

GLOSSAR

A

Abkommen der Blutschanze

Im Jahre 6999 des Dunklen Zeitalters rief Großinquisitorin Istarä alle verbliebenen Herrscher Ereas zusammen. Die Blutschanze wurde zum Sammelplatz zahlreicher Banner. Hier wurde ein Abkommen unterzeichnet, das ein erneutes Dunkles Zeitalter verhindern sollte. Alle Fürstentümer und Königreiche, die sich dem Abkommen anschlossen, sicherten sich fortan die Unterstützung der Sharur. Jene, die es nicht taten, stehen bis heute allein gegen die Dunkelheit.

Alaric

Alaric Callean Brennan vom Blute der Istarä ist das Oberhaupt des Sharur-Ordens, Großinquisitor und direkter Nachkomme Istaräs. Vetter der Schwestern Cailin und Mira Cornovier.

Aimon

Waffe Lykaons der sechsten Generation.

Alea

Soldatin Makhais und Teil der Königgarde.

Amata

Hexe, die als Friedensgeisel bei den Sharur lebt. Dem Hexenhaus des Schwarzen Feuers zugehörig.

Ammit/Ammits

Ammits sind Chimären (siehe auch Metamorphe Züchtungen) und die Bluthunde der Höllenfürstin Ammit, vor allem

bekannt als *die Verschlingerin*.

Anderswelt, die

Die Schwellenwelt, die zwischen der Ebene der Lebenden und der Toten liegt. Manche nennen sie auch *Wegkreuzung* oder den *Ort der vielen Wege*. Dort hausen allerhand Geister und Dämonen. Gute wie auch Böse. Die Seelen der Verstorbenen müssen zunächst die Anderswelt passieren, um ins Jenseits zu gelangen.

Andras

Schauspieler und Gelegenheitsschmuggler. Teil des Tanzenden Sterns, der berühmten Schauspielertruppe Raquias.

Archon, der

Rang und Titel des Oberhaupts der Glaubensgemeinschaft Lykosuras. Gegenwärtig ist das der Dunkelelf Marius.

Aradis

Was genau die Aradis sind oder waren, ist höchst umstritten in Erea. Die einen betrachten es als eine Art Seelenverbindung zwischen zwei Personen. Andere erachten es als vergessene magische Disziplin und Teil der Verborgenen Künste. Das Wissen um Aradis ging vor langer Zeit verloren. Sicher überliefert ist nur, dass sie einst fester Bestandteil sämtlicher Kulturen waren.

Arkad

Die Sprache der Drakestai.

Arica

Sturmfürstin Nevas aus dem Haus Redwain. Getötet durch die Verschlingerin.

Arran

Sohn von Keenan und Vala.

Aru

Hauptgöttin Makhais und eine der guten Acht Götter. Göttin der Sonne, der Fruchtbarkeit, der Kunst und der Ehe. Gemahlin des Nin.

Ascan

Vierter Inquisitor von Gal.

Asch

Einer von Xantos' Decknamen. So nannte er sich, als er die Widerstandsbewegung von Maru infiltrierte.

Asea

Eine der Sieben Waffen Lykaons, auch bekannt als *Lykaons Schatten*. Während des letzten Mondfestes von einem Dämon besessen worden und gefallen.

Atara

Die Atara sind ein untergegangenes Volk von Mischwesen, halb Fisch und Mensch, welches einst im Südmeer zuhause war. Wie es zu ihrem Untergang kam, wurde nie abschließend geklärt. Man vermutete jedoch, dass mehrere Vulkanausbrüche des Drean dafür verantwortlich seien.

Avina

Magierin, ehemals Kind Lykaons der ersten Generation. Trägerin der *Verschlingerin*. Hochrangige Anführerin der Namenlosen.

Avium

Hafenstadt der Dunkelelfen in Oblyvar.

Azugal

Auch bekannt als *Insel der Götter*, gehört Azugal zur Inselgruppe von Gal. Auf Azugal befindet sich der Sitz der Pythia, dem Oberhaupt der Tempelgemeinschaft Ereas, die dem Weltensang folgt.

B

Baltar

Dritter Inquisitor von Gal, Sharur und Erdgeborener Magier aus Ahron.

Barriere, die

Die Barriere fungierte wie eine Mauer zwischen Erea und der Anderswelt, ist aber nicht vollkommen undurchdringlich. Mancherorts kann die Barriere dünner sein, wodurch anderweltliche Kreaturen nach Erea gelangen können.

Bruderschaft der Nacht, die

Ereaweit größte Assassinen-Vereinigung.

Budoc

Hochrangiger Namenloser.

C

Cailin

Fürstin Kaukons, Sturmfürstin, Grenzwächterin Makhais und Miras ältere Schwester.

Cami va Ankh

Jüngstes Königskind (9 Winter alt) des Hauses va Ankh von Maru, die als Verschwunden galt, nachdem die Schwarze Flut den Sonnenstaat eroberte.

Charon

Waffe Lykaons der sechsten Generation.

Chimäre

Mischwesen, siehe *Metamorphe Züchtung*.

Cornovier

Das Adelshaus Cornovier herrscht seit beinahe 1000 Jahren über das Fürstentum Kaukon. Farben des Hauses sind Weiß und Blau.

D

Daron va Ankh

Prinz des Sonnenstaates Maru, der bei den Sharur Asyl fand.

Desheret

Das Fürstentum befindet sich im Herzen der Gebirgswüste Makhais und wird vom Sturmfürsten Set va Ankh beherrscht.

Drachen

Der Weltensang überliefert sie als erste Schöpfung des Hauptgottes Nin. Sie waren gefährlich, intelligent und mit großen Kräften ausgestattet. Es gab Feuerdrachen, Eisdrachen, Sturmdrachen, Schattendrachen, Wasserdrachen und viele mehr. Angeblich starben sie alle während des letzten großen Drachenkrieges aus.

Drachensend

Das heutige Lykosura wurde einst Drachensend genannt.

Drachenberge/Drachenland

Die Drachenberge des südlichen Kontinents werden auch als Drachenland bezeichnet, da sich dort einst der Hain der Drachen befand. Zahlreiche Höhlen dienten ihnen einst als Brutstätte für ihre Eier. Heute betritt niemand mehr freiwillig das Plateau. Der Gebirgszug bildet eine natürliche Grenze zwischen Makhai im Süden und Oblyvar im Norden.

Drakestai

Es heißt, als Nin erkannte, dass seine Drachen außer Kontrolle gerieten und drohten, die Schöpfung zu zerstören,

wandte er sich an seine Gemahlin Aru. Gemeinsam verbanden sie ihre ersten Erschaffungen zu einem Geschöpf. Eine Mischung aus Drache und Mensch: die Drakestai. Ihnen wurde das Geschenk der Langlebigkeit verliehen. Ebenso gesteigerte Sinneskräfte und körperliche Stärke. Vor allem verliehen sie ihnen die Fähigkeit, den verschiedenen Elementen zu trotzen, damit das Feuer oder das Eis eines Drachen die Drakestai nicht verletzen konnte. Dazu auserkoren, anstelle der Götter zu walten, beherrschten die Drakestai viele Zeitalter lang die Welt. Heute ist ihre Anzahl verschwindend gering. Vor Jahrzehnten gelang es Imperator Lykaon, die letzten aufzuspüren und einzusammeln. Er formte aus ihnen die Elite seiner Schwarzen Streitmacht: die Waffen Lykaons.

Drean

Das Königshaus Drean regierte jahrtausendlang über Drachensend, bevor es durch Imperator Lykaon ausgelöscht wurde. Haus Drean pflegte eine innige Freundschaft mit den Zwergen, die während des letzten Dunklen Zeitalters zum südlichen Kontinent flohen. König Arvan, Vater des letzten Drachenkönigs Illeas, verfügte einst, dass der Berg des Südens den Zwergen gehören sollte. Aus Dankbarkeit nannten sie ihre Stadt und den Berg *Drean*.

Dodlead

Hexe aus dem Haus des letzten Liedes. Wuchs bei den Sharur auf. Talentierte Formerin.

Dorian

Fürstensohn des Hauses Redwain, der seinen Titel ablegte, als er Teil der Sharur wurde. Zweiter Inquisitor von Gal und

Eisgeborener Magier. Neffe der Eisfürstin von Neva.

Dunkles Zeitalter

Als Dunkles Zeitalter werden Epochen in Ereas Geschichte bezeichnet, die erfüllt waren von Krieg, Machtmissbrauch, Hungersnöten, Anarchie und Chaos. Auch zogen allerhand dunkle Kreaturen der Anderswelt über das Land. Ein solch Dunkles Zeitalter sah Erea bereits dreimal. Eine weitere Bezeichnung dafür wäre auch *Weltenbrand*.

Dunkler Kanal

Der Dunkle Kanal ist Schadmagie in Reinform und manifestiert sich in Schwarzem Feuer oder dunklen Schwaden, die wie Tinte in Wasser anmuten.

E

Echo

Heilerin und talentierte Geistwandlerin aus Helix, Tochter von Wieland.

Ehebund

In Erea besiegelt man die Ehe traditionell in einem Tempel der Aru, da die Göttin auch für diese Art Verbindung steht. Symbolisch durch das Ehebund besiegelt, welches man um das linke Handgelenk trägt und in der Regel von den zukünftigen Eheleuten selbst geknüpft wird. Der Bund wird dabei stets zwischen zwei Personen geschlossen. Bestückt mit Edelsteinen und verschiedensten Materialien, die für Themen des

Paares stehen. Es können schlichte Lederarmbänder mit Edelsteinen sein oder ausgefallener Goldschmuck. Hierbei gibt es keine konkreten Vorgaben. Angefertigt wird es ebenfalls in einer der Aru-Tempel. Versierte Schmuckschmiede innerhalb der Priesterschaft stehen einem dabei zur Verfügung. Ggf. kann ein solches Schmuckstück auch einfach nur in Auftrag gegeben werden.

Eiswacht, die

Eine uralte Festung, die sich auf dem nördlichen Zwillings befindet und den Sharur gehört. Sie wird von ihnen auch als *Letzte Bastion* bezeichnet.

Elfen

Elfen oder auch Lynev (in der Sprache der Elfen) genannt gelten als Kinder der Götter Neya und Veyn. Es heißt, sie seien einst unsterblich gewesen, doch die Götter nahmen ihnen dieses Geschenk, nachdem der mächtigste unter ihnen die Schöpfung entzweite. So können Elfen heute *nur noch* bis zu 2000 Jahre alt werden. Charakteristisch sind ihre spitz zulauenden Ohren und ihre androgyne Gestalt.

Elfensang

Ein alchemistischer Trank, ein Aufputzmittel. Er steigert für Stunden die Konstitution und reduziert das Schmerzempfinden des Körpers. Geschmack: klebrig süß.

Enki

Enki ist einer der beiden Hauptgötter der Zwerge. Gehört zu den Guten Acht Göttern Ereas. Gott des Feuers, der Lava und

der Zerstörung. Zwillingsbruder von Bar und mit ihm Gottvater der Zwerge.

Enna

Zwergin und Ehefrau Garms.

Evaria

Paladin des Nin-Ordens in Lykosura.

F

Fion

Oberster Heiler der Sharur. Vorstand des Turms der Ruhe in Imerugal.

Feuer-Wasser-Stein (Sturm)

Das ist Ereas Variante von Schnick-Schnack-Schnuck. Wasser und Feuer ergeben Gleichstand. Wasser und Stein – Wasser gewinnt. Stein und Feuer – Stein gewinnt. Der Sturm gilt als Joker.

Feye

Teil der Königgarde Makhais. Schwester des Gardisten Veil. Beide sind bekanntermaßen Freunde des Thronerben Makhais.

Former

Als Former werden Magier bezeichnet, die sich auf das Erschaffen und Konstruieren magischer Gegenstände

spezialisiert haben. Versierte Schmiede, die sich auch bestens in der Alchemie auskennen.

G

Garm

Gildenmeister der Järgilde in Raquia. Er ist ein Zwerg und Besitzer der Taverne *Singender Stern*.

Geisterklinge

Die Geisterklinge oder auch *Myr* genannt ist die Waffe eines Kampfmagiers von Makhai. Ein zu jedem Objekt formbares Metall, wenn man so will. Richtig geschmiedet kann es hohen Temperaturen standhalten, sich zu jeder Waffe formen oder partiell als Rüstung dienen.

Geistflüsterer

Als Geistflüsterer werden Magier bezeichnet, die die Fähigkeit besitzen, mit richtigen Geistern zu kommunizieren. Ihnen wohnt eine angeborene Affinität zur Anderswelt inne. Seelen Verstorbener, Naturgeister und andere artverwandte Existenzen fühlen sich nicht selten von ihnen angezogen.

Geistwandler

Als Geistwandler bezeichnet man Magier, die über ausgeprägte telepathische Kräfte verfügen. Der Geistwandler vermag Gefühle und Gedanken anderer zu lesen, kann sie aber nicht manipulieren.

Geistbrecher

Der Geistbrecher ist die nächste Stufe des Geistwandlers. In dieser Form sind dem Magier kaum Grenzen gesetzt. Gedanken, Gefühle und Erinnerungen anderer können nicht nur gelesen, sondern auch aktiv manipuliert werden. Den stärksten Geistbrechern wird nachgesagt, sogar ganze Heerscharen seinem Willen entsprechend lenken zu können. Diese Form ist gefürchtet und extrem selten in Erea.

Gent, Haus

Einst das bekannteste Haus Schattengeborener Magier und Drakestai. Sie überlebten den letzten Weltenbrand nicht.

Genetor

Einer *der Sieben*, auch bekannt als *Zorn Lykaons*. Genetor ist ein Erdgeborener Drakestai.

Ghule

Scheue Leichenfresser, die größere Menschenansammlungen meiden. Am gesamten Körper kahl, mit grauer Haut. Ihre Handlungen sind instinktgesteuert. Sie verfügen über scharfe Zähne und sehr spitze, stabile Klauen. Primär anzutreffen auf Friedhöfen oder kalten Schlachtfeldern.

Gideon

Barde und Teil des Tanzenden Sterns, der berühmten Schauspieltruppe Raquias. Zwillingsbruder von Imicia.

Gilde der Jäger

Diese Gilde kontrolliert die freien Hafenzentren Raquia und

Igbo. Ihre Mitglieder bestehen vor allem aus Zwergen der Oberfläche. Sie nehmen aber auch alle anderen Rassen in ihre Reihen auf. Man hält sie allgemein für Spione des letzten Zwergenreiches, die wachsam die Welt an der Oberfläche beobachten und dem Reich unter Tage regelmäßig Bericht erstatten.

Glacilvari

Dies sind Elfen, die sich weder den *Dunklen* noch den *Hellen* zugehörig fühlen. Sie sind Waldelfen, Wüstenelfen und Eiselfen. Je nachdem, in welcher Region ihr Stamm sesshaft ist oder umherzieht.

Gnadenmünze

Zeigt anderen Assassinen, dass die Person von Mordaufträgen befreit wurde.

Goldregen

Eine Pflanze, die über die Eigenschaft verfügt, eine Vielzahl von Giften zu neutralisieren.

Gregor

Einer der Sharur, Veteran und Fährmann in Imerugal

Gunstmünze

Die Gunstmünze wird von der Bruderschaft der Nacht ausschließlich an ihre Verbündeten oder Freunde vergeben. Sie garantiert dem Besitzer einen oder mehrere »Gefallen«, der von jedem aus der Bruderschaft erfüllt werden muss.

H

Hexenfalle

Die Hexenfalle bereitet allen magischen Wesen Schmerzen, doch auf Magier und Hexen übt die Falle den größten Effekt aus. Es handelt sich um eine runde Steinplatte von etwa einem Meter Durchmesser. Bei Betreten der Plattform tritt kurz darauf Bewegungsunfähigkeit ein. Die Folter zielt auf die Magie der darin befindlichen Person und erzeugt unterschiedliche Grade wie auch Formen des Schmerzes. Magie sitzt in jeder Zelle einer dazu fähigen Person. Diese Zellen werden durch freigesetzte (dunkle) Energie geschunden. Körperliche Anzeichen der Folter sind – abgesehen von mit Magie verbundenen Blutungen aus Nase und Ohren – nicht zu erkennen. Anhaltende Kälte und Taubheit des Körpers sind typische Nachwehen der Folter. Bei dauerhafter und wiederholter Anwendung der Falle kann es im schlimmsten Fall zur Trennung der Magie führen. Sprich, der Magier verliert den Zugang zu seiner Macht.

Hexenhäuser

Branwen, Rhiannon und Arianrhod gelten als erste Hexen Ereas. Magierinnen, die die Dreiheit von Arad verrieten (Aradis) und sich dem Namenlosen Gott unterwarfen. Sie begründeten die folgenden Hexenhäuser:

Branwen – Haus des dritten Blutmondes.

Rhiannon – Haus des Letzten Liedes.

Arianrhod – Haus des Schwarzen Feuers.

Die Geschichte Ereas brachte deutlich mehr Hexenhäuser

hervor, doch nur diese drei überdauerten die Zeit. Branwens Haus gilt von jeher als übergeordnetes Königshaus. Angesiedelt im nördlichen Zwilling zählt der Hexenwald zu ihrem Territorium.

Helix

Helix wird auch als Insel der Magier bezeichnet. Ein Ort, der sich auf der Insel Venugal befindet und mehrere schulische Anstalten für Magiebegabte beherbergt.

Himmelswacht

Die hoch aufragende Festung Himmelswacht ist das Herz der Hafenstadt Kaukon und das Zuhause der Fürsten des Hauses Cornovier.

Höllenfürsten

Diener des Namenlosen Gottes. Einst neun an der Zahl sind heute nur noch vier übrig: Der Zerreißende, die Verschlingerin, der Verborgene und der Seelenfänger.

I

Ide

Ide aus dem Haus Smertae ist eine Meisterin von Helix und Professorin für Alchemie und Nekromantie.

Igbo

Eine der beiden freien Hafenstädte. Sie liegt auf dem nördlichen Kontinent und wird von Zwergenhand kontrolliert.

Ifrit

Ifrits sind Feuer- und Rauchdämonen aus der Anderswelt. Um in Erea zu wandeln, müssen sie von einem Magier herbeischworen werden. Sie treten in Form dunklen Nebels oder Rauch auf, in dem schemenhafte Gestalten mit glühenden Augen erkennbar sind. Sie erzeugen verzehrende Flammen, die mit herkömmlichen Mitteln nur schwer zu löschen sind. Mit Obsidian oder Eisen sind sie temporär zu vertreiben, doch um sie wirklich zu bannen, muss ein alter Vers gesungen werden. Ein Wiegenlied, das man seit dem ersten Zeitalter den Kindern Ereas vorsingt.

Ilan

Schauspieler und Teil des Tanzenden Sterns, der berühmten Schauspielertruppe Raquias.

Imerugal

Imerugal ist die südlichste der drei Inseln von Gal und dient den Sharur als Heimat.

Immergrüner Wald

Das sind Wälder in Erea, die von einer überdurchschnittlich starken Erdmagie beseelt sind. Der Drachenwald in Makhai zählt dazu. Ebenso der bei Royum und der Hexenwald des nördlichen Zwillings.

Imicia

Bardin und Schauspielerin, Teil des Tanzenden Sterns, der berühmten Schauspieltruppe Raquias. Zwillingsschwester von

Gideon.

Ion

Ion ist einer *der Sieben*. Auch bekannt als *Das Schwert Lykosuras*. Feuergeborener Drakestai und Pheros' Stellvertreter.

Iris-Vögel

Die Iris sind Botenvögel, die einst magisch erschaffen wurden, um sehr schnell weite Strecken zurücklegen zu können. Ihr Gefieder variiert je nach Züchtung (Ort) zwischen Schneeweiß und Pechschwarz. Nur in ihrer Anatomie sind sie sich alle gleich. Nicht größer als Falken besitzen sie jedoch keine Krallen zur Abwehr von Gefahren. Stattdessen können sie sich tarnen und ihr Gefieder (temporär) farblich der Umgebung anpassen. Ihre Flügelspannbreite sowie die Schweiflänge übertreffen die Länge eines ausgewachsenen Falken jedoch um das Doppelte.

Irrlichter

Irrlichter sind magische Helfer, die in verschiedensten Formen zu unterschiedlichen Zwecken beschworen werden können. Der Anwender bestimmt, was das Irrlicht tun soll und kann ausschließlich von Magiern beschworen werden, die dem Element Feuer, Luft und seinen Zwischenelementen zugeneigt sind. Mira nutzt Irrlichter gerne, um sich ganz simpel Licht zu machen oder um ihr den Weg zu einem bestimmten Ziel zu zeigen. Natürlich entstehen Irrlichter nicht in der Welt Ereas. Es haben immer Magier ihre Finger im Spiel.

Istara

Geboren während des letzten Dunklen Zeitalters wurde sie zur Sturmfürstin und später auch Gründerin der Sharur. Sie ist die erste Großinquisitorin dieses Ordens.

J

Jamie

Spionin Lykosuras, eine von Titanas Schattenrosen.

Jude

Eine Assassine der Bruderschaft der Nacht.

K

Kammer der Stimmen

Die *Kammer der Stimmen* befindet sich auf Azugal, der Insel der Pythia. Dabei handelt sich um ein unterirdisches Tunnelsystem mit mehreren Gewölben, die sich unterhalb des Tempels befinden. In der Kammer der Stimmen befinden sich alte Aufzeichnungen und die Mediationskammer der Pythia, wo sie den Willen der Götter empfängt (Visionen).

Keenan Danen

Ehemals Soldat und Hauptmann der Schwarzen Streitmacht.

Ketra

Zwillingschwester von Tegeates und Anführerin der Bruderschaft der Nacht.

Kieran

Ritter des Nin-Ordens von Lykosura.

Kinder des Namenlosen

Eine Sekte von Fanatikern, die dem Namenlosen Gott huldigen und von der Verschlingerin angeführt werden. Sie wollen den Weltenbrand bewirken, schüren Konflikte, entfachen Kriege, experimentieren mit allerhand Geschöpfen (z.B. Orks und Trolle) und kennen keine Moral. Sie glauben fest an eine bessere Welt, wenn die gegenwärtige untergegangen ist. Ihre Anhänger bestehen aus allen Rassen Ereas. Mit Ende des letzten Dunklen Zeitalters hielt man sie für zerschlagen.

Khepri va Ankh

Prinzessin des Sonnenstaates Maru.

Kessel, der

Der Kessel ist eine Insel, die zu Imerugal gehört und seit Jahrhunderten Schmieden und Formern als Arbeitsstätte dient. Im Kern der Insel schlummert ein ewiges Feuer, das die Brennöfen dort permanent beheizt hält.

L

Linos

Waffe Lykaons der sechsten Generation.

Logan

Ein Sharur-Krieger

Lucan

Auch bekannt als *Der Dunkle Gardist*, ist ein Soldat in der Königsgarde Makhais, der der Stormfürstin Cailin zur Seite gestellt wurde, als diese das Erbe ihres Vaters antrat.

Lucia

Hexe, die als Friedensgeisel bei den Sharur lebt. Gehört dem Hexenhaus *des Letzten Liedes* an.

Luther

Luther aus dem Haus Caereni ist der jüngst ernannte Großmeister der Kampfmagier Makhais.

Lykaon

Imperator Lykosuras, Wassergeborener Magier, Stormfürst und Träger des Seelenfängers.

Lykaja

Eine *der Sieben*, bekannt als *Die Bogenschützin*, mit besonderer sensorischer Begabung, in Personen und Gegenständen lesen zu können. Lykaja ist die leibliche Tochter Lykaons und Nereas. Sie ist die designierte Erbin des Kaiserreichs Lykosura.

Lykosura

Das Kaiserreich des südlichen Kontinents mit der gleichnamigen Hauptstadt.

Makhai

Die vereinten Fürstentümer Makhais umspannen die Mitte des südlichen Zwillings von Kaukon bis zu den Drachenbergen.

Machon

Größtes Fürstentum und Hauptstadt Makhais.

Mabon

Auch bekannt als der Rabe ist der fünfte Inquisitor von Gal. Meisterspion und Herr des Turms der Winde.

Magische Quellen

In Erea sind nur zwei magische Quellen bekannt. Die eine ist die, die jeder Magier von Geburt an in seinem Blut trägt. Die andere ist *der Sturm*. Eine uralte Machtquelle, die eng mit der Anderswelt verwoben ist. Um Zugang zu dieser Quelle zu erlangen, muss der Ritus zum Sturmfürsten begangen werden.

Maran

Schauspieler und Teil des Tanzenden Sterns.

Marius

Archon des Glaubens in Lykosura. Oberhaupt der Nin-Tempel.

Maru

Ehemals Vasallenstaat Lykosuras, auch bekannt als *die Goldene Stadt*. Erst kürzlich vollständig vernichtet durch den Ausbruch

des Drean (Vulkan). Herbeigeführt durch die Namenlosen.

Markierung

Die *Markierung* bezeichnet die einzigartige Gabe eines Schattengeborenen Drakestai, sein Ziel mit allen Sinnen zu *markieren*. Dadurch prägt er sich in einzigartiger Form Geruch und Aura ein. Einmal markiert, kann der Schattengeborene seinem Ziel buchstäblich quer durch die gesamte Welt folgen. Die große Ausnahme bilden die Aradis. Sie können nicht markiert werden, sobald sie einander gefunden haben. Auch hebt sich eine bestehende Markierung dadurch auf.

Metamorphe Züchtungen

Das beschreibt die magische Disziplin, verschiedene Rassen genetisch miteinander zu verbinden. Umgangssprachlich auch als *Chimären* bezeichnet, sie sind das Produkt solcher Kreuzungen und Experimente. Diese Disziplin wird von den meisten zivilisierten Reichen abgelehnt und sogar verboten.

Mira

Fürstentochter aus dem Hause Cornovier, Sturmgeborene. Jüngste Sturmfürstin Ereas und Beraterin des Kaisers von Lykosura.

Moloch, der

Eine gehörnte, in Rauch gehüllte Wesenheit der Anderswelt. Einst gebunden durch Istara und dazu verdammt, für alle Zeitalter die Gefängnisinsel (siehe "Schlund") der Sharur zu bewachen.

Munro

Auch als Druide und *Herr der Sterne* bekannt, war ein Sturmfürst Makhais. Getötet durch die Verschlingerin.

Myr

Siehe Geisterklinge.

N

Nachtschatten

Als Nachtschatten wird eine seltene Blume bezeichnet, mit dunkelblauen Blütenblättern, die vor allem in Kombination mit Schadmagic angewandt wird. Es steigert die Wirksamkeit dunkler Zauber.

Namenlose, der

Als der Namenlose wird der neunte Gott bezeichnet. Er steht für alles Übel in der Welt.

Namenlos

Als »Namenlose« werden in Erea Personen bezeichnet, die unglaubliche Schuld auf sich geladen haben und darum aus dem Gedächtnis sämtlicher Geschichtsbücher gestrichen werden sollen. Abgeleitet von dem Dekret der Kirche, den neunten bösen Gott niemals beim Namen zu rufen.

Namenlose, die

Siehe »Kinder des Namenlosen«

Nazim va Meri

Ehemals Stadthalter von Maru, in Wahrheit jedoch einer der Anführer des maruanischen Widerstands. Vater der Magierin Shiri. Nazim gilt als verschollen. Niemand weiß, ob er den Ausbruch des Drean überlebte.

Nin

Erster und Oberster Gott Ereas. Hauptgott allen Lebens, der Fruchtbarkeit, aber auch des Kampfes und des Krieges. Sinnbild für den immerwährenden Kreislauf des Lebens. Gemahl der Aru.

Nerea

Zweite Ehefrau Lykaons (seine Aradis). Eiselfin, Magierin und Begründerin des maruanischen Widerstands. Mutter von Lykaja und Shiri. Getötet durch Xantos auf Befehl der Verschlingerin.

Neva

Auf dem Gipfel des Kyren-Gebirges befand sich einst das am besten geschützte Fürstentum Makhais, unter der Führung der Sturmfürstin Arica. Fürstin und Fürstentum wurden durch die Verschlingerin ausgelöscht.

Neya

Eine der Acht Guten Götter des Weltensangs. Sie ist die Göttin der Sterne und des Lichts, wie auch der kleinere der beiden Monde am nächtlichen Himmel Ereas. Ihr Zwillingbruder ist Veyn. Neya gilt als Erschafferin der Lichtelfen.

O

Oblyvar

Die *Oblyvar* oder auch *Oblyvari* sind Dunkelelfen. Sie werden auch als *die Dunklen* bezeichnet. Typische Merkmale für reinblütige Oblyvari sind ihre spitz zulaufenden Ohren, die graue Haut und das dunkle Haar. Ihr Königreich wurde erst kürzlich durch den Ausbruch des Vulkans ausgelöscht. Die Kinder des Namenlosen bekannten sich zu dieser Tat. Seitdem gilt das gesamte nördliche Gebiet als jüngst entstandenes Schwarzland. Das Königreich Oblyvar existiert hiermit nicht mehr.

Obsidian

Obsidian ist ein natürlich vorkommendes Gesteinsglas, das sich ausschließlich nach einem Vulkanausbruch bildet. In Erea besitzt es die einmalige Wirkung, magische Eigenschaften zu unterdrücken.

Orea

Ehemals Kind Lykaons der ersten Generation, die nicht überlebte.

Orks

Eine abscheuliche, kahle Kreatur mit blasser Haut. Überlange spitze Ohren, schwarze Knopfaugen, von zahllosen Narben entstellt, die sie sich meist selbst zufügen, da sie unter ihnen als eine Art Körperschmuck betrachtet werden. Die ersten Orks sind Schöpfungen der *Verschlingerin*.

P

Paladin

Die Paladine sind die Anführer des Ritterordens des Nin.

Pheros

Die *Erste Waffe Lykaons*, der erste *der Sieben*, Feuergeborener Drakestai, oberster General der Schwarzen Streitmacht und Berater des Kaisers.

Pythia, die

Die Pythia ist das Orakel von Azugal und die oberste Priesterin der Glaubensgemeinschaft, die dem Weltensang folgt.

Q

Quentin

Einst Kind Lykaons, Zwillingbruder von Roxae, Sumrung-Panther.

R

Rabe, der

Der Rabe ist der Meisterspion der Sharur. Seine Aufgabe ist es, die Weltgeschehnisse im Blick zu behalten und ggf. dem Großinquisitor zu berichten, sollte sich eine anderweltliche Bedrohung ankündigen. Seit Jahrhunderten wird die Rolle des Raben durch den Dunkelelf Mabon ausgefüllt.

Ravi

Straßenjunge Oblyvars, den Rebellen unter der Führung von Rune Fhael zugehörig.

Raquia

Unabhängige Hafenstadt des südlichen Kontinents.

Regin

Regin aus dem Haus Votadin gehört zum Rat der Druiden, die vor allem auf dem nördlichen Zwilling verbreitet sind.

Ritterorden des Nin

Die Männer und Frauen des Ordens gehören zum Tempel des Nin und beschützen das Volk vor Magiemissbrauch. Traditionell zeigen ihre Rüstungen und Gewandungen die Farben Weiß und Rot. Der Volksmund bezeichnet sie auch gern als Hexenjäger oder Templer.

Roxae

Ehemals Kind Lykaons. Sumrung-Panther und Zwillingschwester von Quentin.

Royum

Auch bekannt als *Kornkammer des Imperiums* besteht dieses

Fürstentum vor allem aus weiten, offenen Feldern und einem Immergrünen Wald.

Remus

Ein Assasine der Bruderschaft der Nacht und führendes Mitglied.

Rune Fhael

Rune ist ein Bastard und Mischblut aus dem dunklelfischen Adelshaus Fhael. Von der eigenen Familie abgelehnt, baute er innerhalb der letzten 90 Jahre eine Rebellenbewegung auf, die er seither auch anführt.

S

Samon

Zweiter König Makhais aus dem Hause Vydar, Feuergeborener Drakestai.

Samas

Zweiter Prinz Makhais aus dem Königshaus Vydar und Feuergeborener Kampfmagier.

Seelenfänger, der

Einer der letzten vier Höllenfürsten, derzeit gebunden an seinen Träger Lykaon.

Set va Ankh

Sturmfürst Desherets aus dem Haus va Ankh. Auch bekannt

als Herr des Feuers.

Sharur

Der Sharur-Orden, gegründet von Großinquisitorin Istara, ist maßgeblich daran beteiligt gewesen, den letzten Weltenbrand zu beenden. Seitdem genießt er ereweit hohes Ansehen. Seine Inquisitoren fungieren nicht nur als Anführer ihrer Kriegerschar, sondern auch als Richter. Sie sind es, die Fürst und Volk rufen, wenn die Geschöpfe der Anderswelt nach ihnen trachten. Traditionell tragen sie die Farben Dunkelgrün und Silber.

Shim

Prinz Makhais, Thronerbe und Feuergeborener Drakestai.

Shiri

Eisgeborene Magierin, Geistflüsterin, Beschützerin Cami va Ankhs, Tochter von Nerea und Nazim va Ankh, Halbschwester von Lykaja. Gegenwärtig im Bunde mit Rune Fhael und seiner Gruppe.

Sturm, der

Der Sturm ist eine uralte magische Quelle, die ausschließlich von Sturmfürsten genutzt werden kann.

Sturmfürst(en)

Sturmfürsten sind die mächtigsten Magieanwender Ereas.

Schwarze Flut/Schwarze Streitmacht

Als Schwarze Flut oder auch Schwarze Streitmacht wird die

Armee Lykosuras bezeichnet.

Schwarzlande

Seit Jahrtausenden Wohnort zahlreicher Monster. Untote Schattenwanderer, Orks, Ghule, Trolle und allerhand andere Bestien treiben dort ihr Unwesen, wo einst die Drachenkriege am heftigsten wüteten.

Schwarzpulver

Ein hochexplosives, alchemistisches Gemisch.

Schwarzer Sand

Eine weit verbreitete Droge, die aus der Nachtschattenpflanze gewonnen wird und je nach Dosierung einen stundenlangen Rauschzustand bewirkt.

Schwarzes Tor

Ein magisches Portal, das ausschließlich von Hexen erschaffen werden kann.

Schattenrosen, die

Spioninnen Lykosuras, handverlesen, rekrutiert und ausgebildet durch den *Schönen Tod* persönlich.

Schattenwacht, die

Ehemals Heimat und Festung des Schattengeborenen Adelshauses Gent.

Schattenwanderer

Wandelnde Skelette. Einst verflucht und erschaffen von

Schadmagiern der Namenlosen.

Schlund, der

Gefängnisinsel, die zu Imerugal gehört.

Schmiede, die

Als Schmiede werden sowohl Ort als auch Ausbildungsmethode der angehenden Waffen Lykaons bezeichnet.

Sinead

Sechste Inquisitorin von Gal, Sharur und Kriegerin.

Singender Stern

Taverne in Raquia.

Sohar

Erster König Makhais und Samons Vater. Großvater von Shim und Samas (und Pheros, nachdem dieser benannt wurde). Auch der erste aller Drakestaikönige hieß Sohar.

Sol

Sturmfürstin, Königin Makhais, Samons Gemahlin, Mutter von Shim und Samas.

Stendar

Der beste menschliche Schmied der Sharur, Vater der Inquisitorin Sinead und Ziehvater des Großinquisitors Alaric.

Sumrung

Gestaltwandler, die neben ihrer menschlichen Form auch die

eines Tieres annehmen können.

T

Taine

Magiebegabte Personen, die nie eine magische Schule besucht haben, werden Taine genannt. Der Begriff stammt aus der alten Drachensprache und bedeutet »ungezügelt« oder »wild«. Sie werden von den meisten zivilisierten Reichen als Bedrohung eingestuft.

Talan

Ein Machtkristall, der magische Energie speichern kann. Die Herstellung eines Talans ging mit der Zeit verloren. Einzig Lykaon gelang es, eine Formel zu entwickeln, die streng unter Verschluss gehalten wird.

Tegeates

Einer *der Sieben*, auch bekannt als *Die Schattenklinge*. Schattengeborener Drakestai und Assassine. Zwillingsbruder von Ketra. Offiziell während des letzten Mondfestes durch die Hand eines Dämons gefallen.

Tengel

Schauspieler und Teil des Tanzenden Sterns.

Teresa

Spionin Lykosuras, eine von Titanas *Schattenrosen*.

Tempel des Nin

Das Emblem der Nin-Tempel. Eine Schlange, die sich um einen Stab wand.

Tima

Eine der Acht Guten Götter und Verkörperung des Wassers aller Meere und Ozeane. Sie gilt als Muttergöttin der Atara und ist die Zwillingschwester der Micea.

Titana

Eine *der Sieben*, vor allem bekannt als *Der schöne Tod*, Meister-
spionin Lykosuras, oberste Schattenrose und Glutgeborene
Drakestai.

Thyr

Waffe Lykaons der sechsten Generation.

Todesmünze

Ein Todesurteil, ausgehändigt von einem Assasinen der Bruderschaft der Nacht, wird es als eine Art Vorwarnung betrachtet. So bekommt der oder die Betroffene noch Zeit, um wichtige Angelegenheiten zu regeln, bevor der Tod ihn/sie holen kommt.

Trennung, die

Die Trennung ist ein Zauber, der nur von Sturmfürsten durchgeführt werden kann und dafür sorgt, dass der betroffene Magier den Zugriff zu seiner Magie verliert. Vergleichbar mit einer Blockade.

Trommeln/Trommelturm

Jede größere Stadt, Garnison und jedes Lager verfügt über einen sogenannten »Trommelturm«. Vor allem das Militär nutzt Trommelschläge, um Befehle und auch Warnungen untereinander auszutauschen. Natürlich verfügt jedes Reich und jede militärische Struktur über eigene Codes.

Tyra

Imperator Lykaons Lieblingspriesterin, auf Heilmagie spezialisiert, und die Gefährtin Genetors.

U

Unsterblichen, die

So bezeichnen sich die Höllenfürsten untereinander.

V

Valeria

Erste Inquisitorin von Gal, eine Sharur und Hexe. Tochter der Hexenkönigin aus dem Hause des dritten Blutmondes. Ging vor Jahren eine Blutschwesternschaft mit Mira ein. Auch galt sie viele Jahre lang als Geliebte des Großinquisitors.

Vala

Verstorbene Ehefrau Keenans und Mutter Arrans. Vala diente als Schläfer-Agentin Set va Ankhs im Blauen Palast als

Küchenangestellte. Sie starb durch eine selbstausgelöste Sprenggrune, nachdem ihre Tarnung aufflog. Sie versuchte, Talane und die Formel zu ihrer Herstellung aus Lykaons Werkstatt zu entwenden, geriet dabei aber ins Kreuzfeuer mit den Namenlosen.

Veil

Soldat der Königsgarde Makhais. Bester Freund des Thronerben Shim und Bruder der Gardistin Feye.

Verborgene, der

Ein Höllenfürst, der bis dato seinem Namen alle Ehre macht. Über ihn ist rein gar nichts bekannt in Erea.

Venugal

Die nördlichste Inselgruppe von Gal wird Venugal genannt. Aus dem Alt-Arkad übersetzt bedeutet es *Die Hand der Götter*. Die größte Lehranstalt für magiebegabte Wesen befindet sich dort: Helix. Die Insel selbst ist tatsächlich wie eine geöffnete Hand geformt.

Verschlingerin, die

Eine der Höllenfürsten. Die Kinder des Namenlosen dienen ihr und vollstrecken ihren Willen. Ihre Trägerin ist die Magierin Avina.

Vicar

Ein längst untergegangenes Volk von geflügelten Mischwesen. Halb Vogel und Mensch. Laut Legende schwebte ihre

Wolkenstadt einst über dem Zentrum des alten Drachenthrons. Stille Wächter des Himmels und starke Krieger, die selbst Drachen nicht fürchteten. Ihr Reich zerfiel, als der Zerreißer den Kontinent spaltete. Drachenthron und Wolkenstadt versanken in den Fluten des Sturmmeers. Die wenigen Überlebenden schlossen sich den verbliebenen Drachenkönigen an, doch erlangten sie nie wieder ihre einstige Stärke zurück. Das letzte Dunkle Zeitalter ließ sie schließlich restlos vom Angesicht der Welt verschwinden.

Veyn

Einer der Acht Guten Götter des Weltensangs. Gott der Nacht und des Verborgenen wie auch der größere der beiden Monde am Nachthimmel. Zwillingsbruder der Neya und Erschaffer der Dunkelelfen.

Vydar, Haus

Das Haus Vydar mit den Farben Gold und Rot ist das Königshaus Makhais. Das letzte Haus der alten Drachenfürsten und Könige.

W

Waffen Lykaons

Die Waffen Lykaons sind Lykosuras tödlichste Krieger und die Generäle der Schwarzen Streitmacht.

Weltensang

Eine Sammlung von Liedern, die zusammengefasst die

Entstehung der Götter und der Welt beschreiben. Sie bildet die Grundlage der in Erea am weitesten verbreiteten Religion der Guten Acht Götter.

Wieland

Elfischer Meisterschmied, ein Glacilvari (Eiself) von Imerugal. Vater von Echo.

Windreisen

Als Windreisen bezeichnen Magier die angeborene Fähigkeit, binnen kürzester Zeit von einem Ort zum anderen zu gelangen.

X

Xantos

Ehemals Kind Lykaons der ersten Generation, Schattengeborener Drakestai und Diener der Verschlingerin. Hochrangiges Mitglied der Namenlosen.

Y

Yaris

Soldat und Teil der Königgarde Makhais.

Z

ZerreiBende, der

Als der ZerreiBende ist der Höllenfürst gemeint, der während des ersten Zeitalters den Kontinent spaltete. Einst als dunkelelfischer Sturmfürst von hohem Ansehen verfiel er dem Namenlosen und seiner Verderbtheit. Korruptiert von dessen Macht starb er durch diese Tat und regierte fortan eine der Neun Höllen.

Zufluchten, die

Wenn man in Erea von den *Zufluchten* spricht, sind damit unterirdische Gewölbekammern gemeint, oft mehrere, die durch Portale miteinander vernetzt sind. Während des ersten Dunklen Zeitalters erschufen Sturmfürsten unter jeder größeren Stadt und Siedlung solche Orte des Schutzes. Damit die einfachen Leute sich vor den Kriegen an der Oberfläche schützen konnten.