

FIGURENVERZEICHNIS
UND GLOSSAR

Alaric	Oberhaupt des Sharur-Ordens, der Großinquisitor.
Aimon	Waffe Lykaons der 6. Generation.
Alea	Soldatin der Königgarde von Makhai.
Amata	Hexe aus dem Haus des Schwarzen Feuers, die als Friedensgeisel bei den Sharur lebte.
Ammit	Bekannt als <i>die Verschlingerin</i> , Höllenfürstin, Unsterbliche (Göttin) der Alten Welt. Vernichtet durch Mira.
Amun	<i>Der Verborgene</i> , Höllenfürst, Unsterblicher (Gott) der Alten Welt. Sein Träger in Erea ist Lucan, der <i>Dunkle Gardist</i> .
Anat	Unsterbliche der Alten Welt.
Anina	Zur Hälfte Walküre und Druidin des nördlichen Zwillings.
Andras	Schauspieler und Gelegenheits-schmuggler, Teil des Tanzenden Sterns.
Apophis	Unsterblicher (Gott) der Alten Welt, bekannt als Verkörperung der Zerstörung und der Finsternis. In Erea überliefert als <i>der Namenlose</i> Neunte Gott des Weltensangs.
Arica	Sturmfürstin Nevas, Getötet durch die Verschlingerin.
Arran	Sohn Keenans.

Ascan	Vierter Inquisitor von Gal.
Asea	Eine der Sieben Waffen Lykaons, bekannt als <i>Lykaons Schatten</i> . Getötet durch einen Dienerdämon des Seelenfängers.
Avina	Magierin, ehemals Kind Lykaons. Trägerin der <i>Verschlingerin</i> und hochrangige Anführerin der Namenlosen. Vernichtet durch Mira.
Baltar	Dritter Inquisitor von Gal, Sharur und Erdgeborener Magier.
Budoc	Hochrangiger Anführer der Kinder des Namenlosen, auch bekannt als <i>der Schlächter</i> .
Cailin	Sturmfürstin Kaukons, Haus Cornovier.
Cami va Ankh	Jüngstes Königskind (9 Sommer alt) des Hauses va Ankh. Verdügt über die Gabe des zweiten Gesichts.
Cian	Großinquisitor der Sharur, Alarics Vater, starb als dieser noch ein Kind war.
Charon	Waffe Lykaons der 6. Generation.
Daron va Ankh	Prinz von Maru. Bruder von Cami va Ankh und Khepri va Ankh. Von Amata und Lucia geopfert worden.
Dodlead	Hexe aus dem Haus des letzten Liedes, wuchs bei den Sharur auf, talentierte Formerin.

Dorian	Fürstensohn des Hauses Redwain. Zweiter Inquisitor von Gal und Eisgeborener Magier.
Echo	Erdgeborene Heilerin und Geistwandlerin. Halbelfin (Mensch/Glacialvari), Professorin in Helix.
Enna	Zwergin und Ehefrau Garms.
Evaria	Paladin von Lykosura.
Fion	Heilmagier, Vorsteher des Turms der Ruhe in Imerugal.
Garm	Zwerg und Gildenmeister der Jägergilde, Besitzer der Taverne zum <i>Singenden Stern</i> , Spion, Krieger.
Genetor	Einer <i>der Sieben</i> , auch bekannt als <i>Zorn Lykaons</i> . Erdgeborener Drakestai.
Gideon	Barde und Teil des Tanzenden Sterns. Zwillingbruder von Imicia.
Gregor	Sharur, Fährmann in Imerugal.
Hekate	Herrin der Wegkreuzung und Unsterbliche (Göttin) der Alten Welt. Großmutter von Alaric und Mira.
Ide	Ide aus dem Haus Smertae ist eine Meisterin von Helix und Professorin für Alchemie und Nekromantie.
Ilan	Schauspieler, Teil des Tanzenden Sterns.

Ilias	<i>Einer der Zwei</i> Anführer der Bruderschaft der Nacht. Auch bekannt als Tegeates, die <i>Schattenklänge</i> , einer der Sieben, Waffen Lykaons. Schattengeborener Drakestai.
Imicia	Bardin und Schauspielerin, Teil des Tanzenden Sterns, der berühmten. Zwillingsschwester von Gideon.
Ion	Einer <i>der Sieben</i> , auch bekannt als <i>Das Schwert Lykosuras</i> . Feuergeborener Drakestai und Pheros' Stellvertreter.
Istara	Gründerin des Sharur-Ordens.
Jamie	Spionin Lykosuras, eine von Titanas Schattenrosen.
Jude	Assassine der Bruderschaft der Nacht, Kindheitsfreundin von Ilias (Tegeates) und Ketra. Sumrung-Wölfin, deren Ahnen nie von Lykaons Fluch betroffen waren.
Keenan	Ehemals Soldat und Hauptmann der Schwarzen Streitmacht.
Ketra	Zwillingsschwester von Tegeates und die <i>Eine von Zwei</i> , Anführerin der Bruderschaft der Nacht. Grausam ermordet durch Budoc.
Keeva	Hexe aus dem Haus des Schwarzen Feuers.
Kieran	Ritter des Nin-Ordens von Lykosura.

Khepri	Ehemals Prinzessin des Sonnenstaates Maru. Getötet durch Xantos.
Linos	Ehemals Waffe Lykaons der sechsten Generation. Mit Pheros Unterstützung trat er dem Orden der Nin-Ritter bei.
Lucan	Auch bekannt als <i>Der Dunkle Gardist</i> , war er ein Soldat der Königsgarde Makhais und Cailins Mentor. Träger des <i>Verborgenen</i> (Amun).
Lucia	Hexe die als Friedensgeisel bei den Sharur lebte, den Schwur brach und durch Titana ihr Ende fand.
Luther	Luther aus dem Haus Caereni ist der jüngst ernannte Großmeister der Kampfmagier Makhais.
Lykaon	Imperator Lykosuras, Wassergeborener Magier, Sturmfürst und Träger des Seelenfängers.
Lykaja	Eine <i>der Sieben</i> , die <i>Bogenschützin</i> , Tochter Lykaons und Nereas. Designierte Erbin des Kaiserreichs Lykosura.
Mabon	Auch bekannt als <i>der Rabe</i> ist der fünfte Inquisitor von Gal. Meisterspion und Herr des Turms der Winde.
Maran	Schauspieler und Teil des Tanzenden Sterns.
Marius	Archon des Glaubens in Lykosura. Oberhaupt der Nin-Tempel.

Mira	Sturmgeborene Fürstentochter aus dem Hause Cornovier, Beraterin des Kaisers von Lykosura.
Nazim	Ehemals Stadthalter von Maru, Anführer des maruanischen Widerstands.
Nerea	Zweite Ehefrau Lykaons. Eiselfin, Magierin und Begründerin des maruanischen Widerstands. Mutter von Lykaja und Shiri. Getötet durch Xantos auf Befehl der Verschlingerin.
Munro	Sturmfürst Makhais. Getötet durch die Verschlingerin.
Pheros	Die <i>Erste Waffe Lykaons</i> , der erste der <i>Sieben</i> , feuergeborener Drakestai, oberster General der Schwarzen Streitmacht, Berater des Kaisers.
Quentin	Einst Kind Lykaons, Zwilling Bruder von Roxae, Sumrung Panther. Aufgenommen bei den Sharur als Krieger.
Ravi	Straßenjunge Oblyvas, Teil des Letzten Widerstands in Oblyvar.
Regin	Regin aus dem Haus Lugi-Votadin gehört zum Rat der Druiden, die vor allem auf dem nördlichen Zwilling verbreitet sind.
Roxae	Ehemals Kind Lykaons. Sumrung-Panther und Zwillingsschwester von Quentin. Aufgenommen bei den Sharur als Krieger.

Remus	Ein Assassine der Bruderschaft der Nacht und führendes Mitglied.
Rune	Anführer des Letzten Widerstandes, in Oblyvar
Samon	Zweiter König Makhais aus dem Hause Vydar, Feuergeborener Drakestai.
Samas	Prinz Makhais aus dem Königshaus Vydar, feuergeborener Kampfmagier.
Set va Ankh	Sturmfürst Desherets, Haus va Ankh.
Shim	Prinz Makhais, Thronerbe und Feuergeborener Drakestai.
Shiri	Eisgeborene Magierin, Geistflüsterin, Beschützerin Cami va Ankhs, Tochter von Nerea und Nazim va Ank, Halbschwester von Lykaja.
Sinead	Sechste Inquisitorin von Gal, Sharur und Kriegerin.
Sohar	Erster König Makhais, Samons Vater. Großvater von Shim und Samas (und Pheros, nachdem dieser benannt wurde). Auch der erste aller Drakestai-könige hieß Sohar.
Sol	Sturmfürstin, Königin Makhais, Samons Gemahlin, Mutter von Shim und Samas.
Sotera	Einer der vielen Namen Hekates.

Stendar	Schmied der Sharur, Vater der Inquisitorin Sinead und Ziehvater des Großinquisitors Alaric. Starb an den Folgen des Kesselunfalls.
Tegeates	Siehe Elias.
Tengel	Schauspieler und Teil des Tanzenden Sterns.
Teresa	Spionin Lykosuras, eine von Titanas <i>Schattenrosen</i> .
Titana	Eine <i>der Sieben</i> , bekannt als <i>Der schöne Tod</i> , Meisterspionin Lykosuras, oberste Schattenrose und Glutgeborene Draketai.
Thyr	Waffe Lykaons der 6. Generation.
Tyra	Heilerin im Dienste Lykaons und Gefährtin Genetors.
Valeria	Erste Inquisitorin von Gal, Hexe und Tochter der Hexenkönigin aus dem Hause des dritten Blutmondes.
Vala	Verstorbene Ehefrau Keenans und Mutter Arrans.
Veil	Soldat der Königsgarde Makhais.
Wieland	Elfischer Meisterschmied, Glacilvari von Imerugal. Vater von Echo.

Xantos

Ehemals Kind Lykaons der ersten Generation, Schattengeborener Drakestai. Einst Diener der Verschlingerin, heute steht ihm eine Armee Orks zur Seite und mehrere Zellen der Namenlosen.

Yaris

Soldat der Königsgarde Makhais.



Λ

Abkommen der Blutschanze, das

Im Jahre 5999 des Dunklen Zeitalters rief Großinquisitorin Istara 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.

Alter

Das Alter einer Person wird in Erea anhand der beiden Hauptjahreszeiten festgelegt. So spricht man gerne von »sieben Wintern« oder »sieben Sommern«. Ist man im Frühling geboren, wird man automatisch dem Sommer zugeordnet. Für den Herbst gilt der Winter. Eher selten spricht man von Jahren, kommt aber auch vor.

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.

Aradis und Arad

Arad-is bedeutet Waffen (Is) von Arad. Arad selbst ist ein Reich aus den Legenden Ereas, der sogenannten *Schmiede der Götter*. So heißt es, dass Arad sich jenseits der Barriere befände und Teil der Vielen Wege sei. Heimat der Aradis. Laut Mythos ging ihr Reich vor langer Zeit unter, aber die Is kamen nach Erea. Aradis galten von jeher als Beschützer und Krieger, die eine einzigartige Seelenverbindung teilen. Dank dieser können sie Gedanken und Magie kombinieren, wie niemand sonst es kann. Das vollständige Wissen darum ging jedoch mit der Zeit verloren. Pheros und Mira sind die ersten *erkannten* Aradis seit Jahrhunderten.

Arkad

Die Sprache der Drakestai und Drachen.

Aru

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

Atara

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

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

Banside

Die Todesfeen sind boshafte Geisterwesen der Anderswelt, die sich von der Lebensenergie der Sterblichen ernähren. Sie markieren ihre Opfer mit einem Schnitt ihrer Krallen, versehen mit ihrem Gift. Das verursacht eine schleichende, stetig wachsende Schwäche, bis der/die Betroffene der Lethargie anheimfällt und zur reglosen Beute wird.

Bar

Einer der beiden Hauptgötter der Zwerge. Gehört zu den Guten Acht Göttern Ereas. Bar ist der Gott der Erde, des Steins und der Schwüre. Zwillingsbruder von Enki und mit ihm Gottväter der Zwerge.

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 andersweltliche Kreaturen nach Erea gelangen können. Sie kann auch punktuell durch dunkle, magische Praktiken geschwächt werden.

Basilisk

Auch bekannt als König der Schlangen, da diese Kreatur in der Tat nichts weniger ist als eine riesige Schlange. Sie hausen vor allem in den Schwarzlanden und sind damit überwiegend

ein unerfreuliches Ärgernis für Orks.

Batava

Stadt in Oblyvar, die sich nach dem Fall des Reiches dem Verbund des Letzten Widerstandes angeschlossen hat.

Blutschanze

Die größte Landmasse der Dracheninseln wird Blutschanze genannt. Angeblich wurde an dieser Stelle, während des Ersten Weltenbrands, der letzte Hochdrache getötet.

Bordelle/Freudenhäuser

Während der Blütezeit des alten Drachenreis wurden Freudenhäuser mit Kletterrosen markiert. Dadurch setzte sich der Begriff »Rose« durch. Auch heute noch nutzen sämtliche Frauenhäuser die Rose als Namensgeber. Die Schattenrose, die Blühende Rose, das Rosengold usw.

Bruderschaft der Nacht

Die Bruderschaft stellt die größte Assassinengilde der Welt dar. Operierend von mehreren Zellen aus, die weltweit verstreut sind, unterstehen sie alle dem Rat der Zwei. Gegenwärtig wird dieser von Ilias verkörpert.

C

Castra

Stadt in Oblyvar, die sich nach dem Fall des Reichs dem Verbund des Letzten Widerstandes angeschlossen hat. Castra wird auch *Holzlager* genannt, da sie vor allem für ihre Holzlieferungen bekannt ist. Die Holzmeister regieren dort schon von jeher, ein Orden Erdmagier, die sich darauf spezialisierten, Wälder neu entstehen zu lassen, nachdem sie abgeholzt wurden.

Chimäre

Mischwesen, siehe *Metamorphe Züchtung*.

Cornovier

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

D

Dagan

Lykajas schwarzes Schlachtross.

Dasea

Kleine Hafenstadt Lykosuras.

Desheret

Das Fürstentum befindet sich im Herzen der Gebirgswüste Makhais. Beherrscht von Sturmfürst Set va Ankh.

Drachen

Die erste Schöpfung des Hauptgottes Nin. Sie waren gefährlich, intelligent und mit großen Kräften ausgestattet. Es gab Feuerdrachen, Eisdralchen, Sturmdralchen, Schattendralchen, Wasserdrachen und viele mehr. Angeblich starben sie alle während des letzten großen Drachenkrieges aus.

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 als Bruststätte. Heute betritt niemand mehr freiwillig das Plateau. Der Gebirgszug bildet eine natürliche Grenze zwischen Makhai im Süden und Obyvar im Norden.

Drachensend

Das heutige Lykosura wurde einst Drachensend genannt.

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, an Stelle 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*.

Dunkler Kanal

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

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*.

E

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 Eheband 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. Angefertigt wird es ebenfalls in einer der Aru-Tempel. 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 Zwilling befindet und den Sharur gehört. Sie wird von ihnen auch als *Letzte Bastion* bezeichnet.

Elementarmagie

Diese magische Disziplin beschäftigt sich mit der Manipulation der vier Elemente: Feuer, Wasser, Erde und Luft. Zwischenelemente wie Glut, Schatten, Sturm oder Eis zählen ebenfalls dazu. Es ist nicht selbstverständlich, dass ein Magiebegabter auch automatisch ein Element beherrscht. Zwar wird jeder von ihnen mit einer gewissen Neigung geboren,

doch wie alle Formen der Magie muss auch diese erlernt und trainiert werden.

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 zulaufenden Ohren und ihre androgyne Gestalt.

Elfensang

Ein alchemistischer Trank, der für Stunden die Konstitution steigert und das Schmerzempfinden reduziert. Geschmack: klebrig süß.

Empathische Träume

Das ist eine mögliche Gabe der Sturmfürsten. Nicht zu vergleichen mit der tatsächlichen Gabe des zweiten Gesichts, dem Hellschen. Aber manche Sturmfürsten entwickelten im Laufe ihres übernatürlich langen Lebens eine Art Sensibilität gegenüber dem Künftigen.

Enki

Einer der Guten Acht Göttern des Weltensangs. Gott des Feuers und der Zerstörung. Zwillingsbruder von Bar, Gottväter der Zwerge.

F

Farben des Adels

Der Adel in Makhai wird immer durch zwei Farben vertreten. Bspw.: Die Farben des Hauses Cornovier sind Weiß und Blau. Diese Kombination ist immer einmalig innerhalb des Königreichs, um Verwechslungen auszuschließen.

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.

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.

Fünftes Element

Wenn Magier vom fünften Element sprechen, ist damit der Geist einer jeden Person gemeint. Eine Macht wie der Wind: spürbar, aber nicht sichtbar. Das fünfte Element wird benötigt, um Telekinese, Telepathie und andere geistige Fähigkeiten zu nutzen.

Futhark

Ein altes Runenalphabet, das kaum noch einer kennt in Erea.

G

Geistbrecher

Der Geistbrecher ist die nächste Stufe des Geistwändlers. 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.

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 kann Gefühle und Gedanken anderer lesen, sie aber nicht manipulieren.

Gent, Haus

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

Gilde der Jäger

Diese Gilde kontrolliert die freien Hafenstädte Raquia und Igbo. Ihre Mitglieder bestehen vor allem aus Zwergen der Oberfläche. Sie nehmen aber auch alle anderen Rassen in ihren 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 Eiselven. 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.

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

Hagalaz

Hagalaz ist eine Rune aus dem Futhark. Sie ist die neunte und steht für Zerstörung.

Halle der Bewahrung, die

Eine Halle der Bewahrung ist eine Art Sammelstelle für verschiedenste Erbstücke, magische Objekte und (Tage-)Bücher. In der Regel handelt es sich um Familien, die über viele Generationen hinweg Erinnerungsstücke ihrer Mitglieder aufbewahren. Es gibt auch städtische Hallen der Bewahrung. In Makhai befindet sich in jedem Fürstentum eine Halle der Bewahrung. Alle Bewohner dürfen dort kostbare Erinnerungsstücke hinterlegen. Um das darin bewahrte Erbe zu schützen, kann nicht jeder eine Halle der Bewahrung betreten. Oft sind solche Orte mit komplizierten Schutzzaubern versehen und mit Wächtergeistern versehen.

Harpyie

Geflügeltes Mischwesen aus Frau und Vogel. Mit Feuer sind sie gut zu bekämpfen.

Heka

Heka ist die Magie der ägyptischen Götter. In seiner natürlichen Form weder Gut noch Böse, sondern lediglich als Werkzeug zu betrachten.

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.

Hexenbann

Hexenbann ist eine alchemistische Zutat, die vor allem dafür verwendet wird, Elemente dunkel werden zu lassen. Es pervertiert den Kern und wird für zahlreiche dunkle Praktiken verwendet. Die schwarzen Dornen der Hexen sind mit Hexenbann durchsetzt (insofern sie diese Magie wirken kann).

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 sowie 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.

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 (Apophis). Einst neun an der Zahl, sind heute nur noch drei übrig: Der Zerreißende (Osiris), der Verborgene (Amun) und der Seelenfänger (Sokar). In Wahrheit alles Unsterbliche (Götter) aus der Alten Welt.

I

Ifrit

Ifrits sind Feuer- und Rauchdämonen aus der Anderswelt. Um in Erea zu wandeln, müssen sie von einem Magier heraufbeschworen 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.

Igbo

Freie Hafenstadt des nördlichen Zwillings.

Illvar

Die Illvar oder auch Illvari sind die Lichtelfen Ereas. Mal ehrfürchtig oder auch mit Spott behaftet werden sie auch als die *Hellen* oder *Hochgeborenen* bezeichnet.

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.

Imrit

Verschlafenes Fischerdörfchen am Drachensee und Teil des Fürstentums Kaukon.

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 sich alle gleich. Nicht größer als Falken, besitzen aber keine Krallen zur Abwehr von Gefahren. Stattdessen können sie sich tarnen und ihr Gefieder (temporär) farblich der Umgebung anpassen. Ihre Flügelspannweite wie auch 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.

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 Meditationskammer der Pythia, wo sie den Willen der Götter empfängt (Visionen).

Kampfmagier oder Kampfmagie

Kampfmagie wird im Kampf eingesetzt. Sowohl zum Angriff als auch zur Abwehr. Kampfmagier können aus Energie geschaffene Schilde erzeugen und auch jede Art von Waffe formen. Mithilfe von Myr besonders effektiv. Nur in Makhai werden Kampfmagier ausgebildet.

Kampfmeditation

Diese Methode wird den Kampfmagiern in Makhai beigebracht, um gewaltige Energieschilde zu erzeugen. Die Magier versetzen sich dabei in eine Art Trancezustand. So können sie oft stundenlangem Beschuss standhalten. Es macht sie

aber auch zu einem leichten Ziel, da sie während der Kampfmeditation nichts mehr von der Außenwelt mitbekommen und somit möglichen Angriffen schutzlos ausgeliefert sind.

Kaukon und Kromoi

Einst befand sich hier die Grenze zwischen Lykosura und Makhai. Eine seit Jahrzehnten anhaltende Kriegsfront. Im Jahr 6725 gelang Makhai die Rückeroberung Kromois. Durch das Friedensabkommen im Jahr 6726 bestimmte der Thronerbe Makhais Kromoi zum gemeinsamen Hauptlager beider Armeen. Kaukon blieb weiterhin die berühmt-berühmte Hafenstadt am Drachenarm.

Kemet

Ähnlich ein Ort wie Arad und damit ein Reich, das jenseits der Barriere liegt. Die in Erea bekannten Höllenfürsten stammen von dort ab.

Kessel, der

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

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 zer schlagen.

Kinder des Nin

Damit sind Drachen gemeint.



Letzte Bastion, die

Eine alte Wachfestung der Walküren und Druiden des nördlichen Zwillings.

Lioth

Hafen- und Hauptstadt der Lichtelfen auf dem nördlichen Kontinent.

Lykosura

Das Kaiserreich des südlichen Kontinents mit der gleichnamigen Hauptstadt.

Lynfach

Lynfach ist die Sprache der Elfen. Es gibt abweichende

Dialekte, je nach Unterart der Elfen.

Lytin

Lytin sind seltene Hausgeister aus der Familie der Kobolde. Winzige, dünne Kreaturen mit blasser Haut und großen Augen, die zu minderer Magie fähig sind. Es heißt: Prägt sich ein Lytin auf eine Person, so bleibt er dieser ein Leben lang treu, dient ihr, sorgt für dessen Wohl und bringt ihr Glück. Aus irgendeinem Grund lieben sie rote Hüte und Honig. Sie können nicht sprechen, kommunizieren aber mit Handzeichen.

M

Machon

Größtes Fürstentum Makhais und Hauptstadt.

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.

Makhai

Jahrtausendlang diente Makhai als Vasall dem alten Drachenreich. Mit dem Ende des letzten Dunklen Zeitalters

wurde jedoch seine Unabhängigkeit ausgerufen und durch das Abkommen der Blutschanze besiegelt. *Die vereinten Fürstentümer Makbais* umspannen die Mitte des südlichen Zwillings von Kaukon bis zu den Drachenbergen.

Marit

Marits sind boshafte Wassergeister der Anderswelt. Da das Wasser als stärkstes verbindendes Element gilt, können sie ganz ohne Beschwörung in Seen, Flüssen oder Meeren erscheinen. An Orten, wo die Barriere zur Anderswelt besonders dünn ist.

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 sein Ziel buchstäblich quer durch die gesamte Welt verfolgen. Die große Ausnahme bilden die Aradis. Sie können nicht markiert werden, sobald sie einander gefunden haben. Auch hebt sich eine bestehende Markierung dadurch auf.

Maru

Ehemals Vasallenstaat Lykosuras, auch bekannt als *die Goldene Stadt*. Erst kürzlich vollständig vernichtet durch den Ausbruch des Drean (Vulkan). Herbeigeführt durch die Namenlosen.

Menschen

Die Menschen sind die am meisten verbreitete Gattung Ereas. Die durchschnittliche Lebenserwartung liegt bei ca. 60 Jahren.

Metamorphe Züchtungen

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

Micea

Eine der guten Acht Götter. Herrin der Lüfte und des Himmels. Zwillingschwester der Tima und Muttergöttin der Vicar.

Moloch, der

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

Monde

Erea besitzt drei Monde. Neya, Veyn und der namenlose Rote.

Die Zwillingmonde Neya und Veyn sind zu jeder Jahreszeit am Nachthimmel zu sehen. Der dritte Mond erscheint nur zur Zeit des neunten Monats. Dieser Mond ist dem Übel der

Nacht zugeschrieben. Dem dunklen Namenlosen Gott selbst, der von allen Bewohnern Ereas nie beim Namen genannt wird. Dem Glauben nach geschehen während dieser Zeit die schlimmsten Dinge auf der Welt.

Mondfest

Das Mondfest wird in ganz Erea zelebriert und das stets zur selben Zeit. Eigens dafür werden sogar Kriegshandlungen und sämtliche Arbeiten niedergelegt. Absolut jedem Volk ist dieses Fest heilig, auch wenn es in manchen Winkeln der Welt andere Bezeichnungen dafür gibt. Der Zeitpunkt ist für alle gleich: acht Tage und Nächte vor Jahreswechsel und damit dem Frühlingsanfang.

Myr

Siehe Geisterklinge.

N

Nachtgeist

Das sind fliegende Nekrophagen. Leichenfresser. Vom Aussehen her sind sie mit riesigen menschengroßen Fledermäusen zu vergleichen.

Nachtgold

Nachtgold-Erz ist äußerst selten. Schwarz, durchzogen mit zarten goldenen Fäden.

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.

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, der

Als der Namenlose ist laut Weltensang der boshafte neunte Gott gemeint. Er steht für alles Übel in der Welt. Tatsächlich handelt es sich um einen Unsterblichen (Gott) der Alten Welt namens Apophis.

Namenlose, die

Siehe »Kinder des Namenlosen«

Nekrophagen

Ereas Nekrophagen sind nachtaktive Aasfresser, die es in den verschiedensten Variationen gibt. Unter anderem fallen Ghule und Nachtgeister unter diese Kategorie. Primär ernähren sie sich vom Fleisch der Toten. Friedhöfe, kalte

Schlachtfelder oder Katakomben sind ihre Heim- und Brutstätte.

Neva

Auf dem Gipfel des Kyrengebirges 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.

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.

Ninkesh

Drachennmagie wird Ninkesh genannt (auf Arkad). Je mehr Drachen und Drakestai es gibt, umso stärker ist diese Magiequelle.

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.

Oinotria

Fürstentum in Lykosura.

Orks

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

P

Paladin

Die Paladine sind die Anführer des Ritterordens des Nin.

Puppeninsel, die/Puppenspielerin, die

Die Puppeninsel ist vor allem im Fürstentum Ahron als verfluchte Insel bekannt. Es kursieren die abenteuerlichsten Mythen darum. Seefahrer vermeiden, dort an Land zu gehen, sollte der Zufall sie dort hinführen.

Pythia, die

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

R

Rabe, der

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

Raquia

Unabhängige Hafenstadt des südlichen Kontinents.

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.

Roter Sand

Eine Droge, die Schwarzem Sand nicht unähnlich ist, aber deutlich stärkere Wirkung auf den Geist hat. Magier mit dem Traumwandeltalent oder der Fähigkeit des Astralreisens nutzen Roten Sand, um ihre Sinne für derlei ebenenübergreifende Reisen zu unterstützen.

Royum

Auch bekannt als *Kornkammer des Imperiums* besteht dieses Fürstentum vor allem aus weiten, offenen Feldern und einem Immergrünen Wald.

S

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.

Schattenwege

Kurze Wege (Portale) zwischen zwei Orten, beschränkt auf ein kleines Netzwerk in Erea. Nur Schattengeborene können diese Wege öffnen.

Schlund, der

Gefängnisinsel, die zu Imerugal gehört.

Schmiede, die

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

Schwarze Flut/Schwarze Streitmacht

Als Schwarze Flut oder auch Schwarze Streitmacht wird die Armee Lykosuras bezeichnet.

Schwarzer Sand

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

Schwarzes Tor

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

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.

Seelenfänger, der

Ein Höllenfürst, gebunden an seinen Träger Lykaon.

Sharur

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

Singender Stern

Taverne in Raquia.

Sternenwacht

Die Sternenwacht ist die Festung der Sharur in Imerugal.

Sternenbarken

Die Schiffe der Walküren und Druiden des nördlichen Zwilings nennt man so, da sie tatsächlich bevorzugt bei Nacht segeln, sich an Licht und Position der Sterne orientieren. Magische Runen, angebracht an bestimmten Stellen der Barken, unterstützen ein sicheres Vorankommen.

Sturm, der

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

Sturmfürst(en)

Sturmfürsten sind die mächtigsten Magieanwender Ereas. Alle Elemente gehorchen ihnen und sämtliche Ebenen der Magie stehen ihnen zur Verfügung, selbst wenn sie keine angeborene Neigung für die ein oder andere Disziplin haben.

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.

Talanith

Ein Talanith ist ein Kraftkristall, der zur Aufnahme von gesprochenen Worten dient. Meist zu finden in den Bibliotheken Ereas und direkt mit zugehörigem Buch verbunden — durch ein Band oder eine Kette. Der Talanith kann von jedem abgespielt werden, der die Spitze des Kristalls über entsprechende Textstellen führt. Aufnahmen können jedoch nur durch jene vorgenommen werden, die eine magische Signatur besitzen. So können Autoren eines bestimmten Werkes Randkommentare hinzufügen.

Tempel des Nin

Das Emblem der Nin-Tempel ist eine Schlange, die sich um einen Stab windet.

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.

Todesmünze

Ein Todesurteil, ausgehändigt von einem Assassinen der Bruderschaft der Nacht, wird 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.

Traiana

Stadt in Oblyvar, die sich nach dem Fall des Reiches dem Verbund des Letzten Widerstandes angeschlossen hat. Traiana liegt an der Westküste Oblyvars.

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.

Trolle

Trolle sind große Ungeheuer, die in den Schwarzlanden hausen und sich am liebsten von absolut allem ernähren. In der Regel sind sie scheue Kreaturen, die es vorziehen, in ihren Höhlen zu hausen und nicht gestört zu werden.

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 Kodes.

U

Udjat-Auge

Ein Schutzsymbol, das für verschiedene Schutzzauber Anwendung finden kann. Manchmal nur auf Türrahmen gemalt, kann es beispielsweise ein Haus und die Familie darin mittels Bannkreis beschützen. Daneben ist es ein häufiges und beliebtes Symbol für Schmuck oder Dekorationsgegenstände. Ursprung: Maru.

Uhrwerk, das

Als Uhrwerk wird umgangssprachlich ein magisches Archiv bezeichnet. Es besteht immer aus einer Bodenplatte, die im Radius stark variieren kann und mit bestimmten Zeichen versehen ist. Das Herzstück bildet der Archivgeist, der Geschichte, Botschaften und Erinnerungen bewahrt. Je nachdem, womit er bereichert wird. Das Besondere: Dank des Geistes können Erinnerungen visuell wiedergegeben werden. Dazu lösen sich mehrere metallische Bögen aus der

Steinplatte, die sich zu einem Kuppeldach oder komplett geschlossenen Kokon zusammenschließen. Uhrwerke sind sehr selten, da das Wissen um seine Herstellung vor langer Zeit verloren ging. Sie sind ein Relikt des ersten Zeitalters.

Unsterblichen, die

So bezeichnen sich die Höllenfürsten untereinander.



Verborgene, der

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

Verborgenen Künste, die

Die Verborgenen Künste beschäftigen sich mit alten Schriften und Praktiken der Magie. Sie umfassen die Lehre verloren gegangener/geglaubter Zaubersprüche. Auch die Geschichten der Weltbevölkerung inkl. der kulturellen Entwicklung aller intelligenten Völker Ereas. Hierfür erlernen sie das Handwerk der Archäologie in Kombination mit ihrer Magie. Diese Magier sind es, die auch alle Bibliotheken Ereas füllen. Man trifft sie oft in Universitäten an. Sie sind Lehrer und Gelehrte. Die Magie selbst wird hier darauf ausgerichtet, Verborgenes zu enthüllen mit Zuhilfenahme des fünften Elements. Dafür sensibilisieren sie sich für verborgene Feinheiten in ihrer Umgebung. Auch die Alchemie in ihrem

Grundwissen wird benötigt. Sie müssen lernen, mehrere Sprachen zu sprechen, darunter auch alte Dialekte. Die Verzauberung von magischen Hilfsmitteln zählt dazu.

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 Höllenfürstin Namens Ammit. Die Kinder des Namenlosen dienen ihr und vollstrecken ihren Willen. Ihre Trägerin war die Magierin Avina.

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.

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 Sturmmeeres. 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.

Vydar, Haus

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



Wadjets

Geflügelte Schlangendämonen aus der Anderswelt, die säurehaltiges Feuer spucken und für gewöhnlich die Pforten des Duat bewachen.

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.

Wendelring

Auch als Sklavenhalsband bekannt, ist der Wendelring mit einem Zauber versehen, der auf Wunsch des Meisters explodiert oder seinem Träger einfach nur Schmerzen bereitet.

Windreisen

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

Wyvern

Wyvern sind große Reptilien mit schlangenartigen Hälsen und langen Schwänzen, deren Spitze in einen giftigen Dreizack ausläuft. Wyvern leben in dicht besiedelten Waldgebieten und weit abseits jeder Zivilisation. Sie werden gerne mit Draken verwechselt, sind tatsächlich aber nicht artverwandt.

Z

Zahlen

Zahlen und Symbolik haben in Erea eine große Bedeutung. So gilt beispielsweise die Zahl Neun als Unglückszahl. Wegen des 9. Namenlosen Gottes. Die Zahl Zwei hat hingegen einen positiven Stellenwert. Die Zwei steht für Zwillinge, Zwillingseelen und andere Symbole, die für zwei Hälften einer Sache gelten. Der Zwillingkontinent und die

Zwillingsmonde wären ein weiteres Beispiel dafür. Mit der Götterlehre und dem Wissen, welchen Einfluss die beiden Monde auf Ereas Leben haben, begann die Symbolik Fuß zu fassen. Dem folgten viele Abbilder, die sich in ganz Erea wiederfinden.

Zeitrechnung

In Erea hat das Jahr 365 Tage, 6 Jahreszeiten und 13 Monate.

Jeder Monat hat 28 Tage. Nur der neunte Monat verfügt über 29 Tage.

Das Jahr beginnt stets mit dem Frühling. Dem folgt der Sommer, der Hochsommer, der Herbst, der Winter und der Hochwinter. Die Monate selbst haben keinen Namen. Man spricht immer vom »zweiten Monat des Winters«, oder »dem siebten Monat des Jahres«.

Jeder 8. Tag im Monat gilt als Ruhetag, an dem den Göttern gehuldigt und nicht gearbeitet wird. Ob dies eingehalten werden kann, ist natürlich von Reich, Person und Beruf abhängig.

Zerreiende, der

Als der Zerreiende ist der Hollenfurst gemeint, der wahrend des ersten Zeitalters den Kontinent spaltete. Einst als dunkelelfischer Sturmurst von hohem Ansehen verfiel er dem Namenlosen und seiner Verderbtheit. Korrumpiert von dessen Macht starb er durch diese Tat und regierte fortan eine der Neun Hollen.

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.