Ras 53
Wadi 266
Wal-el-Khomchra 266
Zze Tha 296
- Khomblick 35
Khomer Hiebdolch 143
Khomfeldzug (>Khomkrieg)
Khongeier 143
Khongepard (>Jagdpardel)
Khomkrieg 36
Khomknolle (>Mhanadiknolle)
Khomra 36
Khomwacht 143
Khoram-Gebirge 143
Khoramsbestie 143
Khoramswühler (>Gelbpeiz)
Khunchalla 143
Khunchom (Ort) 143-144
Khunchom (Fsm.) 144
Yalaad 282
Khunchom (Zeittafel) 144
Khunchomer 144
Khunchomer Kodex 144
Khunchomer Königsmütter 144
Khunchomer Korrespondenz 36
Khunchomer Nadel 36
Khunchomer Windsmähnen 36
Khurkach 144-145
Kinder d. Nacht (>Vampir)
Kinder d. Winde 145
Kireh 36
KKAB 36
Klabauter/-mann 145, 146
Klahat 36
Klammernmolch 145
Klapperschlange 145
Kleine Leuter/- Wesen (>Fee)
Kleiner Oreal 145
Kleiner Zehnt 145
Kleinwardstein 36
Klippechse 145
Waran 272
Klippenzahn 36
Klippziegen (>Goldfelsen K.)
Kluge Kaiser 145
Nardes (von Gareth) 175
Ugdalf (von Gareth) 259
Zeittafel 145
Knardukas (>Karfunkelspalter)
Knat 145
Knechtschaft (>LEIBEIGEN-SCHAFT)
Knoppold 36
Knorre 145
Knüppeldamm 36
Knurrwaller 145
Kobold 145 (Abb.)
Koboldisch 146
Kodnas Han 146
Kogge 146 (Abb.)
Kokanu (>Kun-Kau-Peh)
Kolenbrander, Erlgard 146
Kolenbrander, Gorge 146
Koloß von Al'Anfa 36
Komorish 146
Konchl-Rinde 146
König/-in 146
König des Südens 36
Könige zu Vinsalt 36
Zeittafel 36
König-Khadan-Läufer 36
Königlich Kusliker Karossen 146
Königliche Durchlaucht 146
Königliche Hoheit 146
Königliche Majestät 146
Königlicher Orden des Roten Drachen 36
Königreich Yaquiria (>Yaquiria)
Königsadler 146
Königsmacher (>Kukris)
König-Therengar-Kanal 146
- Königreich des Nordens 146
Konstabler 36
Konvent der verfinsterten Sonnenscheibe (>Dunkle Halle)
Konvoi-Erlaß 36
Konzil der Elemente 36-37 (Abb.)
Konzil der Geister 146
Kor (Halbgott) 146-147
Kirchliche Nennung 147
Kult 147
• A-Z
Ghorio (v. Khunchom) 102
Hüter d. Kodex 128
Khunchomer Kodex 144
Orden des Schwarzen Löwen 48
Panther 49
Kor (Wandelstern) 147
Korden, Yendan 37
Korekin 147
Korisande 147
A'Tail 1
Zyklop 293
Korogai 147
Korsaren 37
Korswandt, Wendrewka v. 276
Kosch (Gebirge) 147
Eschin vom Quell 21
Kosch (Fsm.) 147-149
Klima 147
Landschaft 147
Tierwelt 147
Bevölkerung 147-148
Landwirtschaft 148
Handwerk u. Bergbau 148
Siedlungen 148
Handel u. Verkehr 148
Sitten u. Gebräuche 148
Künste 148
Wissenschaft u. Bildung 148
Religion 148
Regierung u. Verw. 148-149
Heereswesen 149
Recht u. Ordnung 149
Zeittafel 149
• A-Z
Sigheims Halm, Duridan von 59
Koschammer 149
Koschbasalt 149
Koschgau 37
Koschim 37
Koschkröte 149
Koschkurier 149
Kosmogonika 37
Kosmopolitismus 37
Kossike 149-150
Kraftgürtel 37
Krakenmolch 150
Zwergkrakenmolch 292
Kraconier 72 (Abb.), 150
Yash'Hualay 283
Krallerwatsch 37
Kränkheiten
Basiliskenblick 9
Brabaker Schweiß 50
Difarsieche 18
Kerkersieche 35
Paralyse (>Basiliskenblick)
Tollwut 254
Wundfieber 72
Krayenhorst 150
Kreis der Einfühlung 150
Krieg am Gr. Fluß (>Kaiserlose Zeit)
Krieg d. Magier (>Magierkriege)
Krieger/-in 150
Kriegerakademien
Mutter Rondra (Rethis) 172
Trutzburg zu Prem 256
Kriegsbeil 150
Kriegsbogen 150
Kriegsflagel 150 (Abb.)
Kriegshammer 150 (Abb.)
Kristallomantie/Kristallomagie 150
Domaris v. Atalente 61
Kristallpalast 150
Krone 150
Kronenhirsch 150
Kronkolonie Südmeer 150
Kronverweser/-in 37
Krötenbrut 150
Krötengezucht (>Basilisk)
Krsh Tssh'Kt 150
Krs'Zzah 150
Kr'Thon'Chh 150
Krup' Hruz 151
Kühler Schrubbel 151
Kukris 151
Waffengest 266
Kulibach, Lutisana von 159; 37
Kungutzka 104

- Kunibalds Grab 37**
Kun-Kau-Peh 151
 Kuperus [>Kupperus]
 Kupperus 151
 Kürab 151
 Kürassier 151
Kurkum 19 (Abb.), 151; 37
 Gilla von K. 26
 Kurkuma 37
 Schlacht um K. 57
 Thesia Gilla von K. 65
 Ulissa von K. 67
 Valaring 69
 Wappen 19 (Abb.)
 Yppolita von K. 283; 74
Kurkuma 37
Kurkumer Löwinnenentempel 37
 Kurkumer Nelkenöl 151
 Kurzug 151
Kurungur 37
 Kurzbogen 151
 Kurzschwert 151
 Kuslik (Ort) 151-152
 Zeittafel 152
Kuslik (Erzherzogtum) 37
 Kuslik, von
 Aldara v. K. 294; 37
 Kusmara v. K.-Galahan 152
 Kusmina v. K.-Galahan 152; 37
 Romin v. K.-Galahan 37
 Kusliker Dynastie [>Kusliker Kaiser]
 Kusliker Friede 152, 294;
 Aarenstein 1
Kusliker Galeere 37
 Kusliker Kaiser 152
 Zeittafel 152
 Murak-Horas 172
 Obra-Horas 186
 Kusliker Kompaß 152
Kusliker Krise 37
 Kusliker Lamellar 152
 Kusliker Säbel 152
Kusliker Seesöldner 37
 Kusliker Zeichen 152
Kuslik-Galahan 152; 37
 Galahan 24
 Kuslik-Galahan, Kusmara v. 152
 Firdayon, Albom 14
Kuslik-Galahan, Kusmina v. 152
 (Abb.); 37
Kuslik-Galahan, Romin v. 152; 37
 Kusmara [>Kuslik-Galahan, K.]
 Kusmina [>Kuslik-Galahan, K.]
 Kusminianer 37
 Kutaki 152
 Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
 Kuunga Suula 152
 Kvill 152
 Kvillotter 152
 Kvirasim 152-153
 Kyndoch (Ort, Windhag) 153
 Kynos von Cres 153
 Kyshn't 153
- L**
 Ladifaahri 154
Laguana 38
 Lajan 154
 Lamahria 154
 Lamea 154
 HELDEN u. HELDENSAGEN 120
Lamijah 38
 Lämmergeier [>Khomgeier]
 Lamsen 154
 Land 154
Land der Ersten Sonne 38
 Land des Horas 38
 Land jenseits 154
Landadel 154; 38
 Landgraf/Landgräfin 154
Landherr/-in 154; 38
Landlehen 38
Landstadt 38
 Landwehr 154
 Waffepflicht 266
 Langbogen 154
 Langdolch 154
Lange Tafel 38
Langmähne 38
 Langohrschäfe [>Eisenwalder L.]
 Langzengang [>Tjoste]
 Lanzenreiter 154
 Laraan 154
 Canilaraan 13
 Fajlaaran 22
 Tirlaraan 65
 Lata 154
 Lautenherz, Gilmor von 38
- LAW** [>Loyalistisch Almadan. Wehr]
 Lebensspendende Göttin [>Nurti]
 Lechmin v. Weiseprein
 [>Weiseprein]
Lehen 38
Lehnadel 38
 Lehnspflicht 154
LEIBEIGENSCHAFT 157-158
 Allgemeines 157
 Pflicht und Gehorsam 157-158
 Sklaverei 158
Leibrente 38
Leichhörrchen 38
 Leichnam, belebter 154
 Zombie 287
Lem 38
 Lemming 154
 Lemon 154
 Leng 154
 Leomar vom Berg [>Berg, L. v.]
Leomar von Baburin 154; 38
 HELDEN u. HELDENSAGEN 120
 Leonardo 154-155
 Leskari 155
Leskarines 38
Lessankan 38
 Letta 155
Letzte Kreatur 38
 Leuchtapfel [>Nordstern]
Leuchtende Kugel 38
Leuchtturm von Sylla 38
 Leufurten 155
 Leutnant 155
 Leviatan 72 (Abb.), 155 (Abb.)
 Herrenechsen 122
 Kr'Thon'C'hh 150
 Levschije 155
 Levthan (Halbgott) 155
 Mannwidder 162
 Levthan (Wandelstern) 155
 Levthan-Flöte 155
Levthansband 38
 Lex Imperia 155-156
Lex Zwergia 38
Lhasor 38
 Liber Zhammaricam [>MAGISCHE
 BÜCHER]
 Lichtelfen 156
 Niamh Goldhaar 178
Lichtvogel 38
 Lichtvolk 156
 Lidari 156
 Liebden 156
Liebliche Prinzessin Yasmina 38
Liebliches Fied (FT 120/121), 154; 38
 Adlerkrona 2
 Adlerthron 2
Lieferfeld 38
Liga Freier Reiche 38
 Lilienthron 156
 Limbus 156
Lindion Dunkelhaar 39
 Lindwürmer 156
 Eternen 84
Lindwurmücken 39
 Linke Hand [>Bruderschaft d.
 Wissenden]
 Linkes Szepter 156
 Linkhand 156
Lioma 39
Liscorn von Fasar 39 (Abb.)
 Liska 156
 Nivillaukaju 179
 Llanego 156
Llanegowald 39
 Llanka 156
 Lobpreisungen d. Namenlosen, Die
 13 [>MAGISCHE BÜCHER]
 Loch, Das (Abb.) [>Thalusa]
 Loch Harodrol 156
 Alligator 14
 Stehende Steine 238
 Sturzpilkan 240
 Löffelkraut 156
Loge 39
 Lolgramoth 156
 Dharai 60
 Difai 61
 Herrin der Ruhelosigkeit 30
 Karakil 141
 Ratlose, Die 53
 Yel'Arizel 283
Lolonna, Dagon 39
 Lorchia 156
Lorfas (Ort) 39
Lorfas (Bezirk) 39
 Lorgolosch 156, 158
 Lorsol 158
- Lorthax Sohn des Loim 39**
 Los 158
 Allvogel 14
 Losstem [>Nordstern]
 Lot 158
 Lotos 158
 Lowangen 158
 Sveltischer Städtebund (ZT) 242
Lowanger Dokument 158
Lowanger Dualismus 158 (Abb.)
 Löwen
 Berglöwe 41
 Liorna 39
 Sandlöwe 219
 Schattenlöwe 57
 Waldlöwe 71
Löwenaffe 39
Löwenbrand, Rondrasil 39
 Löwenburg 158
 Löwengarde 158
Löwenhaupt 39
 Selinde III. v. L. 276
 Walderia 266
 Wallfried IV. 276
Löwenhaupt, Waldemar von 266,
 274 (Abb.), 276; 39
Löwenhaupt, Walpurga v. 271; 39
 Walpurgasbotschaft 71
 Löwenhelm 159
 Löwenritter 159
 Löwenstein 159
 Löwenschwert 159
Löwinnenschwerter 39
Loyalistisch Almadanische Wehr
 (LAW) 39
 Lubida [>Teremon, L.v.]
 Lucardus [>Kémet, L.v.]
 Luchs 159
 Firmluchs 23
 Sonnenluchs 237
Lucifera 39
 Luft (Wind) 159
 Agrimoth 6
 Elemente (Luft) 75
 Lulanie 159
 Luloo 159
 Lumerian 159
 Lutasana 159
 Lutasana v. Kullbach [>Kullbach, L.]
Lutasana von Perricum 39
Lyios 39
 Lykanthropie 159
 Lyngwyn 159
 Lysira 159
- M**
Machsiz 40
 Mactans 160
 Mada 160
 Tanz der Mada 244
Mada Basari 40
Madablüte 40
 Madamal 160
Madaraestra 40
 Madatag 160
 Madaya, Träumende 160
Maga, -us 40
 Magica ... 160
 Clarbobservantia [>Hellsicht]
 Combattiva [>Kampfmagie]
 Communicativa [>Verständigung]
 Conjunctio [>Beschwörung]
 Contraria [>Antimagie]
 Controllaria [>Beherrschung]
 Curativa [>Heilmagie]
 Moventia [>Bewegung]
 Mutanda [>Verw. v. Lebewesen]
 Phantasmagorica [>Illusionismus]
 Transformatrica [>Verw. v. Unb.]
Magie
 Allaventurischer Konvent 2-3
 Siegel der Elemente 230
 Spezialgebiet 237
 Zaubersprüche 285
 Zirkel 286-287
Magie, Borbaradianische
 Akademie d. Geistigen Kraft 7
 Tirlarin von Borbra 244
Magie der Echsenmenschen
 Kristallomantie 150
Magie des Stabes [>MAGISCHE
 BÜCHER]
 Magie, Graue [>Graue Magie]
 Magie, Schwarze [>Weg d. Linken
 Hand]
 Magie, Weiße [>Weg d. Rechten
 Hand]
 Magiedilettanten 160
- Magier 161**
 Prüfungsfest 201
 Tanz der Mada 244
Magierakademien 161
 • Weiße Magie (Rechte Hand)
 Akademie d. Herrschaft 17; 1-2
 Akad. d. Magischen Rüstung 7
 Akad. d. Magischen Wissens 8
 Akad. Schwert u. Stab 8; 2
 Akad. v. Licht u. Dunkelheit 8
 Halle der Metamorphosen 114
 Halle des Lebens 114
 Halle d. Vollendeten Kampfes 115
 Informations-Institut 17; 32
 Schule der Austreibung 223
 • Graue Magie
 Academia d. Hohen Magie 1-2
 Akademie d. Erscheinungen 6-7
 Akademie d. Geistesreisen 7
 Akademie d. Verformungen 7-8
 Bannakademie Fasar 34
 Bannakademie zu Ysilia 34
 Drachenei-Akademie 64
 Halle der Antimagie 113-114
 Halle des Quecksilbers 114-115
 Halle des Windes 115
 Kampferm. Andergast 140-141
 Kreis der Einfühlung 150
 Pentagramm-Akademie 195-196;
 49
 Phantasmagorisches Institut 51
 Schule der Beherrschung 223
 Schule der Hellsicht 223-224
 Schule des Direkten Weges 224
 Schule d. Seienden Scheins 224
 Schule des Wandelbaren 224; 58
 Seminar der elfischen
 Verständigung 228
 Zauberschule des Kalifen 285
 • Schwarze Magie (Linke Hand)
 Akademie d. Geistigen Kraft 7
 Dunkle Halle d. Geister 66-67
 Halle d. Macht 114
 Schule der Variablen Form 223
 Universität von Al'Anfa 67
 • A-Z
 Studiosa/Studiosus 240
Magierflorett 161
Magiergilden 161
 Eschin vom Quell 21
Magierkriege 161 (Abb.)
 Albernia (Magie) 14
 Morghai 172
 Stadt in den Wolken 60
 Tobrien (Zeittafel) 254
 Weiden (Zeittafel) 276
Magiemogule 161
Magierpferde 161
Magierphilosophie 40
 Magierschwert 161
Magiertraditionen [>Magiergilden]
Magietheorie 40
 Magieverbot (Havena)
 Albernia (Magie) 14
 Havena 119
 Kamesin 35
MAGISCHE BÜCHER 41-42
Magische Metalle 161-162
 Arkanium (Marboblei) 31
 Endurium 80
 Eternium 84-85
 Mindorium 169
 Titanium 252
Magische Schilde [>MAGISCHE
 BÜCHER]
Magister/Magistra 162
Magister der Weisen Herrin 40
 Magisterin der Magister 162
 Akademie d. Mag. Wissens 8
Magokratie 162
Magus [>Maga]
 Mahammadat [>Vielleibige Bestie]
Ma'hay'tammim 40 (Abb.)
 Mahlstrom
 Aeniko-Strudel 2, 267
 Pailischer Mahlstrom 49
 Mähnschäfe [>Premier M.]
Mahwad (al-Rasul) 162
 Mailam Rekdai 162
Malkillabad 40
 Malkillah I. 162
 Malkillah II. 162
 Rafim al-Maugir 205
 Malkillah III. 162 (Abb.)
 Kalif 137 (Abb.)
 Mustafa ibn Khalid 1, 137
 Mustafa von Unau 172
 Zauberschule des Kalifen 285
Malmer 40
- Malomis 40**
Malur 40
 Malur u. Hohensteyn-Korden,
 Urras 260
 Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Malvina 162
 Mammut (FT 56/57), 162
Mammuton 162
Manak 162; 40
 Waldmenschen (Zeittafel) 270
Manakus-Aufstand 40, 42
 Mandalya 162
 Mandlaril 162
 Mandra 162
 Mandragora (Wurzel) 162
 Mandragora (Gift) 162
Manekh-Chanebi 42
Manesh 42
 Männertod 162
 Mannwidder 162
 Manrek 162
 Mantikol 162
 Mantrash'Mor 162; 79 (Abb.)
Manu Al'Planes 42
Manufakture 42
Mara 42
 Marandoline 162
 Marano 162-163
 Maraskan 163-165
 Klima 163
 Landschaft 163 (Abb.)
 Tierwelt 163
 Volk u. Sprache 163
 Landwirtschaft 163
 Handwerk u. Bergbau 163
 Siedlungen u. Architektur 163
 Verkehr u. Wege 164
 Handel u. Währung 164
 Sitten u. Brauchtum 164
 Kunst 164
 Wiss., Bildung, Religion 164
 Magie 164-165
 Staatliches 165
 Recht u. Gesetz 165
 Militär 165
 Zeittafel 164
 • A-Z
 Kodnas Han 146
 Nordstern 181
 Reichsdiskus 54
 Tetrarch 63
 Weiß-Maraskan 71
 Wurfescheibe 280
 Yagan-Nuß 282
 Maraskanabteilung 165
 Maraskanfeder 165
 Libelle 165
 Tausendfüßler 165
 Maraskanil-sch 165
 Maraskanische Riesenkrabbe 165
 Maraskanischer Säuerling [>Konch-
 Rinde]
 Maraskanischer (Turm-)Baustil 165
 Maraskanakerlake 165
 Marandoline 162
 Maraskanette 165
 Akrabal 9
 Mendrina 167
 Tee 245
Maraskankontor 42
 Dhachmani 60
 Gerbelstein 101
 Stoerrebrandt 238, 240
 Warringer 272
 Maraskanpony 166
 Maraskansund 166
 Strom von Perricum 240
 Maraskanarantel 166
 Maraske [>Maraskanarantel]
Maraskerine (Mandarine) 9; 42
 Maravedi 166
 Marbiden 166
 Marbo (Halbgöttin) 166
 Marbo (Wandelstern) 166
 Marboblei 166
Marbos Odern 42
Marchesa/Marchese 42
 Marder 166
Mardilo 42
 Marhibo 166
 Marhyria 166
 Mark 166
 Region 166
 Randprovinz 166
 Markgraf/Markgräfin 166
 Markgrafschaft 166
 Marktmond 166
 Markttag 166
 Horastag 31

- Markverweser/-in** 166
Marmor
 Hohe Eternen 125
Marsch d. Tausen Oger [>Zug d. O.]
Marschall/-in 166
 Titel (*Militär*) 166
 Titel (*Orden*) 166
Marschallsamt 166
Maru 72 (Abb.), 166-167 (Abb.)
 Akraabaal 9
Marudret 42
Maruk-Methai 167
Marustan 167
Marvinko 167
 Abetmir v. M. 42
 Croenar v. M. 57; 42
 Tharinda v. M. 42
MaB 167
Mastodon 167
MASZE UND GEWICHTE 165
Mätresse 42
Maultier 167
 Amul al-Hinnj 3
Mautaban 167
Mawdli-yat 167
Ma'zakeroth Scharnaschtu
 [>MAGISCHE BÜCHER]
Mechanici-Schule [>Horaksl. M.-S.]
Meckerdrache 63, 167
Meer der Rethis Winde 167
 Beleman 38
 Thunfisch 251
 Westwinddrache 64 (Abb.), 276
 Zyklopensee 296
Meer der Verlorenen 167
Meerkalb 167
Meemenschen 167
Megalon, Archon 42 (Abb.)
 Mehari [>Qa'Ahanj]
Meile 167
Meister der Brandung 167
Meister der Esse 42
Meister des Bundes 167
Meister des Flusses 167
Meliador 42
Menacor 167
Menchal 167
 Antidot 4
Menchal ak'Taran 42
Mendena (Ort) 167
Mendena (Gft.) 167
Mendenischer Eber 167
Mendrina 167
Mengbilar 167
Mengbilla 10, 168, 250, 294
 Al'Bor 2
 Aldenia 2
Mengbiller Feuer [>Hylailier Feuer]
Mengbiller Wahn 168
Menkirdes von Rethis 42
 Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Menschenfresserinsel 42
Mentor 42
 Menzel (von Gareth) 168
Menzheimer Au 168
Mephalliten 42-43
Merach-Strauch 43
 Süßer Tod 241
Mercenario 43
Merek 168
Meriban 168
Meridiana 43
Merkantilttheorie 43
Mermydion II. Thaliyin 168
 Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Merymakon 43
Merymakos I. 43
Merymakos II. 168; 43
 Merymakon 43
 Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Meskinnes 168
Messer 168
Messergas 168
Messergassteppe 168
Metak 168
Metamagie 43
Methurnia 43
Methurnian 43
 Methumis (Ort u. Hzm.) 168
Methurnis (Stadtmark) 43
Methurnischer Stil 43
Methurnis-Tabak 43
Metuant, Oderin du 43
Mezzani, Phedro ya 43
Mhaharan-Shah 43
Mhanadi 168-169 (Abb.)
Mhanadiknolle 43
Mhanadistan 169
 Khoramsbestie 143
 Mungo 172
 Stinktler 238
 Süßer Tod 241
 Tee 245
 Weiße Gadangstiere 276
Mhek'Thagor 169
Mherch **ben Tuleyman** 43
Mherwati 169
Mherwed 169
 Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
 Amul al-Hinnj 3
 Zauberschule des Kalifen 285
Mherwedböcke 169
Mibelrohr 169
Mibogor 43
 Mikail von Bjaldorn 169
Mikkan 169
 Milzenis [>Riesen]
Mindere Geister/Mindergeister 169
Mindorium 169
Miniwatu 169
Minotauren 43
Miralay 43
 Mirbelfliege [>Mirbelstein]
Mirbelstein 169
Mirham 169-170
Mirhamer Brautwerbung 43
Mirhamer Seidenliane 170
Mirhamionette 43
Mironos von Rethis 43
Mir-Thenik 169
Misa 170
 Walsäsche 271
Misa von Rukaidu [>Rukaidu]
Misamund 170
Mishkara 170
Mithrida die Rote 43
Mittelreich (FT 120/121), 170-171, 43-44
 • Provinzen
 Albernia 12-14
 Almada 14-17
 Beilunk 37-38; 9
 Darpatien 59-60
 Darpatien (ZT) 17
 Garetien 98-99
 Greifenfurt 109
 Heldentrutz 121-122; 30
 Kosch 147-149
 Maraskan 163-165
 Nordmarken 180-181
 Tobrien 253-254; 65
 Warunk 272; 71
 Weiden 274-276
 Winhall 278-279; 72
 Windhag 277-278
 • A-Z
 Akad. d. Magischen Rüstung 7
 Akad. Schwert u. Stab 8; 2
 Adelskonvent 2
 Friede v. Weideth 23
 Gareth, Vertrag v. 182
 Informations-Institut 32
 Kaiserlose Zeit 136-137
 Kaiserwappen 170 (Abb.)
 Koschgau 37
 Tralloper Vertrag 255
 Tuzaker Aufstand 258
 Weidener Erlaß 276
 Zyklopeninseln, Vertrag m. d. 294
Mizirion III. (de Sylphur) 171
Moarana 44
Moghul/-i 44
Moha 171
 Nordstern 181
Mohacca 10, 171
Mohagoni 171
 Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
Mohaska 44
Mohassins 171
Mohisch 171
Mokolash 171 (Abb.)
M'Okool 44
 Ranagh 206
 Sumpforks 241
Mokoscha 171
Molchenberg 44
Molcho 171
Moloch 171
 Aurghrhrropp 6
Molokdeschnaja 171
Monarchin des Ewigen Siechturns
 [>Belzhorash]
Mond (Monat) 172
Mond (Phexkirche) 44
Mondkontor 44
Mondkrieger [>Schattenkrieger]
Mondrazar vom Goldfelsen 44
Mondschatten 44
Mondsilber 172
Mondsilbersultana 44
Moorburg 172
Moosäffchen 172
Morcan 172
Morfu 172 (Abb.)
 Taluc 252
Morfugit 172
Morfureiter 44
Morgen 172
Morgendornstrauch 172
Morgestern 172
Morghai 172
Moskito 172
Moskitoinsein 172, 266-267
 Aeltikan 2
 Javalasi 134
 Mikkan 169
Mououn 172
Muhrsape 172
Mulziber (von Jergan) 44
 Marandoline 162
Mumie 172 (Abb.)
Mündel des Kalifen 172
Mungo 172
Muntagonus, Rakorium 44
Munter, Bastan 270; 44
Mura 172
Murak-Horas 172
 Weiden (Zeittafel) 276
Murakianer 44
Murawid 172
 Mustafa ibn Khalid [>M. v. Unau]
 Mustafa v. Unau 172
 Kalif 137 (Abb.)
 Malkillah III. 162 (Abb.)
 Mutter Meer [>Mououn]
Mutter Ronda 172
Muwallaraan 44
Mygdonia I. 172; 44
 Aranien (Zeittafel) 28
Mylamas 172
 Säulen des Himmels 56
Mylamazza 44
Myrburg 172-173
Myridanum 44
Mysob 173
 Alligator 14
Mysobien (Landschaft) 44
Mysobien (Grafschaft) 44
Mysobviper 173
Mythrael 173
N
Naaghot-Shaar 45
Nabla 174
Nabuleth 45
Nachen (Sternbild) 174
Nachtaben 174
Nachtalp 174
 Nachtdämon [>Kah-Thurak-Arfai]
Nachtschatten/-s Turm 174
Nachtwind (Waffe) 174
Nachtwind (Eule) 174
Naclador 174
Nader 174
 Nadrafall [>Nader]
Naftanstaude 174
Nagra 174
Nagrach (Erzdämon) 174
Nagrach (Fluß) 174
Nagrachpfeil 45
 Nagrakoje 174
Nagwa 45
Nahamah-Werfer-Geschütz 45
 (Abb.)
Nahema ai Tamerlein 174 (Abb.)
 Holberker 125
 Zeittafel 174
Naira Kageja 175
Naira Kubuch 175
Naira Theluzi 175
Namenlose Sternleere 175
 Große Bresche 28
Namenlose Tage 175
Namenloser 175
 Älterer der Äonen 3
Dhaza 18
Goldener Gott 26
 Grakvaloth 107
 Ivash 133
Maruk-Methai 167
Naaghot-Shaar 45
 Ratte 209
Rattenkind 54
Rattenpilz 54
 Turim Sohn des Xolgorim 257
Namenstier 175
Nanduria (Schrift) 175 (Abb.)
Nanduria (Agentur) 45
Nandus (Halbgott) 175
Nandus (Wandelstern) 175
 Nandus-Schrift [>Nanduria]
Nanurda 175
 Nanurta [>Nanurda]
Napewanha 175
Naranda Ulthagi [>MAGISCHE BÜCHER]
Nardes (von Gareth) 175
Nargazz Blutfaust 45
Narken 175
 Nasenflöte [>Kabasflöte]
Nashörner 175
 Warzennashorn 272
 Wollnashorn 279
Nasuleum 45
Nasul-Horas 175
Natter 175
Navigation
 Hylailier Dreikreuz 128
 Kusliker Kompaß 152
 Nordstern 181
 Südweiser 240
Nayrakis 45
Nazir, Bahram 33
Nebachot 175
Nebelauen 175
Nebelfest 89, 175
Nebelhalle zu Trallop 175
Nebelmond 176
Nebelmoor 176
Nebelstein 45
Nebelwald (Regenwald) 45
Nebelwald (Tobrien) 45
Nebelwelt 176
Nebelzinnen 176
Necker 176 (Abb.)
Neckerkraut 45
Neckkupfer 45
Nedime 1; 45
Neersand 176-177
Neetha (Ort) 177
Neetha (Stadtmark) 45
Neethaner Langaxt 177
Nekromantie 177
 Skelett, belebtes 231
 Tierkadaver, belebter 252
Nelgab 45
Nemekathl-äer 177-178
 Codex Corvinus 15
 Nihman 46
Nemezin 45
Nemrod, Dexter 45-46
 Neogüldenländischer Stil 178; 8
 (Abb.)
 Akademie d. Geistreisen 7
Neohelalischer Stil 46
Nephazz 178
Nesselviper 178
 Tinzal 252
Neu-Bosparan 46
Neu-Elern 46
Neuer Wall 46
Neues Reich [>Mittelreich]
Neugeburt 178
Neu-Jergan 46
Neunaugen 178, 276
Neunaugensee 178, 276
 Kairan 136
Neunfinger [>Riesen]
Neunschwänzige Katze 46
Nevelung, Gwendion von 46
N'hatoöp 46
Niam von Bosparan 46
Niamh Goldhaar 178
Nickel 178
Nidari 178
Niedere Dämonen 46
 Braggu (TGT) 50
 Brukha-Klah (BLZ) 53
 Difar (LGM) 61
 Hektabaël/Hektabeli (BLZ) 121
 Heshtot (BLK) 122
 Kamanath/Kamanthi (BLS) 141
 Karunga (AMZ) 141
 Morcan (TGT) 172
 Nephazz (TGT) 178
 Sordul (BLZ) 237
 Thalun (BLS) 246
 Thaz-Laraanj (BLL) 246
 Usuzoreel (BLS) 261
 Yel'Arizel (LGM) 283
 Zant (BLH) 285
Niederhöhlen 178
Seelenmühle 58
Nihman 177, 294; 46
Nikkali 178
Pirateninseln 51
Nilaya 46
Niobara von Anchopal 178
Niobaras Sternkundliche Tafeln
 [>MAGISCHE BÜCHER]
Niothia-Horas 178
Nipakau 178
 Waldmenschen (Religion) 271
Nirgendmeer 178
Nirraven 178
Nishkakak 178
Nisut 46
Nivese 178-179 (Abb.)
 Nivilaukaju 179
 Nordstern 181
 Wolfsmensch 279
 Wurfkeule 279
Nivesisch 179
Nivesischer Steppenhund 179
Nivilaukaju 179
Noiona von Selem 179
Noioniten 179
Noralec Praiowar I. 179
Noralec-Otter 46
Norbarde 179-180
 Alaani 12
 Al-Bhernija 9
 Gajka 97
 Molokdeschnaja 171
 Nunnur 185
 Serach 229
 Surjeloff 241
ZEITRECHNUNGEN
 (Jahreszahlungen der Menschen) 78
Norbardisch [>Alaani]
Norborg 180
Norburger Riesen 180
 Tobimora-Falben 253
Nordask 46
Norddrakenburg 180
Nordfalk, Avon 32
Nordhag 180
Nordhimmel 180
 Drache 62
 Elfenstern 80
 Gehörn 100
 Held 121
 Hund 128
 Kaiserstern 137
 Ogerkreuz 186
 Uthar 261
Nordlandbank 180
Archiv Z 5
Plötzbogen 199
Reichsdiskus 54
Nordmähen 180
Nordmarken 180-181
 Klima 180
 Landschaft 180
 Tierwelt 180
 Bevölkerung 180
 Landw. u. Fischfang 180-181
 Handwerk u. Bergbau 181
 Wege u. Siedlungen 181
 Handel 181
 Regierung u. Verwaltung 181
 Armee u. Flotte 181
Nordstern 181
Nordvest 181
Nordwalser Höhen 181
 Wilde Zwerge 277
Norntal 181
Nosteria [>Nostris (ZT)]
Nostris (Ort) 181
Nostris (Kgr.) 181-183
 Klima 181
 Landschaft 181
 Tierwelt 181-182
 Bevölkerung 182
 Landwirtschaft, Handwerk u. Handel 182-183
 Siedlungen 183
 Verkehr u. Wege 183
 Währung 183
 Zeitrechnung 183
 Künste 183
 Wissenschaft u. Bildung 183
 Religion u. Mythen 183
 Magie 183
 Staat 183
 Recht u. Gesetz 183
 Armee u. Flotte 183
 Flagge u. Wappen 183 (Abb.)
 Zeittafel 182
 • A-Z
 Knat 145
Nostris Thamos [>Nostricus, T.]
Nostriahorn 183

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

O

Oberfels 47, 81 (Abb.)
Ober-Yaqurien 47
 Almada (Regierung u. Verw.) 16
 Almada (Zeittafel) 16
Oblarasim 186
Oblomon 186
Obogyn 186
Obra-Horas 186
Obsidian 47
 Kethenis 143
Ochsenherde 186
Ochsenwasser (Gewässer) 186
Ochsenwasser (Grafschaft) 186
Octavo 47
Odenius (d. Tüftler) 186; 47
 Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
ODL 47
Offenbarung d. Sonne 47
Offenbarungen v. Balträä 47
Öfner der Tore 47
Oger 186 (Abb.)
 Oger der Meere [>Storback, Kun]
 Ogerfänger 186
 Ogerkreuz (Sternbild) 186
 Ogerkreuz (Waffe) 47
 Ogerlöffel 186-187
Ogermauer 47
Ogeron 47
 Ogerschelle 187
 Ogerschlacht 187
Ogerzähne 47
 Ogrisch 187
Ohort 187
Ohzara 47
 Oijaniha 187
Oikaldiki 47
 Phrenos ay O. 47
 Thursis ay O. 47
Okharim, Khadil 47
Oktagon 187
Oktagon 47 (Abb.)
Okwach 187
Olat 187
Olginwurz 187
Oligarchie 48
Olku 187
Oloarkh 187
Olochkraie 48
Olochtai (Orkstamm) 187
Olochtai (Gebirge) 187
Ologhaijan 187
Olport 187-188
Olporter [>Schwarzer Olporter]
Olporter Hering 188
Olportsteine 188

Berik 41
 Gandar 97
 Inirik 132
 Karkis 141
 Manrek 162
 Narken 175
 Serreka 229
 Sigorast 230
 Skerdu 231
 Sorkten 237
Olportwal 188
Olruk-Horas I. 188
Olruk-Horas II. 188
Olrukiden 188
 Zeittafel 188
Omegatherion 48
Omerta 48
Ometheon 188
 Elf (Zeittafel) 78
 Magierphilosophie 40
Omokhan 188
Omrals 188
Ondifalors 48
Ongalo 188
Ongalo-Bullen 188
Onjaro 48
Onjegano 48
Onjet 188
Opal 48
 Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
Opalthron 48
Operrfestspiele 48
Oppajeh-Ameise 188
Oradella 48
Orakel vom Purpurberg 188
Orakel von Altaia 48
Orakel von Balträä 48
Orazal 188
Orbatal 13
Orbitarium 188-189
Orchidee 189
Ordamon 48
 Ordmons Krone 55
 Orden der Gesegneten Heilenschaft [>Therbuniten]
 Orden der Göttlichen Kraft 189
 Orden d. Grauen Stäbe [>Graue Stäbe]
 Orden der Heiligen Ardare zu Arivor [>Ardariten]
 Orden der Jagd zu Ask 189
 Orden der Noiona [>Noioniten]
 Orden der Schwerter zu Gareth [>Schwerter von Gareth]
 Orden der Wächter vom Magischen Recht [>Wächter Rohals]
 Orden der Wächter Rohals [>Wächter Rohals]
Orden des Blutroten Stabes 48
Orden des Donners 189
 Löwenhaupt, Walpurga v. 271; 39
 Weiden (Zeittafel) 276
Orden des Goldenen Falken [>Ucuiaten]
Orden des Heiligen Badilak [>Badilakaner]
 Orden des Heiligen Hüters 189-190
 Arras de Mott (Kloster) 5
Orden des Schwarzen Löwen 48
 Orden des Schwarzen Raben 190
 Boronsraben 11
 Rabengarde 53
 Orden des Tempels zu Jergan [>Templerorden]
 Orden vom Heiligen Blute 190
Orden vom Magischen Recht [>Rohalswächter]
 Orden zur Sanften Ruhe [>Marbiden]
 Orden zur Wahrung 190
 Abtmarschall 1
 Erian 21
Ordo Custodis Rohaliensis [>Wächter Rohals]
Oreal 190
Organa Tochter des Ordamon 48
Orhima 190
Orichai 190
Orima 190
Ork 190-191 (Abb.)
 Erscheinung 190
 Geschichte 190
 Verbreitung 190
 Gesellschaft 190-191
 Kultur u. Lebensart 191
 Religion u. Magie 191
 Staatswesen 191
 Heerwesen u. Kriegszüge 191
 • Stämme
 Gharachai 25

Ghorinchai 25
 Korogai 147
 Mokolasch 171 (Abb.)
 Olochtai 187
 Tordochai 254
 Truanzhai 256
 Tscharschai 257
 Zholochai 286 (Abb.)
 • A-Z
 Holberker 125
 Kurzug 151
 Ranagh 206
 Südweiser 240
 Yagrik 282
Orkenhort 191
Orkensturm 192
 Ork (Heerw. u. Kriegszüge) 191
Orkenwehr 192
Orkfresser [>Riesen]
Orkisch 192
Orkkriege
 • 1. Orkkrieg 276
 • 2. Orkkrieg 276
 Schlacht a. d. Blutfeldern 221
 • 3. Orkkrieg 276
 Orkensturm 192
 Schlacht a. d. Silkwiesen (II) 221
Orkland 192
 Wollnashorn 279
Orklandbär 192
Orklandbovist 192
 Orklandhörchen [>Lemming]
Orklandkarnickel 192
Orklandpony [>Orkpony]
Orknase 192
Orkpony 48
Orksch 48
 Orkschädelsteppe 192-193
Orkval 193
Ornamentalistik 48
 Ornamentik, Thorwalsche 249 (Abb.)
Ornib 193
Oron (historisch) 193
 Yulag-Horas 284
Oron (Schwarz-Aranien) 48
Oropheia 48
Orrakhar 193
Orta 48
Orungan 48
 Orvai Kurim 193
Osdask 48
 O'shr 193
Osterfelde 193
Otta 193 (Abb.)
Ottajara 193
Ottajasko 193
 Windzwinger 278
Ottaskin 193
Ottemmenschen 193
Ouvnams 193
Ouvnastam 193
Overthorn 193
 Owilmar von Gareth 193
Ox 193
Ozeaniden 193

P

Paavi (Ort) 194
Paavi (Herzogtum) 194
Paaviane 194
Paavipony 194
Pailischer Mahlstrom 49
Pailos (Insel) 194, 295 (Abb.)
 Skebos 231
Pailos (Waffe) 194-195
Pailos (Herzogtum) 49
Pailos, von
 Rohafan v. P. 294
Pailoshummer 195
Pakhizal al-Marfun 195
Pakoor 195
Pakt v. A'Layis Hiphon 49
Palakar 195, 295 (Abb.)
Palamydas [>Thaliyin, P.]
Paligan 195
 Alara P. 195
Palmvipier 195
Palmyramis 49
Palmyrener [>Palmyramis]
Panaq-Si 49
Pandlaril 195, 276
Pandlarin 195
Panther 49
Panthergarde 49
Pantherklau 195
Panzerechse 195
Paquamon, Dorgando 49
Paradiesvogel 195

Paralyse [>Basiliskenblick]
Paramante 49
Paraphernalium 49
Pardel 195
Parder 49
Pardona 195 (Abb.)
 Nachtalben 174
Pardonasgabe 49
Parkauki 195
Partisane 195
 Wummspieß 280
Paschok 195, 233
Patriarch 195
Pavonisches Paar 49
Pei-Pei-Assel 49
Pekladi 195
Peleiston (de Sylphur) 195
Pelmidas von Rethis 49
Pelura 195, 232
 Zapfenklickern 285
Pentagramm 195
 Beschwörung 195
 Spiel 195
Pentagramm-Akademie 195-196; 49
Pentagrammaton 50
Peralnäpfel 196
 Anfelsinen 9, 3
 Arangen 26
 Citronen 9
 Limonen 9
 Maraskerinen 9; 42
 Pampelmusen 9
 Pomeranzen 9
Peraïne (Gottheit) 196
 Belzhorash 39
 Diener/-in des Lebens 18
 Heiliger Hain 121
 Honinger Tiegel 30
 Hospitaliter v. Joborn 126
 Peraïnes Garten 50
 Phraisop 51
 Saatfest 218
 Storch (Sternbild) 240
 Therbun von Malkid 247
 Therbuniten 247
 Ulghain, Teria ni 30
Peraïne (Monat) 196
 Saatmond 218
Peraïneblatt 50
Peraïnefurten 50
Peraïnes Garten 50
Peri III. Setepen 50
PERIODIKA 50
 Allgemeine Schiffsglocke 3
 Aventurischer Bote 32
 Darpatischer Landbote 17
 Fantholi 22
 Koschkurier 149
 Seewind 59
Perjin
 Perjin I. 196
 Perjin II. 196
 Perjin III. 196
 Perjinbulbe [>Gurvanmade]
 Perlbeißer 196
Perldrachen 50
Perle von Hylailos 196
Perleninseln 197, 267
 Aeniko 2
 Ibonka 129
 Kossike 149-150
 Nuvak 185
 Pekladi 195
 Setokan 229
 Sorak 237
 Sukkuvelani 240
Perlenmeer (Ozean) 196-197
 Tobrische Brise 254
 Tobrische See 254
 Zitterrochen 287
Perlenmeer (Mark) 50
Perl-Morfu 172 (Abb.), 196
 Pernstein, Delusia 182
Perricum (Ort) 197
Perricum (Gft.) 51
Pertakis (Domäne) 197; 51
Pertakis (Ort) 51
Perval (Kaiser NR) 197
 Kaiserlich-Garethische Informations-Agentur 136
 Kaiserlose Zeit 136
Perval (Familie, Al'Anfa) 51
 Irschan P. 51
Pestsporenpilz 197
Pfalzgraf/Pfalzgräfin 197; 51
Pfeffer 198
Pfefferfresser 198
Pfefferinseln 198, 266
 Iltocken 131

Pfeifenkraut 198
Pleiffer 51
Pleifhase 198
Peil (Sternbild) 198
Pfeile des Lichts 198 (Abb.); 51
 Pfeiligt (d. Waldmenschen [>Wurara])
Pferde
 Amazonenrösser 3
 Arania-Pferde 3
 Beilunker Botenpferde 9
 Bilar-Pferde 10
 Boronsmähne 11
 Elenviner Vollblut 76
 Ferdoker Wamblut 22
 Ferkina-Pony 22
 Firmpony 23
 Langmähne 38
 Norburger Riesen 180
 Nordmähnen 180
Orkpony 48
 Paavipony 194
 Shadif 229
 Swellittaler Kaltblüter 241
 Teshkaler 245
 Tobimora-Falben 253
 Trallopfer Riesen 255
 Tulamiden 257
 Warunker 272
 Zwergenpony 292
PFLANZENKUNDE 196
Phantasmagorisches Institut 198; 51
Phecadi 198
 Phecadifälle 198
Phecadien (Landschaft) 198
Phecadien (Grafschaft) 51
Phecadifälle 198
Phecanostein 51
Phecanowald 198
Phenos 198
Phex (Gottheit) 198; 51
 Mada Basari 40
 Mond 44
 Mondkontor 44
 Mondschaten 44
 Mondsilbersultana 44
 Mungo 172
 Nebelfest 175
 Nebelhalle zu Trallop 175
 Orakel von Altaia 48
 Phexcaer 199
 Phexens Hort 51
 Phexens Schattenraum 199
 Tag des Phex 91, 244
 Tasfarele 244
Phex (Monat) 198
 Markmond 166
Phexcaer 199
 Nostria (Zeittafel) 182
 Thorwal (Zeittafel) 250
Phexens Hort 51
 Phexens Schattenraum 199
 Phileasson [>Foggwulf]
 Philosophia Magica [>MAGISCHE BÜCHER]
Phosphorpilz 199
Phraischaff-wolle 199
 Akkharid 8
 Almada (Tierwelt) 14
Phraisop 51
Phraisop, Hylaria 51
Phraisop, Leatmon (d.Ä.) 51
Phraisop, Leatmon (d.J.) 51
Phrygalos 199
Plaister 199
Pike 199
Pikeniere 199
Pilkamm 199
Piranha 199
Pirateninseln 51
 Altoum 18
 Nikkali 178
 Souram 237
PIRATERIE 197
 Atmaskot Blutsäuer 32
 Bracciano 47
 Bund der Schwarzen Schlange 12
 Daspoia 182; 17
 Eiserne Maske 21
 El Harkir 75 (Abb.)
 Freibeuter 23
 Kodnas Han 146
 Pirateninseln 51
 Storback, Kun 240
 Straße von Sylla 240
 Sylla 242-243
 Tula (von Skerdu) 257 (Abb.)
 Pirgermeister [>Nostria (Zeittafel)]
 Plänkler [>Kürassier]

A-Z

Platin [>Mondsilber]
 Plättling 199
 Plattwal 199
 Platz 199
 Plesse 199
 Plötzbogen 199
Plutokratie 51
 Polarstern [>Nordstern]
 Poltergeist [>Spuk]
 Poltrion-Tomlyn-Stil 199
Portaid von Ferdok 51
 Port Corrad 199
 Port Kellis 199
 Port Stoerbrand 199-200
Port Visar 51
 Port Zornbrecht 200
Porträts der Mächtigen 51
Postendienst Pertakis 51
Postgarethischer Stil 51
 Potte 200 (Abb.)
Pottwal 51
 Prahe, Tyros 14, 200
Praiokratle 51
Praios (>Gottheit) 200, 214 (Abb.)
 Arras de Mott 31
 Blakharaz 42
 Bannstrahl Praios' 34-35
 Gemeinschaft des Lichts 25
 Gilborn v. Punin 102
 Hügel d. Vier 127
 Illuminierte 32
 Orakel von Baltäa 48
 Orden d. Hl. Hüters 189-190
 Orungan 48
Praiokratle 51
Praios' Lichtpalast 51
 Praiosandel 51
 Praiosfest 200
 Schelachar 57
 Sonnenlegion 237
 Sonnenluchs 237
 Sonnenszepter 237
 Stadt des Lichts 238
 Unischar 67
 Wahrer der Ordnung 266
Praios (Monat) 200
 Sommermond 237
 Sonnenwende 237
Praios' Lichtpalast 51
 Praios' Neugeburt [>Wintersonnenwende]
Praiosanbeterin 51
Praiosandel 51
 Praiosdank 200
 Praiosfest 200
 Praioslauf 200
 Praioslob von Selem 200
 Praiostag 200
 Borontag 46
 Swafnirtag 242
 Prem 200 (Abb.)
 Thorwal (Zeittafel) 250
 Premier Feuer 200-201
 Premier Mährenschafe 201
Priesterkaiser 201
 Aldec Praiofold II. 14
 Helus Praiodan I. 122
 Kathay Praiotin XI. 142
 Noralec Praiowar I. 179
 • A-Z
 Herzog-Wahrer 122
 Orden der Göttlichen Kraft 189
 Protektorat 201
 Sonnen-Gebiet 237
 Stadt des Lichts 238
 Statthalter 238
 Thorwal (Zeittafel) 250
Priesterkaiser (Fisch) 51
 Prinz-essin 201
Prinzessin-Emer-Brücke 201
 Prinzregent/-in 201
 Progenitor-Metall 201
 Protektorat 201
 Proto-Zelemja 201
 Provinzherren 201
 Adelskonvent 2
 Kronverweser 37
 Prüfungsfest 201
 Puka-Puka 203
 Punin 16 (Abb.), 201-202 (Abb.)
 Zeittafel 202
 Puniner Hornochsen 202
 Almada (Tierwelt) 14
 Puniner Ritus 202-203
 Al'Anfarer Ritus 11
 Purpur 203
 Purpurblick 203
Purpurfeuer 51
 Purpurner Lotos 203

Purpurschnecke 203
Purpurtum 51
 Purpurturm 63, (FT 120/121), 203
 Purzelaffe [>Zirkusaffchen]
 Puschinske, Oswyn 203
 Putras 203
 Pyramide 203
 Bauwerk 203
 Würfelspiel 203, 233
Pyrdacor 203
 Ancarion der Rote 3
 A'Tall 1
 Gottdrache 26
 Pardona 195
 Ssrkhrsechim 238

Q

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

R

Rabel-nvögel 205
 Rabe (Sternbild) 205
 Rabe von Punin 205
Rabenfeder 53
Rabenfelsen 53
Rabengabe 53
Rabenmund 53
 Rabenmund, Answin G. H. v. 26
 Hluthars Siegel 124
Rabenmund, Dschindar von
 [>Falkenberg-Rabenmund, D.]
Rabenmund, Imegunde 53 (Abb.)
Rabenmund, Racalla von [>Horsen-Rabenmund, R.]
Rabenmund, Trautmann von
 [>Falkenberg-Rabenmund, T.]
Rabenmund, Traviata von 53
 Rabenpaß 205
 Rabenschnabel (Waffe) 205
Rabenschnabel (Kriegerschule) 53
 Rabensprache 205
 Rächerinnen Lycosas 205
 Rad 205
 Rad, gebrochene 205
 Radrom 205
 Warunker Braune 272
 Radromtaler [>Warunker]
 Rafim al-Maugir 205
 Ragath (Ort) 205
 Zeittafel 205
 Ragath (Gift) 205
 Ragath, Bugo v. 205
 Ragatien 205
 Rahastes 205
 Rahja (Gottheit) 205-206
 Ascander (von Baburin) 6
 Belkelel 39
 Geliebte(r) d. Göttin 100
 Heitere Göttin 121
 Khabla 143
 Levthansband 38
 Rahjaha 206
 Rahjahi 206
 Rahjaicum 206
 Rahjas Kelch 206
 Rahjas Zelt 53
 Rascha 206
 Stute (Sternbild) 240
 Sulva 61
 Sulvo 240
 Tharf 246
 Tharun 63
 Zug der Gefangenen Rahja 75
Rahja (Monat) 206
 Braumond 51
 Rahjagefälligkeit 206
 Rahjaha 206

Rahjahi 206
 Rahjaicum 206
Rahjaleib 53
 Rahjas Göttergabe [>Tharf]
 Rahjas Kelch 206
Rahjas Zelt 53
 Rajdegga 206
 Rajok 206
Rakulus der Schwarze 53
Rakorium [>Muntagonus, Rakorium]
 Rakula 206
Rakull 53
 Raller 206
 Ramoxosch III. von Lorgolosch 206
Ranafan 53
Ranafandelwald 53
 Ranagh 206
 Ranak 206
Rantentod 53
 Rapier 206
Ras 53
 Rascha 206
 Rascher Wahn 206
 Raschtul 206
 Raschtula 206
 Raschtul-al-Scheik 9, 206
 HELDEN u. HELDENLAGEN 120
 Raschtuls Atem 206
 Raschtulsturm 207
 Raschtulswall (FT 56/57), 207
 Agapyr 6
 Keshal Rondra 142
 Konzil der Elemente 36-37 (Abb.)
 Olginwur 187
 Tee 245
Rashdul 207-208; 53
 Stadtplan R. (FT 184/185), 207
Rashdul Kandscharot 53
 Rashduler Drehörner 208
Rashman Ali 53
Raskador 53
 Ras'Ragh [>Raschtula]
Rassia die Rote 53
Rastlose, Die [>Lolgramoth]
 Rastullah 208-209
 • Neun Frauen R.s
 Amm el-Thona 21
 Dschella 66
 Hellah 122
 Heshinja 122
 Khabla 143
 Marhibo 166
 Orhima 190
 Shimja 229
 Rastullahellah 209
 Rastullahs Atem 209
 Rastullahs Erscheinen 208 (Abb.), 209
Rat der Zwölf 53-54
 Rathil 209
 Ratte 209
Rattenkind 54
Rattenpilze 54
Ratzinger Allianz 54
 Raubkatzen 209
 Raubvögel 209
 Rauhwolf 209
 Raul von Gareth (Kaiser) 209
 Akademie Schwert u. Stab 8
Raul von Gareth (Regiment) 54
Raulsloch 54
 Rauschgrube 209
Rauschkraut 54
 Zithabar 287
Ravensgard 54
 Raxx'Mal 209
 Razhashthar 209
Rebellen vom Visarberg 54
 Rechte Hand 209
 Rechtes Szepter 209
Rechtgläubige 54
 Rechtmelle 209
 Rechtsschritt 209
 Rechtspann 209
 Rechtsseminar zum Greifen 209
Rechtswahrer 54
Refardeon II. 54
Regatta der Sieben Winde 54
Regatta der Wagemutigen 54
 Regenbogenfelle 209
 Regenbogenstaub 209
 Regengebirge (FT 56/57), 209
 • Gipfel
 Helasgabel 121
 • A-Z
 Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
 Kun-Kau-Peh 151
 Süßer Tod 241
 Regenmond 209

Regentschaftskriege [>Kaiserlose Zeit]
Register der rondragefälligen Recken 54
 Rehl-bock 209
 Reichsbaron/-in 209
 Reichsbehüter 210
Reichsdiskus 54
 Reichsforst 210
 Troll 66
 Reichsgrundreform 210
 Beilung (Zeittafel) 38
 Warunk (Zeittafel) 272
 Reichskongreß 210
 Adelskonvent 2
Reichsrat 54
Reichsregent/-in 54
 Reichsstraßen 210
 R3 1, 13
 Reichsvogt 210
 Reinigungsfest 210
 Reißgram 210
 Nidari 178
Reitechse [>Flugechse]
Renascencia 54
Rennen um Thalionemels Rock 54
 Rethis 210, 294, 294
 Rethis, von
 Horadan v. R. 30
 Menkirdes v. R. 42
 Memydion II. [>Thaliyin]
 Mironos v. R. 43
 Palamydas [>Thaliyin]
 Pelmdes v. R. 49
 Zesrad v. R. 294, 294
 Rethon 210
 Rethonik 210
 Reto von Gareth 210
 Reuther 210
Rhazazor 54
Rhodenstein 276; 54
 Heilige Buche v. R. 276
 Rhondara 210
 Rhudainer 210
 Rhys d. Schnitter 210
 Abilacht 1
 Tag der Katastrophe 91, 244
Rh'yl 54
 Richter der Neun Streiche 210
 Riedemer, Rondragabund von 215
Riementier [>Gürtelechse]
 Riesen 210-211
 Adawadt 211 (Abb.)
 Felsknacker 211
 Glantuban 211
 Gorbanor 26
 Männertod 162
 Milzenis 211
 Neunfinger 211
 Orkfresser 211
 Yumuda 211
Riesenaffen 54
 Riesenalk 211
 Riesennameise 211
 Riesenamöbe 211
 Riesenfledermaus [>Vampirflederm.]
 Riesenhai 211
 Riesenhirschkäfer 211
 Riesenkaiman 211
 Riesenlindwurm 63-64, 211
 Riesenlöffler 212
Riesenschwarzgeier 54
 Riesenspringegel 212
 Riesland 212
 Affenmensch 2
Rijben, Yaquiria ter 54
 Rikai 212
 Ranagh 206
 Rinderbaron 212
 Ringe (Sternbild) 212
 Rissio 212 (Abb.)
 Rissodrude 212
 Ritter 212-213
Ritter der Rose 54
 Ritter des Immerwährenden Kampfes 213
Ritter-Rondramir-Geschichte 54
 Ritterschlag 5 (Abb.), 213
 Riva 213
 Hjalmeifjord 124
 Svelts. Städtebund (Zeittafel) 242
 Roab 213
Robak von Punin 54
 Robbe 213
 Robbentöter 213
Robureon 54
 Rochen 213
 Rochenwurm 213
 Rodasch 213

Rodebrannt 213
 Rogmarok 213
 Rogolan 213
 Rohafan von Pailos 213
Rohaja von Gareth 54-55 (Abb.)
Rohal 213 (Abb.), 276, 55
 HELDEN u. HELDENLAGEN 120
 Manu Al'Planes 42
 Ru'halla 55
 Rohals Verhüllung 90 (Abb.), 214
Rohals Zinne 55
 Rohalsche Maße 165, 214
 Rohalsjünger 214
 Rohalschrift 214
Rohalsstäbe 55
 Rohalstag 214
Rohalswächter [>Wächter Rohals]
 Rohalszeit 214
Rohelz vom Amboß 55
 Rommillys 214
 Rondra (Gottheit) 214-215 (Abb.)
 Ardarien 29-30
 Belhalhar 39
 Bund des Schwertes 12
 Hügel der Vier 127
 Krieger/-in 150
 Lange Tafel 38
 Meister des Bundes 167
 Mythrael 173
 Norburg 180
 Orden des Donners 189
 Orden vom Heiligen Blute 190
 Orden zur Wahrung 190
 Orkenwehr 192
 Register der rondragefälligen Recken 54
 Rondras Hallen 55
 Sandlöwe 219
 Schwerter von Gareth 227; 58
 Senne 229
 Tag der Helden 89-90, 244
 Tag des Schwurs 89, 244
 Tempel v. Jergan 245
 Thalionmel v. Neetha 245
 Thalionmelfurt 245-246
 Theaterorden 246-247
 Wundersame Rüstung 279
Rondra (Monat) 215
 Hitzemond 124
 Rondragabund [>Riedemer, R.]
 Rondrakamm 215 (Abb.)
 Rondrarium 215
Rondras Hallen 55
 Rondratag 215
 Rondrianisch 215
 Rondrikan 215
 Ronnar 215
 Ror 215
 Roremund 215
 Westak-Tiefhusen 276
 Rowhed 215
 Rosenkreuzer 215
Rosenkrone 55
Rosenrohen 55
 Rosenstadt [>Dröl]
 Rotaugen [>Sumpfranzen]
Rote Keuche 55
 Rote Pfeilblüte 215
 Rote Sichel 215
 • Gipfel
 Adlerspitze 1
 Naira Kubuch 175
 Naira Theluzi 175
 • A-Z
 Hippogriff 124
 Mithrida 43
 Rote und Weiße Kamele (FT 56/57), 215
 Vierzig Kamele 264
Roter Aar [>Aarenstein]
 Roter Drachenschlund 215
 Roter Flußkrebs 215
 Roter Löwenzahn [>Tarnel]
 Roter Obsidian 216
 Roter Paß 216
 Roter Salamander 216
Roter Skorpion 55
 Rotfuchs 216
 Rotpüschel 216
 Rotschweif 216
 Rotze 216 (Abb.)
 Arbalone 4-5 (Abb.)
 Rssahh 216
 Zhlah Vrehgh 286
Ruban ibn Dhachmani 55
 Ruberkopf 216
 Rubine (Sternbild) 216
 Rude I. von Gareth 216
 Rude II. von Gareth 216

Aldec Praiofeld II. 14
 Praioslob von Selem 200
Ru'halla 55
 Rukaidu, Misa von 170
 Rukaris, Leon 246; 55
Rulat 216; 55
 Runenalphabet 216
 Runenschrift 216
 Rur und Gror 216-217
 Asboran 5-6
 Tetrarch 63
 Weltendiskus 276
 Zaboron (v. Andalkan) 285
 Zweigötter 287
 Rurs Daumen 217
 Rur-und-Gror-Nussen 217
 Rüstungen (FT 120/121)
 Küraß 151
 Kusliker Lamellar 152
 Ruthor 216
Ruuz 55
S
 Saatfest 218
 Saatmond 218
 Säbel 218
 Säbelzahniger 218
 Sad'Huarr 218
 Sad'Nav 218
 Saguraspinne 218
Sahib 56
 Sajalana 218
Sakrale 56 (Abb.)
 Saladan 218
 Salamander (Amphibie) 218
 Salamander (Elementarismus) 218
Salamander (Zeitschrift)
[>PERIODIKA]
Salamanderfeuer 56
 Salamandersteine 218
 Affenmensch 2
 Hippogriff 124
 Weißhirsch 276
Salandrin Finkenarn 56
 Saljeth 218
 Saljeth-Pakt 218
 Saljethweg 218
Salman 56
 Salman v. Baliho [>Weiden (ZT)]
 Salthel 218
 Salza 218-219
 Nostria (Zeittafel) 182
 Schreckensnacht v. S. 58
 Seeschlacht v. S. 227
 Salzarele 219
 Salzereichen 218-219
 Nostria (Zeittafel) 182
 Samra 219
 Samthauch 10, 219
 Sandlöwe 219
 Sandschak 219
 Sandwolf 218
Sanguineon 56
 Sanin 219
 Sanin d. Ä. 219
 Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
 Sanin d. J. 219
 Sanin III. 219
 Inseln der Feuerberge 33
 Rateral S. XII. 219 (Abb.)
Sankt-Gerons-Loge 56
Sapallyo, Reo Cordovan 56
Sappenstiel, Rondiane von 56
 Nostria (Zeittafel) 182
 Sappeure 219
Sargasso-See 56
 Satinav (Halbgott) 219
 Hornschne 126
 Ssäd'Nav 238
 Satinav (Stern) 219
Satrap, -a 56
 Satwaria 219-220
 Ssäd'Huarr 238
 Töchter Satwarias 254
Satwariensbusch 56
 Satul 220
Satyare 56
 Satyr 220
 Saufeder 220
Säulen des Himmels 56
Sausteichen (zu Fürstenhort) 56
 Sausteicher [>Saufeder]
 Savertin, Salpikon 220
Saz'adzz 56
 Schädeleule 220
 Schaf 220
Schalk 56
Schalljahr 56

Schamane 220
Schamaschu 56
Schänder d. Elemente [>Agrimoth]
Scharlachkatze 56
 Schatador 220
 Schatten 220
 Schattengrund, Ayla 32
 Schattengrundpaß 220
 Windhag(berge) 277 (Abb.)
Schattenklotz 56
Schattenkrieger 56-57
Schattenlöwe 57
Schattenpaß 57
 Schaufelhirsch 220
 Scheich/Scheik 220
 Scheinbasilik 220
Schelachar 57
 Schelm 220
 Schenker des Irnsins [>Isyahadin]
 Schetzeneck 220
 Scheunenkatze 220
 Wildkatze 277
Schicksalsklinge 250; 57
 Schiff, Kapitän, Mannschaft 220
 Schiffsgeschütze 220
 Schiffsnamen
 Blutroten [>ZT Zyklopeninseln]
 Golgar 26
 Korisande 147
 Schwarzkrake [>Storback, Kun]
 Seeadler von Beilunk 255 (Abb.)
 Stolz v. Al'Anfa 61
 Stolz v. Rethis [>ZT Zyklopenin-
 seln]
 Schiffstypen 220
 Bierme 41
 Galeasse 24
 Galeere 97
 Holk 125
 Knorre 145
 Kogge 146 (Abb.)
 Kusliker Galeere 37
 Potte 200 (Abb.)
 Schivone 220-221 (Abb.)
 Schivonella 57
 Thalukke 246
 Tirreme 255 (Abb.)
 Zedrakke 285
Schild der Ardare 57
 Schilling (I-III) 220
Schinderwaat [>Horaskanal]
 Akademie d. Erscheinungen 6-7
 Schisma v. Punin [>Al'Anfaner Ritus]
 Schivone 220-221 (Abb.)
Schivonella 57
 Schlacht ...
 am Cichanebisee (I) 221
 am Cichanebisee (II) 221
 am Gadang 221
 am Szinto 221 (Abb.)
 an der Trollpforte 57
 auf den Blutfeldern 221
 auf d. Silkwiesen (I) (Answin) 221
 auf d. Silkwiesen (II) (Orks) 221
 auf d. Vallusanischen Weiden 57
 bei Ferdok 221
 bei Ochs und Eiche 57
 bei Tarlui 57
 der Zwölfe 221
 des Himmelsfeuers 221, 281
 (Abb.)
 im Drachenspalt 221
 um Kurkum 57
 von Anvor 221
 von Esclamsbrück (Kaiserlose
 Zeit) 57
 von Esclamsbrück (Borbarad) 57
 von Jergan 221
 von Marvinko 57
 von Mendena 57
 von Nebachot 221
 von Olbris 57
 von Orkenwall 221
 von Punin 221
 von Saljeth 221
 von Unau 57
 von Wjassuula 221-222
 von Yrosien 222
 von Ysilia 57
 Schlacht von Jergan (Spiel) 221
 Schlachtfeldfieber 222
 Schlachtreiter 222
 Schlafkrankheit 222
 Yagan-Nuß 282
 Schlagring 222
 Schlange (Reptil) 222
 Blattkopftotter 10
 Mysob-Viper 173
 Noralec-Otter 46

Würgeschlange 280
 Schlange (Sternbild) 222
Schlangeauge 57
 Al'Anfa (Handwerk u. Bergbau) 9
 Schlangefluß [>Szinto]
 Schlangehabicht [>Gaukelweihe]
Schlangestab 57
Schlangezünglein 57
 Schleicher Tod 222
 Schleisee 222
 Schleimiger Sumpfknoterich 222
 Schleuder 222
 Schlinger 222 (Abb.)
 KrThon'Chh 150
 Schlingras 222
Schloß-Baliri-Langhaar 57
 Goldene Aldare 26
 Schlund 222
 Schmiedehammer 222
 Schnappfisch [>Brabacuda]
 Schneedachs 222
Schneegebirge 57
 Schneeland 222
 Schneelaurer 222
Schneepanther 57
 Schneeschrat [>Yeti]
 Schneetag 222
 Schneidzahn 222 (Abb.)
 Schnitter (Waffe) 222
Schnitter (Rebellen) 57
Scholar, -in 58
 Schöne der Nacht 222
Schradok 58
 Schranke, Recht der 222-223
 Schrat'ige 223
Schreckensnacht (v. Salza) 182; 219; 58
Schreckkatze 58
 Schrift von Yash'Hualay
 [>Yash'Hualay-Glyphen]
 Schritztrolche (Sternbild) 223
 Schritt 223
 Schröter 223
 Schuboch 223
 Schule ...
 der Austreibung 223
 der Beherrschung 223
 der Heilung und Genesung
 [>Halle des Lebens]
 der Hellsicht 223-224
 der Variablen Form 223
 des Direkten Weges 224
 des Lebens 58
 des Seienden Scheins 224
 des Wandelbaren 224; 58
 Schutzgeist 224
 Schwadron 224
 Schwammspinnerin [>Grünschrecke]
 Schwarzbar 224
Schwarzbunte Schar 58
Schwarze Allianz 58
Schwarze Armee 58
Schwarze Garde 58
Schwarze Horden 58
 Schwarze Kröte [>Tuur-Amash]
Schwarze Lande 58, 84-86
 Schwarze Magie [>Weg d. Linken
 Hand]
 Schwarze Olporter 224
 Weiße Berghunde 276
Schwarze Shantalla 58
 Schwarze Sichel 226
 Affenmensch 2
 Drachenthron 18
 Naira Kageja 175
 Sokramur 60
 Schwarze Thaluser 226
Schwarze Witwe 58
 Schwarze Wut 226
 Schwarzzeilen [>Nachtalben]
 Schwarzer Bund d. Kor 226
 Al'Anfa (Armee u. Flotte) 11
 Schwarzer Lotos 226
 Schwarzer Prinz der Chimären 226
 Schwarzes Auge 226 (Abb.)
 Sphärenauge 60
 Schwarzgeier 226
 Schwarzkittel [>Wildschweine]
 Schwarzkrake (Schiff) [>Storback, K.]
Schwarzkuppen 58
 Schwarzmagier 226
Schwarz-Tobrien 58, 84-85, 86
 (Karte)
 Schwerer Kopf [>Dumpfschädel]
 Schwert (Waffe) 226
 Schwert (Sternbild) 226
 Schwert der Schwerer 226-227
 Hengisfort, Viburn von 264
 Schattengrund, Ayla 32

Schwert des Südens 58
 Schwert und Schild 227
 Schwerterbruder/Schwertschwester
 226
Schwerter von Gareth 227; 58
 Schwerfest 227
 Schwerthal 227
 Schwertkönig 227
Schwertzug 58
Schwesterenschaft 227; 58
 Schwesterenschaft der Mada 227
 Schwesterenschaft d. Wissens 227
 Schwur am Stein von Nostria
 [>Nostria (ZT)]
See der klagenden Glocken 58
 Seeadler 227
 Seeadler von Beilunk 255 (Abb.)
SEEFAHRT 225
 Seegardist 227
 Seegrat 227
Seekönig 227; 58
 Dirimethos II. (d. Reiche) 61
 Memydion II. 168
 Merymakos II. 168
 Mironos v. Rethis 43
 Odenius (d. Tüftler) 186; 47
 Palamydas 49
 • A-Z
 Adoptivkönige 1
 Al'Lays Hiphon 1, 2
 Rethis 210
 Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Seekönigreich beider Hylaios 227
Seelenheilunde [>HEILKUNDE]
Seelenmühle 58
Seelensümpfe 58
 Seelentier 227
 Seelenwaage [>Rethon]
 Seemannspony [>Zwergenpony]
Seemond, Golodion 58
 Seeland 227
 Seerosenthron 227
Seeschlacht der vier Völker 58-59
 Seeschlacht i. d. Tränenbucht 227
Seeschlacht von Harben 59
Seeschlacht von Methumis 59
 Seeschlacht von Salza, Erste 227
 Admiral-Vikos-Sieg 1
 Seeschlacht von Salza, Zweite 227
 Seeschlacht vor Charyso 227-228
 Seeschlange 228
 Seetiger 228
Seewind 59
 Segelrochen [>Dreiecksrochen]
 Seherinnen v. Heute u. Morgen 228
 Seide, Brabaker 10
 Selem (FT 56/57), 228
 Akr'tzr 9
 Lern 38
 Selemers Sümpfe 228 (Abb.)
 Selemferkel 228
 Selemgrund 228
 Selemisch (Begriff) 228
 Selemisch (Sprache) [>Zelemja]
 Selemisch [>Selemisch (Begriff)]
Selindian Hal von Gareth 59
Selzin 59
Semaphor 59
 Sembelquast 228
 Seminar der elfischen Verständi-
 gung 228
 Sendgraf 228
 Seneb-Horas I. 228-229
 Seneb-Horas II. 229
 Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Seneb-Horas-Straße 59
 Senne 229
 Sense 229
Septahengon 59
 Serach 229
Serpentia 59
 Serreka 229
 Setokan 229
SEUCHEN
 Kamesin 35
 Rote Keuche 55
 Schwarze Wut 226
 Zorgan-Pocken 287
Seufzemoos 59
Sewak 59
Sewamund 59
 Sewerlen 229
 Shadif (Landschaft) 229
 Wüstengalan 280
 Shadif (Pferderasse) 229
Shafir der Prächte 229; 59
 Kabashpforte 136
 Shamaham 229
 Shanja 229

Shan'r'r Trak 59
 Shatak-Wurzel 229
 Shaz-man-yat 229
 Hanaestil 115
 Isphanil 133
 Madaraestra 40
Shebah 59
 Sheik 229
 Sheik-al-Sheik 229
 Shekel 229
 Shelhezan [>Wanderer zwischen d.
 Sphären]
Shenilo 59
Sheranbil 59
 Shihayazad 229
Shikanyad 59
 Shila 229
 Shimja 229
 Shinthr 229
 Shokbunga 229
Shoy'Rina (Ort) 59
Shoy'Rina (Familie) 59
 Shruuf 229
 Shumir 229
 Shurinknolle 229
Sibur 59
 Sichelhofen, Dragosch A. v. 65
 Sichelz 229
 Sichelsteg 229
 Sichelwacht 230
Siebenstreich 230, 59
 Conchobair, Raidri 56; 15
 Geron der Einhändige 101
 Hluthar von Nordmarken 124
 Leomar von Babunin 154; 38
Siebenwindläufer 59
 Siebtes Element 230
 Siedlerzeit 230
 Siegel der Elemente 230
 Sienna 230
 Sigheim (von Gareth) 230
Sigheims Halm, Duridan von 59
 Sigman (von Gareth) 230
Sikam (Fluß) 230
Sikam (Landgt.) 230
 Ankram 4
Sikram 59
 Silas (Ort) 230
 Silas (Stadtmark) 59
Silaslikum 59
Silberberg 59
 Al'Anfa (Al'Anfaner) 9
Silberberger Würfelspiel 59
 Silberbuchenwald 230
 Silberfuchs 230
 Silbergreif (Burg) (Abb.)
 [>Windhag(berge)]
 Silberlöwe 230
 Silberne Falken 230
 Silberschwan 230
 Aidari 6
 Lidari 156
 Nidari 178
 Yidari 283
 Silbertaler 230
 Silberwolf 230
Sildroyan 60
 Silem-Horas 230
 Silem-Horas-Bibliothek 230
Silem-Horas-Edikt 60
Silem-Horas-Straße 60
 Silkwiesen 230
 Simia (Gottheit) 231
 Simia (Wandelstern) 231
Simjala 60
Sinecure 60
 Singende Inseln 231
 Sinistar 231
 Sinoda 231
 Siral 231
 Al'Anfa (Klima) 9
Sirenstein 60
Sirenstein zu Irendor, Foinor 60
 Arbalone 5-6
Sirinda Eulensang 60
 Sirlan [>Holdan, Sirlan von]
Sjepengurken 60
 Skalde/Skaldin 231 (Abb.)
 Skebos 231
 Skelett, belebtes 231
 Skerdu 231
 Sklavenauktion (Al'Anfa) 10, 90
Sklaveninsel 60
 Sklaventod 231

Sklaverei [>LEIBEIGENSCHAFT]

Zhlazh Vrehhg 286

Skorpion 231

Skorpionkriege 231

Skraja 231, 237, 248 (Abb.)

Skrechu 60

Skrupel 237

Smaragd 9

Smaragdspinne 60

Smuitters, Mattilda 6

Sokkina 237

Sokramur die Schwarze 60

Söldner 237 (Abb.)

Basaltfaust 11; 8

Dukatengarde 9, 237; 19

Goldene Legion 26

Kusliker Seesöldner 37

Schwarzer Bund d. Kor 226

Stumdbanner 61

Uhdenberger Legion 259

Sombuths Ring 60

Sommernond 237

Son 237

Sonnen-Gebiet 237

Sonnenlegion 237

Sonnenluchs 237

Sonnensohn 237

Sonnenstadt 237

Sonnenzepter 237

Sonnenwende 237

Sorak 237

Sordul 237

Sordulsaapel 60

Sorkten 237

Sorrish 237

Souam 237

Pirateninseln 51

Spahi 237

Agha 6

Spann 237

Speer 237

Speikobra 237

Speispinne 60

Spektabilität 237

Spender [>Nosulgur]

Spezialgebiet 237

Sphären 237-238

Sphärenauge 60

Sphärenschänder 60

Sphinx 238; 60

SPIEL UND SPORT 232-233 (Abb.)

Tafel-Irman 62

Spötter, Der [>Xeledon]

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

234-236

• Sprachen der Menschen

Garethi u. verwandte S. 234

Mohisch 171, 234

Nivesisch (Nujuka) 234

Norbardisch (Alaani) 234

Thorwaldisch 234

Tulamida (Tulamidisch) 234-235

Zelemja (Selemisch) 235

• Geheimsprachen u. -schriften

Atak 235

Zhayad 235

Füchsisch 235

Rabensprache 235

Nanduria 235

Arkanil 235

• Sprachen anderer Völker

Echsisch (Assahh) 235-236

Elfisch (Isidra) 236

Drachisch 236

Koboldisch 236

Orkisch/Goblinisch/Trollisch 236

Zwergisch (Rogolan) 236

• Beispielsätze 236

• A-Z

Yar/Thaesiumian 74

Springchamäleon 238

Spuckmarder 60

Spuk 238

Srf'Srf 238

Ssd'Huarr 238

Ssd'Huarr [>Ssd'Huarr]

Ssd'Nav 238

Ssd'l 238

Treppe der Götter 255

Ssrkhrschim 238

Shinhr 229

Ssrkhrschu 60

Staats-Advokatur 60

Staats-Orden des Goldenen Adlers

[>Adlerorden]

Staats-Procuration [>Adlerorden]

Stab und Schwert Orden 60

Stadt der Freien 238

Stadt der Toten [>Totenmoor]

Stadt des Lichts 238

Stadt des Schweigens 9, 11; 60

Stadt in den Wolken 60

Stadtmark 60

Stammvater d. Zwerge 60-61

Aboralm 1

Brogar 53

Curoban 16

Furalm 23

Gurthar 18

Harbosch 29

Ordarnon 48

Xoldarm 73

Statthalter 238

Stehende Steine 238

Stein 238

Stein des Aaren [>Aarenstein]

Stein des Siegels [>Aarenstein]

Stein von Nosteria [>Nostria (ZT)]

Steinbock 238

Steineiche 238

Steineichenwald 238

Steinkreise [>Steinringe]

Steinringe 238

Steinwerfer [>Riesenalk]

Stellmachereien

Ferrara 88

Kolenbrander, Gorge 146

Königlich Kusliker Karossen 146

Stoerbrandt 240

Stellona, Rahjalina 238

Stepahan (Fam.) 1; 61

Steppenelfen [>Elf (Steppenelfen)]

Steppenluchs 61

Steppenhund 238

Steppenind 238

Steppentiger 238

Sterbliche 61

Stern von Selem 61

Widharc-Auge 72 (Abb.)

Sternentor 61

STERNKUNDE 239 (Abb.)

Stierbuckel 238

Stinkfretchen 238

Stinkmarder

Ilits 129

Stinkfretchen 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Stinktier 238

Zyklop 293

Südmeer (Königreich) 61

Südmeer (Condominium) 61

Südpforte 240

Südweiser 240

Sukkuvelani 240

Sulman al-Nassori 61

Sultan 240; 61

Sultanat 240

Sulva 61

Sulvo 240

Sumiswald 240

Sumpfechse 240

Sumpffegel 240

Sumpffieber [>Brabaker Schweiß]

Sumpfkraakenmolch [>Zwergkraaken-

molch]

Sumpfkraakenmolch [>Schleimiger S.]

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Sumpfkraakenmolch

Talued 62

Tamara (von Gerasim) 62

Tarnorian von Sharnaham 62

Tanz der Assinati [>Khunchalla]

Tanz der Mada 244

Tapam 244

Tarful 62

Tarlisin von Borbra 244, 62

Tarnelle 244

Xordai 281

Tarnkappe 62

Taschendrache 244

Tasfarelle 244

Balkha'bul 34

Gieriger Feilscher 25

Herr des Neides 30

Tasilla Abendglanz 244

Saljeth 218

Tätowierung

- Handel 253-254
Künste 254
Wissenschaft und Bildung 254
Sitten und Brauchtum 254
Magie 254
Regierung und Verwaltung 254
Armee und Flotte 254
Zeittafel 254
Tobrische Brise 254
Tobrische See 254
Strom von Percum 240
Tobrischer Krieg [>Kaiserlose Zeit]
Tobritzen 254
Tocamuyac 94 (Abb.), 254
Töchter der Erde 254
Töchter Satuaras 254
Todeshörnchen [>Leichhörnchen]
Token 65
Tolak 254
Tollwut 254
Joruga 135
Tolman 65
Tommel 254
Tommelsfurt 254
Tordochai 254
Torese, Acano ya 65
Torese, Napolemo ya 65
Toricum 65
Tote und Wiedergeborene Mada 255
Totenfest 254
Totenmoor 255
Tovalla 65
Trahellen 255
KKAB 36
Trallop (Ort) 255, 276
Vogtei T. 276
Trallop (Familie)
Waldemar 266, 274 (Abb.), 276;
39
Waldaria 266
Walpurga 271; 39
Trallop (Vogtei) 276
Trallop Gorge 255
Traloper Riesen 255 (Abb.)
Norbürger Riesen 180
Traloper Vertrag 255
Elf (Recht und Gesetz) 78
Transarancia 255
Transpropiatorium 65
Transysilien 65
Trape 255
Traschbart 255
Träumende Madaya 255
Traumpulver [>Regenbogenstaub]
Traumwelt [>Feenwelt]
Travia (Gottheit) 65-66
Affemensch 2
Badilak 7
Badilakaner 7
Falkenberg-R., Trautmann v. 22
Hospitaliter v. Joborn 126
Loigramoth 156
Rabenmund, Traviata von 53
Tag der Heimkehr 89, 244
Tag der Treue 90, 244
Travias Herberge 66
Travia (Monat) 66
Weinmond 276
Travias Herberge 66
Treppe der Götter 255
Trichterwurzel 66
Tridekapus 66
Tirame 255 (Abb.)
Triumvirat 66
Troll 255-256 (Abb.); 66
Trollbirne 66
Trollfaust 256
Trollisch 256
Trollkopp 256
Trollkriege 256
Trollpforte 256
Trollzacken (Gebirge) 256
Graulgeschthor 27
Troll 66
Trollzacken (Landgrafschaft) 256
Strutz der Troll 61
Trollzacker 256
Tronde Torbensson 256 (Abb.)
Thorwal (Zeittafel) 250
Windzwinger 278
Trontir von Alfz 256
Truanzhai 256
Trulinda Drakasdottrir [>ZT
Zyklopeninseln]
Trutzburg zu Prem 256
Tsa (Gottheit) 257
Asfaloth 31
Kobold 145
Schlangenaue 57
Tag der Erneuerung 91, 244
Tsas Kreide 257
Tsas Regenbogen 66
Zsahh 287
Tsa (Monat) 257
Neugeburt 178
Tsantsa 66
Tsas Kreide 257
Tsas Regenbogen 66
Tscharschal 257
Tschausch 66
Tschokolat 66
Al'Anfa (Landwirtschaft) 9
Tschopukikuhas 66
Tsh'Awah 257
Tsiina 257
Tugruk Pascha 257
Tula (von Skerdu) 257 (Abb.)
Tulamide (Volk) 257
Mumie 172
Nordstern 181
Yeshinna/al-Yeshinna 283
Zitar 287
Tulamiden (Pferderasse) 257
Tulamidisch [>Tulamidya]
Tulamidya 257
Tulmadron 66
Nothilf 184
Waffengest 266
Tundra 257
Turim Sohn des Xolgorim 257
Turnier 257
Tuur-Amash 257
Tuzak 257-258
Tuzaker 258
Tuzaker Aufstand 258
Tuzakmesser 258 (Abb.)
Tuzakwurm 258
Twelwan [>Wanderer zw. d. Sphären]
Tyakraman 258
Tyindareos 66
Tyaktes von Rethis 258
Zyklopeninseln (Wiss. u. Bild.) 295
Typenkomödie 66
Tyarakos 66
Tyrinth 66
U
Überwals 259
Walbergwiddler 266
Winzlinge 279
Uchakbar, Khorim 259
Uchakbar, Larissa 67
Ucuri (Halbgott) 259
Ucuri (Wandelstern) 259
Ucuria (Kontinent) 259
Ucuria (Condominium) 67
Ucurian Jago 259
Ucurianer 67
Ucurianischer Baustil 67
Ucuriaten 259; 67
Udora von Bethana [>Bethana, U.]
Ugdalf (von Gareth) 259
Vierok 264
Ugdalfskronir 259
Uhdenberg 259
Uhdenberger Legion 259
Uh'Juhn 259
Uigar Kal 67
Ukhraban 67
Ulchuchu 259
Uled Djebasch 259
Ulghain, Teria ni 67
Ullikaneel 260
Ullikani 259-260
Kyshn't 153
Ulissa von Kurkum 67
Ulmenwürger 260
Umbracor 260
Umdoreel und Usuzoreel 260
Umerion 67
Umrazim 260
Unaiekk 260
Unau 260
Unau-Berge 67
Süßer Tod 241
Unauer Krieg 260
Unaussprechliche 67
Unbamherzige Ersäuerin
[>Charyptoroth]
Unbamherziger Verfolger
[>Irhiadzal]
Ungebetene, Der [>Wanderer
zwischen d. Sphären]
Unheiligtum/Unheiligtümer 260
Universalschule 260
Al'Anfa (Wiss. u. Bildung) 10
Halle d. Erleuchtung 114
Universität von Al'Anfa 67
Unterfels 67
Untote 260
Leichnam, belebter 154
Mumie 172 (Abb.)
Skelett, belebtes 231
Tierkadaver, belebter 252
Zombie 287
Unwiderruflicher Pfeil 260
Unze 260
Upval 260
Uralte (Wesen) 67
Uras 67
Urbe 67
Urda 233, 260
Uridabash 260
Uriel von Notmark 260 (Abb.); 67
Urischar 67
Urlem-See 67
Urnislav v. Usipaunen 260
HELDEN u. HELDENAGEN 120
Urras v. Malur [>Malur]
Urrosh 260
Ur-Tulamida 260
Uschuzzak 276
Usim-Horas I. 260-261
Usim-Horas II. 260
Usna 264; 67
Uspuschanna die Blutige 261
Usuzoreel 261
Utasch 261
Uthar (Alveranier) 261
Uthar (Sternbild) 261
Uthuria 261
Ucuria 259
Utu-lu 264
Utulu 68 (Abb.)
Sonnensohn 237
Utulumba 68
V
Va'Ahak 69
Vae 262
Vajhar 262
Valaring 69
Valavet 69
Vallusa 262
Zeittafel 262
Tobrien (Zeittafel) 254
Vallusa von Gareth 262
Vallusanische Weiden 69
Valpo (v. Almadad) 262
Almadad (Landschaft) 14
Valposella 262
Valpobär 69
Valposella 262
Valquir 262
Vampir 262-263
Kinder der Nacht 262
Kinder der Finsternis 262-263
Aberglaube und Wirklichkeit 263
Sonstiger Aberglaube 263
Vampirfledermaus 263
Vardari, Borsepe 69
Varena II. von Andergast 69
Varsinor [>Naclador]
Veliris (Baronie) 69
Veliris (Ort) 69
Veliris (Familie) 69
Vellia, Maffia 69
Vendraminer 69
Venga 263
Vennerim, Kiamu 69
Verderbter Sohn der Mada.
[>Wanderer zwischen d. Sphären]
Verlorene Kolonie 182
Verschlingende Tiefe, Die
[>Ulchuchu]
Verschwiegene Schwesternschaft
263
Verschwörung v. Gareth, Die 69
Versenkungsfest 263
Verständigung 69
Kreis der Einfühlung 150
Seminar der elfischen
Verständigung 228
Vertraute 263 (Abb.)
Hexenkatz 123
Koschkroite 149
Weiße Berghunde 276
Verwandlung v. Lebewesen 263
Akademie d. Verformungen 7-8
Halle d. Metamorphosen 114
Schule des Wandelbaren 224; 58
Verwandlung v. Unbelebt 263
Akademie v. Licht u. Dunkelheit 8
Drachenei-Akademie 64
Halle d. Quecksilbers 114-115
Halle d. Windes 115
Schule der Variablen Form 223
Veteranenhand 264
Vey 69
Vhatacheor 264
Viburn von Hengisfort 264
Vielfraß 264
Vieltaltiger Blender 69
Vieleibige Bestie 69
Vierblatt 264 (Abb.)
Vierertempel 51 (Abb.), 264
Vierok 264
Vierok, Irian von 264
Vierzig Kamele 264
Vigilantenheer Bosparan 69
Vilal-y 264
Vinay 264
Vinsalt (Ort) 264 (Abb.); 69-70
Vinsalt (Reichsbaronie) 70
Vinsalter Königreich 264
Vinsalter Krieg 70
Vinsalter Oper 70
Vinsalter Opernball 70
Vinsalter Stutzer 264
Virilys Eibon [>Eibon, V.]
Virinlassih 264
Visar 264
Tempel d. Heiligen Sanges 62-63
Wudu 72
Visaristen 264-265
Tempel d. Heiligen Sanges 62-63
Werdegast, Vitus 72
Visra 70 (Abb.)
Vitriol 70
Vogelfrei 265
LEIBEIGENSCHAFT (Pflicht und
Gehorsam) 158
Vogelinsel 70
Vogelspinne 265
Vogt 265
Vollmond [>Rad]
Volcan von Rommily 265
Vragieswurzel 265
V'Sar 265
Vulkan 265
Vulkanglas 265
Roter Obsidian 216
Vulkanglasdolch 265
W
Waarhunk [>Warunk (Zeittafel)]
Wächter Rohals 266; 71
Wadi 266
Waffengift 266
Waffenpflicht 266
Wahr der Ordnung 266
Wahrheitsmolett 71
WÄHRUNGEN 268-269 (Abb.)
Al'Anfa und der Süden 268
Amazonen 268
Andergast und Nostria 268
Aranien 268
Borland 268-269
Kalifat 269
Liebliches Feld u. Zyklopeninseln
269
Mittelreich 269
Paavi 269
Thorwal u. d. Sveltscher Bund 269
Trahellen 269
Vallusa 269
Zwerge 269
Übersichtstafel 269
• A-Z
Horasdor 30
Wajahd 266
Wal 266
Walberge 266
Affemensch 2
Steinbock 238
Walberg-Nußbäume 266
Walbergwiddler 266
Waldbaumwolle 266
Waldefant [>Brabaker W.]
Waldfellen 77 (Abb.), 266
Namenstier 175
Waldemar (der Bär) [>Löwenhaupt]
Waldaria v. Trallop 266
Waldgraf 266
Waldinseln 2, 266-267
Pfefferinseln 198, 266
Moskitinseln 172, 266-267
Ziminseln 286, 267
Perleninseln 197, 267
Boronrad 46, 267
Pirateninseln 51
Unaiekk 260
• A-Z
Inseln der Feuerberge 33
Paradiesvogel 195
Puka-Puka 203
Schwert des Südens 58
Ullikaneel 260
Würgedattel 280
Waldlöwe 71
Waldmensch 267, 270-271 (Abb.)
Lebensraum 267
Erscheinung 267
Völker 270
Geschichte 270
Siedlungen 270
W. u. ihre Nachbarn 270
Sitten und Brauchtum 270-271
Recht u. Gesetz 271
Künste u. Wissenschaften 271
Religion 271
Magie 271
Zeittafel 270
• Stämme
Anoiha 266 (Abb.)
Chirakahs 56
Darna 59
Haipu 113
Moha 171
Napewanha 175
Ojaniha 187
Shokobunga 229
Utulu 68 (Abb.)
Yakosh-Dej 282
Yawa-Tinza 74
• A-Z
Burdaq 12
Kun-Kau-Peh 151
Oppajeh-Ameise 188
Tabu 62
Taya 62
Waldschrat 271
Waldspinne 271
Waldstein 271
Waldwacht (Berggr.) 271
Angroschs Waffenmeister 4
Waldwacht (Gft.) 16; 71
Waldwebe 71
Waldwolf 271
Wald-wo-Regen... 266
Wal-el-Khomchra 266
Wall des Todes 71
Waller 271
Walpurga v. Trallop [>Löwenhaupt]
Walpurgasbotschaft 71
Walsach 271
Walsäcke 271
Walsäcke 271
Walwut 271
Wanassikühe 271
Wandelsterne 272
Aves 32
Horas 126
Kor 147
Levthan 155
Marbo 166
Nandus 175
Simia 231
Ucuri 259
Wanderer zwischen d. Sphären 272
Wappen (FT 184/185)
Waqqif 272
Waran 272
War'Hunk [>Warunk (Zeittafel)]
Warringer 272
Warunk (Ort) 272; 71
Schlacht bei W. 272
Zeittafel 272
Warunk (Markgt.) 272
Warunker 272
Warunker Braune 272
Wanassikühe 271
Warunker Bullentaler 272
Warunker Wichtel 71
Warzennashorn 272
Waskir (Ort) 273
Waskir (alkoh. Getränk) 274
Wasser 274
Wasserflinke 274
Wassermann 274
Wassernuß 71
Wasserrausch 274
Wasserspieler 71
Wassertag 274
Zinstag 286
Weg d. Linken Hand 274
Akademien [>Magierakademien]
Weg d. Rechten Hand 274
Akademien [>Magierakademien]
Wehrheim (Ort) 274
Stadtplan W. (FT 184/185), 273

Wehrheim (Grafschaft) 274
Wehrheimer Akkorde 71
Wehrheimer Hämmerlinge 71
Weiden 274-276
 Klima 274
 Landschaft 274
 Tierwelt 274
 Bevölkerung 274
 Landwirtschaft 274-275
 Handwerk 275
 Siedlungen 275
 Verkehr u. Wege 275
 Handel 275
 Sitten u. Brauchtum 275
 Künste 275
 Wissenschaft u. Bildung 275
 Herrschaft u. Struktur 275
 Recht u. Gesetz 275
 Amee 275-276
 Zeittafel 276
Weiden, von
 Odila v. W. [>ZT Weiden]
 Weidener Erlaß [>ZT Weiden]
 Weidener Unruhen [>ZT Weiden]
Weideth 71 (Abb.)
Weidlether Friede [>Friede v. W.]
Weinmond 276
 Weiseprein, Lechmin v. 154
 Weißblatt, Ariolan 182
 Weiße Berghunde 276
 Weiße Gadangstiere 276
 Weiße Magie [>Weg d. Rechten Hand]
 Weiße Rondra [>Norborg] (Abb.)
 Weiße Wacht, Die [>Neetha]
 Weißer Jäger 276
 Weißer Mann 276
Weißes Auge 71
 Weißhai [>Hirshai]
 Weißhirsch 276
 Weißkegel 276
 Weißmagier 276
Weiß-Maraskan 71
 Weißschreck [>Schneelaure]
Weiß-Tobrien 71-72, 86 (Karte)
Weltendiskus 276
 Diskusstafette 61
 Rurs Daumen 217
 Zaboron (v. Andalkan) 285
Weltenfresser [>Vielleibige Bestie]
 Wendolyn (v. Andergast) 276
Wendolyn VII. 276, 72
 Nostria (Zeittafel) 182
 Wendrewka v. Korswandt 276
 Wengenholm 276
 Angenburg 4
 Wengenholm, Erlan von
 Wengenholm 276
 Wengenholm, Ilma von 72
Wengenholm, Ilma von 72
 Wengenholm, Jalik von 72
 Wenzeslaus [>Nostria (Zeittafel)]
Wenzelaus von Angergast 72
Werckenfels, Praiodana A. 72
Werdegast, Vitus 72
 Werwolf/Werwesen 276
 Wolfsmensch 279
Wesir 72
 Westak-Tiefhusen 276
 Westenende 276
 Westwinddrache 64 (Abb.), 276
Weyringer vom Berg 72
 Whassol, Sadrak 276
 Widderhörner 276
 Widderorden 276
 Widharcal 276
 Agrimoth 6
Widharc-Auge 72 (Abb.)
Wiedbrück, Delian von 72
Wiederstandenes Reich des Horas 72
 Wiedergänger 276
Wiesel 276
 Stinkfrettchen 238
Wilde Jagd 276-277
 Aikul 6
 Arjuk 31
 Arö 31
 Gorfang 106
 Haugriff 119
 Iyi 133
 Rajok 206
Wilde Zwerge 277
Wildhaarige 72
 Wildkatze 277
 Wildschweine 277
 Wille zur Macht [>Maruk-Methai]
 Windenfrachter 277
 Windhag 277-278

Klima 277
 Landschaft 277-278
 Tierwelt 278
 Bevölkerung 278
 Wege u. Siedlungen 278
 Landwirtschaft u. Fischfang 278
 Amee u. Flotte 278
Windhag(berge) 277 (Abb.)
 Windhager Techn. Regiment
 [>Albernia (Amee u. Flotte)]
 Windspiel 278
 Windstag 278
 Windzwinger 278
 Winhall (Ort) 278 (Abb.)
Winhall (Markgt.) 278-279; 72
 Winhaller Wolfsjäger 279
 Winselgras 279
 Winterbold 279
Winterbote 72
 Winterbruch 279
 Winterbold 279
Winterreifen 279
 Winterpraioiswend [>Wintersonnenwende]
Wintersonnenwende 279
 Winterunhold [>Winterbold]
 Winzlinge 279
 Wirselskaut 279
 Witten 279
Wolf 279
 Griswolf/Grimm Wolf 110
 Rauhwolf 209
 Sandwolf 218
 Silberwolf 230
 Waldwolf 271
 Wolfsmensch 279
 Wolfsmesser 279
 Wolfsratte 279
 Sumpfratte 241
 Wolkenskopf 279
 Wollnashorn 279
Wudu 72
 Wühlschrat 279
 Wühlschwein 279
 Wundersame Rüstung 279
Wunderschild 72
Wundfieber 72
 Umenwürger 260
 Wurara 279
 Wurfbell 279
 Wurfdolch 279 (Abb.)
 Wurfkeule 279
 Wurfmesser 279-280 (Abb.)
 Wurfscelbe 280
 Wurfspieß 280
 Würgeadmet 280
 Würgeschlange 280
 Wurmspieß 280
 Wurm v. Chababien
 Abbadom 1
 Drachentöter 18
 Wüstenelfen 280
 Wüstengalan 280
 Wüstenskorpion 280
 Omrais 188

X

Xagul Sohn des Xorax 281
 Xamanoth 281
 Xar'ai 281
 Xeledon 281
 Xenos Sohn des Xoniosch 281
Xeraan 281; 73
Xoldarim 73
Xolgorim 73
 Turim Sohn des Xolgorim 257
 Xordal 281
 Xorlosch 281 (Abb.)
 Aghira 6
 Ingrakuppen 132
Xorloscher Ritus 73

Y

Yagan-Nuß 282
 Yagrik 282
 Yakosh-Dej 282
 Yalaiaid (Halbinsel) 282
Yalaiaid (Sultanat) 74
 Yallor 282
 Yalsicor 282
Yaq-Hai 74
 Yaqur 282-283 (Abb.)
 Bäumen 36
 Warunker Braune 272
 Windenfrachter 277
 Yrosien 283
 Yaquirbruch (Landschaft) 283

Yaquirbruch (Krondomäne) 283
Yaquria (Glt.) 283; 74
Yaquria (Kgr.) 74
 Yaquristieg 15, 283
Yaqurstraße 74
 Yaqurial 283 (Abb.)
 Stinktier 238
 Yarbai 283
Yar'dasham 74
Yar'Thaesumian 74
 Yarum-Horas 283
 Yash'Hualay 283
 Yash'Hualay-Glyphen 283
 Yash'Natam 283
Yasinthe von Tuzak 74
 Yasmina (v. Nostria) 283
 Yasmina II. (die Großmütige)
 [>Nostria (Zeittafel)]
 Yasmina Araloth 283
 Nostria (Zeittafel) 182
Yasra 74
Yawa-Tinza 74
 Yel'Arizel 283
 Yennalin 283
 Yeshinna (Namensteil) 283
Yeshinna (Amazonenburg) 74
 Yeti 283 (Abb.)
 Yetiland 283
 Yidari 283
 Yiyimris 74
Ykandil 74
 Ymra (Alveraniarin) 283
 Ymra (Stern) 283
Yol-Chumak 74
 Yo'Nahoh 283
 Yonahoh 283
Yppodamea 74
Yppolita (von Gareth) 74
Yppolita v. Kurkum 283; 74 (Abb.)
 Yrosien 283
 Yrramis 283
Ysilla (Ort) 283-284; 74
 Tobrien (Zeittafel) 254
Ysilla (Landgt.) 284
Ysladir [>Isladir]
Yslahöhen 74
 Yslisee 253 (Abb.), 284
Yslistein 74
Ysolphur 74
 Yulag-Horas 284
 Yumuda 211, 284
 Yumudas Insel 284
 Yurach 284
 Ork (Gesellschaft) 191
Yoffrinn-Thama, Liezean von 74

Z

Zaboron (v. Andalkan) 285
 Zaboroniten [>Zaboron]
Zahrajan, Amber 75
 Zansch'Jrr 285
 Zant 285
 Zapfenklückern 285
 Zarri 285
 Zauberräder 285
Zauberschlüssel 75
 Zauberschule des Kalifen 285
 Mherch ben Tuleyman 43
 Zechine 285
 Zedrakke 285
 Zeforika (Chorhop) 285
 Adnan Z. 285
 Sarkisianan Z. 285
 Saya di Z. 75
 Zeforika (Brabak) 285
 Brabak (Staat) 49-50
 Zehnt (Steuer) 285
 Zehnt (Münze) 285
 Zehntler 285
 Zehntgraf 285
 Zehntmann/Zehntfrau 285
Zeitalter 285; 75
ZEITRECHNUNGEN 285-289; 76-78
 Unzulängliche Chroniken 76
 • **Kalender der Menschen**
 Monate u. ihre Entsprechung 76
 Mada und ihre Zyklen 77
 Jahreszählungen d. Menschen 78
 • **Kalender anderer Rassen 78**
 • **Umrechnungstabellen**
 Zeitrechnungen im Vergleich 76
 Immerwährender Kalender 77
 Zelemja 235, 285
 Yash'Hualay-Glyphen 283
 Zendaian 285-286
 Z. d. Stille 285-286
 Z. d. Täuscher 286
 Z. v. d. Untergasse 286
 Zerörer [>Umbracor]
 Zerzal 286
Zesrad von Rethis 75
 Zhamorrah 286
 Zhayad 235, 286
Zhimitarra 75
 Zholochai 286 (Abb.)
 Hyarik 128
 Kergai 142
 Komorish 146
 Omokhan 188
 Pakoor 195
 Sorrish 237
 Yallor 282
 Zhlaah Vrehhg 286
 Zholyar 286
Zikkurats 75
 Zilit 72 (Abb.), 286
 Chi'Khro 56
 Yash'Hualay 283
 Zimmetbaum [>Zinamo]
 Zimtinsein 286, 267
 Ilekia 129
 Ilvat 131
 Numesi 185
 Ulukani 259-260
 Zinamo 286
 Zinken 286
 Zinsspindel 286
 Zinstag 286
Zirkel 286-287; 75
 Zirkvist, Argonia 30
Zirkon 75
Zirkusaffen 75
 Zitatelle der Elemente 287
 Zitatelle von Alveran 287
 Zitar 287
 Zithabar 287
 Al'Anfa (Handel u. Währung) 10
 Zitterrochen 287
Zizirie 75
 Zombie 287
Zorgahan 287; 75
 Zorgan (Ort) 287
 Zorgan 287; 75
Zorgan (Sultanat) 75
 Zorgan-Pocken 287
 Svelts, Städtebund (Zeittafel) 242
 Zorn der Mutter 287
Zornbrecht 75
Zornbrecht, Walkir 75
 Zornbrecht-Haubereich, Ralmir von 206
Zornbrecht-Lomaron, Dirial von 75
 Zorriga [>Zorgan]
 Zsahh 287
 Allesgebärende 14
 Allespendende Mutter 14
 Krs'Zzah 150
 Zuckernuß 287
Zug der Gefangenen Rahja 75
 Zug der Oger, Erster 287
 Zug der Oger, Zweiter 287
Zunderschwamm 75 (Abb.)
Zurbaran 75
Zurbarans Tinkur 75
 Zweigötter 287
 Zweihänder 287
 Zweikaiserjahr 287
 Zweillien 287
 Zweimühlen 287
 Zwerch 287, 290
Zwerg 290-292 (Abb.)
 Körperbau 290
 Lebensweise 290
 Familie, Sippe u. Gesells.
 290-291
 Völker 291
 Geschichte 291
 Elementarkriege 291-292
 Goldenes Zeitalter 292
 Ehermes Zeitalter 292
 • **A-Z**
 Eschin vom Quell 21
 Nordstern 181
 Stammväter der Zwerge 60-61
 Wilde Zwerge 277
 Wülschrat 279
 Zinsspindel 286
 Zwergdrache 292
 Zwergengold 292
 Zwergenkohle 292
 Zwergenförte 292
 Zwergenpony 292
 Zwergenschlägel 292
 Zwergensilber 292
 Zwergisch [>Rogolan]
 Zwergkrakenmolch 292
 Zwergwal 293

Zwölf Menschenwunder 79 (Abb.)
 Koloß von Al'Anfa 36
 Leuchtturm von Sylla 38
Zwölfblatt 293
 Zwölfgeschwister 293
Zwölfgötter/-pantheon 293
 Praios 200
 Rondra 214-215
 Efferd 73
 Travia 65-66
 Boron 46-47
 Hesinde 122
 Firun 93
 Tsa 257
 Phex 198; 51
 Peraine 196
 Ingerimm 131-132
 Rahja 205-206
 • **A-Z**
 Alveranier 19
 Alveranie 3
 Orakel von Balträä 48
 Praiosfest 200
 Smia 231
 Zitatelle von Alveran 287
 Zwölfgötter-Edikt 293
 Zwölfgöttliche Paradiese 79
 Zwölfkreis 293
Zwölfgötter-Edikt 293
Zwölfgöttliche Paradiese 79
Zwölfgöttliches Konzil 79
 Zwölfkreis 293
 Greif (PRA) 109
 Schwert (RON) 226
 Delphin (EFF) 60
 Gans (TRA) 97
 Rabe (BOR) 205
 Schlange (HES) 222
 Eisbär (FIR) 74
 Eldechse (TSA) 74
 Fuchs (PHE) 96
 Storch (PER) 240
 Hammer u. Amboß (ING) 115
 Stute (RAH) 240
 Namenlose Sternenleere (NAM)
 175
 Zyatach 293
 Zyklop 293 (Abb.)
 Phenos 198
 Zyklopeninseln (Zeittafel) 294
Zyklopfotte 79
 Zyklopeninseln (Namen)
 Akidos 8
 Arkis 8
 Baltrea 34
 Hylaios 128
 Hylpia 128
 Kethenis 143
 Kutaki 152
 Mylamas 172
 Pailos 194
 Phenos 198
 Phrygaios 199
 Putras 203
 Tenos 245
Zyklopeninseln (Reich) 293-296
 Klima 293
 Landschaft 293
 Tierwelt 293
 Erscheinung u. Sprache 293
 Landwirtschaft 294
 Handwerk u. Verwaltung 294-295
 Siedlungen 295
 Verkehr u. Wege 295
 Handel u. Währung 295
 Sitten u. Brauchtum 295
 Kunst u. Kultur 295
 Wissenschaft u. Bildung 295
 Religion 295-296
 Magie 296
 Zeittafel 294
 • **A-Z**
 Purpurschnecke 203
 Storbäck, Kun 240
 Thul 251
 Zyklopfensee 296
Zyklopeninseln (Kgr.) 296
 Regierung u. Verwaltung 296
 Recht u. Gesetz 296
 Amee u. Flotte 296
 Wappen 296 (Abb.)
 • **A-Z**
 Adoptivkönige 1
 Archonten 5
 Zyklopeninseln, Vertrag m. d. 294
Zyklopfensee 296
Zyklopenwaffen 296
 Zze Tha 296
 Zzzt 296

ARMALION

MIT LANZEN,
BOGEN UND HELLEBARDEN!



Berittene Korogai-Schützen • Best. Nr.: 19010

Garetische Panzerreiter • Best. Nr.: 19005

Garetische Garde-Hellebardiere • Best. Nr.: 19003

**JETZT NEU IM
HANDEL ERHÄLTlich!**



FANPRO

ARMALION

DER ORKENSTURM

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

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



ERHÄLTlich IM 2. QUARTAL '99!

FANPRO

2514 Thorag / 1022 通伊

29 Hal

2514 Horas / 1022 𐤆𐤃𐤅

1	Sommersonnenwende (PRA)	21	Ro		11	Fe		4	Ma		27	Wa		20	Pr		13	Wi		
2	Praiosfest (PRA)	22	Fe	R		12	Wa	Tag der Treue (TRA)		5	Pr		28	Wi		21	Ro		14	Er
3	Praiosfest (PRA)	23	Wa			13	Wi		6	Ro		29	Er		22	Fe		15	Ma	
4		24	Wi	O		14	Er		7	Fe	Rohais Verhüllung	30	Ma	Tag der Him	23	Wa	P	16	Pr	I
5		25	Er			15	Ma		8	Wa		1	Pr		24	Wi	H	17	Ro	N
6	Madatag	26	Ma			16	Pr		9	Wi		2	Ro		25	Er	E	18	Fe	G
7	Horas' Erscheinen (HOR)	27	Pr			17	Ro		10	Er		3	Fe		26	Ma	X	19	Wa	E
8		28	Ro			18	Fe		11	Ma		4	Wa		27	Pr		20	Wi	R
9		29	Fe			19	Wa		12	Pr		5	Wi	1. Rastullahellah	28	Ro		21	Tag der Waffenschmiede	
10		30	Wa			20	Wi		13	Ro		6	Er		29	Fe		22	Ma	
11		1	Tag des Wassers (EFF)			21	Er		14	Fe		7	Ma		30	Wa	Versenkungsfest (HES)	23	Pr	I
12		2	Er			22	Ma		15	Wa		8	Pr		1	Wi	Saatfest (PER)	24	Ro	M
13		3	Ma			23	Pr		16	Wi		9	Ro		2	Er		25	Fe	
14		4	Pr			24	Ro		17	Er		10	Fe		3	Ma		26	Wa	M
15		5	Ro			25	Fe		18	Ma		11	Wa		4	Pr		27	Wi	
16		6	Fe			26	Wa		19	Pr		12	Wi		5	Ro		28	Er	
17		7	Wa			27	Wi		20	Ro		13	Er		6	Fe		29	Ma	
18		8	Wi			28	Er		21	Fe		14	Ma	T	7	Wa		30	Pr	
19		9	Er			29	Ma		22	Wa		15	Pr	S	8	Wi		1	Fest der Freuden (RAH) Ro bis 7. Rahja	
20		10	Ma			30	Pr		23	Wi		16	Ro	A	9	Er		2	Fe	
21		11	Pr			1	Totenfest (BOR)		24	Er		17	Fe		10	Ma		3	Wa	
22		12	Ro			2	Fe		25	Ma		18	Wa		11	Pr	P	4	Wi	
23		13	Fe			3	Wa		26	Pr		19	Wi		12	Ro		5	Er	
24		14	Wa			4	Wi		27	Ro		20	Er		13	Fe		6	Ma	
25		15	Er			5	Er		28	Fe		21	Ma		14	Wa		7	Pr	
26		16	Ma			6	Ma		29	Wa		22	Pr		15	Wi		8	Ro	
27		17	Pr			7	Pr		30	Erleuchtungsfest (HES)		23	Ro		16	Er		9	Fe	
28		18	Ro			8	Tag der Horaskränzung (HOR)		1	Tag der Jagd (FIR) Winterbruch		24	Fe		17	Ma		10	Wa	
29		19	Fe			9	Fe		2	Ma		25	Wa		18	Pr	2. Rastullahellah	11	Wi	
30		20	Wa			10	Wa		3	Pr		26	Wi		19	Ro		12	Er	
1		21	Er			11	Wi		4	Ro		27	Er		20	Fe		13	Ma	
2		22	Ma			12	Er		5	Fe		28	Ma		21	Wi		14	Pr	
3		23	Pr			13	Ma		6	Wa		29	Pr		22	Er		15	Ro	
4	Tag des Schwurs (RON)	24	Ro			14	Pr		7	Wi		30	Bis 1. Phex - Tag der Erneuerung (TSA)		23	Er		16	Fe	
5		25	Fe			15	Ro		8	Er		1	Fe	Tag des Phex (PHE)	24	Ma		17	Wa	
6		26	Wa			16	Fe		9	Ma		2	Wa		25	Pr		18	Wi	
7		27	Er			17	Wa		10	Pr		3	Wi		26	Ro		19	Er	
8		28	Ma			18	Er		11	Ro		4	Er		27	Fe		20	Ma	
9		29	Pr			19	Ma		12	Fe		5	Ma		28	Wa		21	Pr	
10		30	Ro			20	Pr		13	Wa		6	Pr		29	Wi		22	Ro	
11		1	Fe			21	Er		14	Wi		7	Ro		30	Er		23	Fe	
12		2	Ma			22	Ma		15	Er		8	Fe		1	Ma	Tag des Feuers (ING)	24	Wa	
13		3	Pr			23	Fe		16	Ma		9	Wa		2	Pr		25	Wi	
14		4	Ro			24	Wa		17	Pr		10	Wi		3	Ro		26	Er	
15		5	Fe			25	Wi		18	Ro		11	Er		4	Fe		27	Ma	
16		6	Wa			26	Er		19	Ma		12	Ma		5	Wa		28	Pr	
17		7	Er			27	Ma		20	Pr		13	Pr		6	Wi		29	Ro	
18		8	Ma			28	Pr		21	Wi		14	Ro		7	Er		30	Fe	
19		9	Pr			29	Er		22	Ma		15	Fe		8	Ma	Tag des Aufbruchs (ING)		Isyahadin	
20		10	Ro			30	Ma	Tag des Großen Schlags (BOR)		23	Ma	16	Wa		9	Pr			Aphestadil	
21		11	Fe			1	Wa		24	Pr		17	Wi		10	Ro			Rahastes	
22		12	Ma			2	Wi		25	Ro		18	Er		11	Fe			Madaraestra	
23		13	Pr			3	Er		26	Fe		19	Ma		12	Wa			Shihayazad	
24		14	Ro			4	Pr		27	Wa		20	Pr		13	Er				
25		15	Fe			5	Ma		28	Er		21	Ro		14	Fe				
26		16	Wa			6	Er		29	Ma		22	Wa		15	Ma				
27		17	Er			7	Ma		30	Pr		23	Er		16	Pr				
28		18	Ma			8	Ro		1	Fe		24	Ma		17	Ro				
29		19	Pr			9	Fe		2	Ma		25	Pr		18	Fe				
30		20	Ro			10	Wa		3	Er		26	Ro		19	Wa				
1		21	Fe			11	Er		4	Ma		27	Er		20	Er				
2		22	Ma			12	Ma		5	Pr		28	Ma		21	Ma				
3		23	Pr			13	Pr		6	Ro		29	Pr		22	Pr				
4		24	Ro			14	Ro		7	Fe		30	Ro		23	Ro				
5		25	Fe			15	Fe		8	Wa		1	Wa		24	Wa				
6		26	Wa			16	Wa		9	Wi		2	Wi		25	Wi				
7		27	Er			17	Er		10	Ma		3	Ma		26	Ma				
8		28	Ma			18	Ma		11	Pr		4	Pr		27	Pr				
9		29	Pr			19	Pr		12	Ro		5	Ro		28	Ro				
10		30	Ro			20	Ro		13	Fe		6	Fe		29	Fe				
11		1	Fe			21	Fe		14	Wa		7	Wa		30	Wa				
12		2	Ma			22	Ma		15	Er		8	Er		1	Er				
13		3	Pr			23	Pr		16	Ma		9	Ma		2	Ma				
14		4	Ro			24	Ro		17	Pr		10	Pr		3	Pr				
15		5	Fe			25	Fe		18	Ro		11	Ro		4	Ro				
16		6	Wa			26	Wa		19	Fe		12	Fe		5	Fe				
17		7	Er			27	Er		20	Ma		13	Ma		6	Ma				
18		8	Ma			28	Ma		21	Pr		14	Pr		7	Pr				
19		9	Pr			29	Pr		22	Ro		15	Ro		8	Ro				
20		10	Ro			30	Ro		23	Fe		16	Fe		9	Fe				
21		11	Fe			1	Fe		24	Wa		17	Wa		10	Wa				
22		12	Ma			2	Ma		25	Pr		18	Pr		11	Pr				
23		13	Pr			3	Pr		26	Ro		19	Ro		12	Ro				
24		14	Ro			4	Ro		27	Fe		20	Fe		13	Fe				
25		15	Fe			5	Fe		28	Wa		21	Wa		14	Wa				
26		16	Wa			6	Wa		29	Wi		22	Wi		15	Wi				
27		17	Er			7	Er		30	Ma		23	Ma		16	Ma				
28		18	Ma			8	Ma		1	Pr		24	Pr		17	Pr				
29		19	Pr			9	Pr		2	Ro		25	Ro		18	Ro				
30		20	Ro			10	Ro		3	Fe		26	Fe		19	Fe				
1		21	Fe			11	Fe		4	Wa		27	Wa		20	Wa				
2		22	Ma			12	Ma		5	Er		28	Er		21	Er				
3		23	Pr			13	Pr		6	Ma		29	Ma		22	Ma				
4		24	Ro			14	Ro		7	Pr		30	Pr		23	Pr				
5		25	Fe			15	Fe		8	Ro		1	Ro		24	Ro				
6		26	Wa			16	Wa		9	Fe		2	Fe		25	Fe				
7		27	Er			17	Er		10	Ma		3	Ma		26	Ma				
8		28	Ma			18	Ma		11	Pr		4	Pr		27	Pr				
9		29	Pr			19	Pr		12	Ro		5	Ro		28	Ro				
10		30	Ro			20	Ro		13	Fe		6	Fe		29	Fe				
11		1	Fe			21	Fe		14	Wa		7	Wa		30	Wa				
12		2	Ma			22	Ma		15	Er		8	Er		1	Er				
13		3	Pr			23	Pr		16	Ma		9	Ma		2	Ma				
14		4	Ro			24	Ro		17	Pr		10	Pr		3	Pr				
15		5																		



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

DM 39,95 SFr 37,00 ÖS 290



10271

ISBN 3-89064-271-3