

GLOSSAR

A

Abkommen der Blutschanze

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 verhindert 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

Oberhaupt der Sharur und direkter Nachkomme Istaras. Vetter der Schwestern Cailin und Mira Cornovier.

Alter

Das Alter einer Person wird in Erea anhand der beiden Hauptjahreszeit 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.

Anderswelt

Das ist die Schwellen-Welt, die zwischen der Ebene der Lebenden und der Toten liegt. Manche nennen sie auch *Wegkreuzung* oder der *Ort der vielen Wege*. Dort hausen

allerhand Geister und Dämonen. Gute wie auch Böse. Auch die Seelen der Verstorbenen müssen zunächst die Anderswelt passieren.

Andras (alias Schweiß)

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

Arkad

Die Sprache der Drakestai.

Aru

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

Asea

Asea ist eine der Sieben Waffen Lykaons. Auch bekannt als *Lykaons Schatten*. Sie ist eine *Schattengeborene* Drakestai.

Avina

Magierin und ehemals Kind Lykaons.

Avium

Hafenstadt der Dunkelfelfen in Oblyvar.

B

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.

Blutschanze

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

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 aber nur von einer Drakestai namens Ketra verkörpert.

C

Cailin

Cailin ist Miras ältere Schwester und ebenfalls eine Sturmfürstin. Sie ist der Grenzwächter Makhais und Fürstin Kaukons. Dieses Amt übernahm sie, nachdem ihr Vater im Kampf gegen die Schwarze Flut fiel. Mit ihren 29 Sommern ist sie die jüngste Fürstin Kaukons der Geschichte.

Cornovier

Das Adelshaus Cornovier herrscht seit beinahe 1000 Jahren über das Fürstentum Kaukon. Die Farben dieses Hauses sind Weiß und Blau. Sie gelten allesamt als sturmgebo-rene Elementarmagier, die dem Element des Himmels zugeneigt sind. Auch brachte dieses Haus fünf Sturmfürsten hervor. Fürstin Istara war die erste. Sie schwor ihrem Titel jedoch ab und gründete den Orden der Sharur. Von ihren sieben Söhnen überlebten jedoch nur ihre ältesten beiden Kinder das letzte Dunkle Zeitalter. Die Zwillinge Jaron und Jarev. Jaron folgte dem Weg seiner Mutter. Er wurde nach ihrem Tod der nächste Großinquisitor. Jarev hingegen übernahm das Erbe des Vaters, das Fürstentum Kaukon. Die Schwestern Cailin und Mira stellen die heutigen Sturmfürsten des Hauses Cornovier.

D

Daria

Soldatin der Schwarzen Flut, Teil des Elitetrupps der Ersten Waffe Lykaons und Stellvertreterin des Hauptmanns.

Drachensend

Das heutige Lykosura wurde einst Drachensend genannt.

Dasea

Kleine Hafenstadt Lykosuras.

Drachenmeer und Dracheninseln

Eine große Ansammlung kleinerer Inseln inmitten des Drachenmeers. Die Chronik spricht von einer einzigen großen Landmasse, die Erea einst gewesen sein musste. Durch die Macht eines dunkelelfischen Sturmfürsten entzweigerissen entstand die Welt, wie man sie heute kennt. Der Legende nach sind die Dracheninseln alles, was vom ersten glorreichen Königreich der Draken übrig geblieben ist.

Disziplinen der Magie

Magie verfügt über zahlreiche Facetten. Diese werden *Disziplinen* oder *Ebenen* genannt. Gemeint sind beispielsweise Elementarmagie, Illusionsmagie, Kampfmagie und andere.

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, Wasserdachen und viele mehr. Angeblich starben die Drachen während des letzten großen Drachenkrieges vollkommen aus.

Drakestai

Es heißt, als Nin erkannte, dass seine Drachen außer Kontrolle gerieten und drohten, die Schöpfung zu zerstören, wandte er sich an seine Gattin 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 aufzuspiüren und einzusammeln. Er formte aus ihnen die Elite seiner Schwarzen Streitmacht. Die Waffen Lykaons.

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

Elfen

Elfen oder auch *Ljnev* (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.

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 für eines der Elemente geboren, doch, wie alle Formen der Magie, muss auch diese erlernt werden.

Enna

Zwergin und Ehefrau Garms.

Empathische Träume

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

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.

Fuchs

Musikant und Teil des *Tanzenden Sterns*, der berühmten Schauspielertruppe Raquias. Fuchs ist ein Sumrung.

Feli

Der kreative Kopf des *Tanzenden Sterns*.

G

Garm

Garm ist einer der Gildenmeister der Järgilde. Er ist ein Zwerg und Besitzer der Taverne „Zum singenden Stern“.

Genetor

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

Gideon

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

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 Zwergenreichs, die wachsam die Welt an der Oberfläche beobachten und dem Reich unter Tage regelmäßig Bericht erstatten.

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.

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.

Geisterklinge

Die Geisterklinge, oder auch *Myr* genannt, ist die Waffe eines Kampfmagiers von Makhai.

Während eines magischen Rituals muss das Myr auf den Magier abgestimmt werden, sodass es nur seinem zugeordneten Träger gehorcht. Erschaffen wird es nur durch einen *Former*, einen magischen Schmied. Richtig geschmiedet kann es hohen Temperaturen standhalten, sich zu jeder Waffe formen oder partiell als Rüstung dienen. Es wirkt auf die meisten wie Silber oder Gold, abhängig vom genutzten Material, und besteht oft aus mehreren kleinen Platten, die mit bloßem Auge nur schwer zu erkennen sind. In seinem Ruhezustand wird Myr oft als Unterarmschmuck getragen.

Goldregen

Eine Pflanze, die über die Eigenschaft verfügt, eine Vielzahl von Giften zu neutralisieren. Sie ist sehr selten und wächst ausschließlich im Drachengebirge.

H

Helix

Helix befindet sich auf der *Magierinsel* und beherbergt mehrere schulische Anstalten für Magiebegabte.

Heilmagie

Heilmagier nutzen irdische Medizin in Kombination mit Magie, um zu heilen. Von der Seuchenlehre bis zu Verwundungen wird hier alles abgedeckt, studiert und praktiziert. Magier, die mit einer natürlichen Neigung für das „Heilen“ zur Welt kommen, sind hierfür besonders geeignet.

Himmelswacht

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

1

Igbo

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

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.

Ilan (alias Alkohol)

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

Imicia

Bardin und Schauspielerin, Teil des *Tanzenden Sterns*, der berühmten Schauspielertruppe Raquias. Zwillingschwester von Gideon.

Imrit

Verschlafenes Fischerdörfchen am Drachensee und Teil des Fürstentums Kaukon.

Ion

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

Iris-Vögel

Die Iris sind Botenvögel, die einst magisch erschaffen wurden, um mühelos und sehr schnell weite Strecken zurücklegen zu können.

Istara

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

K

Kampfmagier oder Kampfmagie

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

Kaukon und Kromoi

Kromoi ist ein Vasallenstaat Lykosuras und der wichtigste Grenzaußenposten des Reichs. Vom einstigen Kromoi ist nicht mehr viel übrig. Nur noch Ruinen und das Hauptlager der Schwarzen Streitmacht befinden sich hier. Die einfachen Leute haben sich längst in das kriegsfreie Umland zurückgezogen. Kaukon steht Kromoi gegenüber an der

Kriegsfront und ist eines von Makhais Fürstentümern. Die gleichnamige, berühmt-berüchtigte Hafenstadt bildet das Herz des Fürstentums.

Keenan

Soldat und Hauptmann Lykosuras Streitmacht. Er führt den Trupp an, der direkt der Ersten Waffe Lykaons unterstellt ist.

Ketra

Zwillingsschwester von Tegeates (einer der Sieben) und Anführerin der Bruderschaft der Nacht.

Kinder des Namenlosen

Erea kennt sie als Sekte von Fanatikern, die dem namenlosen Gott huldigen und den Weltenbrand bewirken wollen. Sie 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 gegenwertige untergegangen ist. Ihre Anhänger bestehen aus allen Rassen Ereas. Mit Ende des letzten Dunklen Zeitalters hielt man sie für zerschlagen.

L

LiOTH

Hafen- und Hauptstadt der Lichtelfen auf dem nördlichen Kontinent.

Lykaon

Imperator. Kaiser. Der Mann, der den Krieg auslöste.

Lykaja

Eine der *Sieben* Waffen Lykaons, bekannt als *Die Bogenschützin*, mit besonderer, sensorischer Begabung, in Personen und Gegenständen lesen zu können.

Lykosura

Das neu errichtete Drachenreich des Imperators Lykaon. Auch die Hauptstadt nennt sich Lykosura. Inzwischen beherrschen sie die gesamte untere Hälfte des südlichen Kontinents.

Lynfach

Lynfach ist die Sprache der Elfen. Es gibt abweichende Dialekte, je nach Unterart der Elfen.

M

Makhai

Jahrtausende diente Makhai als Vasall dem alten Drachenreich. Mit dem Ende des Dunklen Zeitalters wurde jedoch seine Unabhängigkeit ausgerufen und durch das Abkommen der Blutschanze besiegelt. Makhai umspannt die Mitte des südlichen Kontinents von Kaukon bis zu den Drachenbergen.

Machon

Hauptstadt Makhais.

Magie und Magier

Magie ist in Erea so natürlich wie der allgemeine Glaube an die Götter selbst. So facettenreich die Magie in ihrer Ausprägung sein kann, so unterschiedlich gehen die Völker Eresa mit ihren Magiern um.

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.

Maran (alias Fisch)

Schauspieler und Gelegenheitsschmuggler. Teil des *Tanzenden*

Sterns, der berühmten Schauspielertruppe Raquias.

Mira

Mira aus dem Hause Cornovier ist eine sturmgeborene Kampfmagiern Makhais und die jüngste lebende Sturmfürstin Ereas.

Menschen

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

Monde

Erea besitzt 3 Monde. *Neya*, *Veyn* und *der namenlose Rote*.

Die Zwillinge-Monde Neya und Veyn sind zu jeder Jahreszeit am Nachthimmel zu sehen. Der dritte Mond erscheint nur zur Zeit des 9. 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: 8 Tage und Nächte vor Jahreswechsel und damit dem Frühlingsanfang.

N

Namenlose

Als der Namenlose wird der 9. Gott bezeichnet. Er steht für alles Übel in der Welt.

Nachtgeist

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

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.

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 Kyren-Gebirges befindet sich das gut geschützte Fürstentum Makhais unter der Führung der Stormfürstin Arica.

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 Zwillingsbruder ist Veyn. Neya gilt als Erschafferin der Lichtelfen.

O

Oblyvar

Die Oblyvar oder auch Oblivari sind die Dunkelelfen Ereas. Sie werden auch als *die Dunklen* bezeichnet. Typische Merkmale für reinblütige Oblyvari sind ihre spitz zulaufenden Ohren, die graue Haut und dunkles Haar.

Oblyva

Hauptstadt der Dunkelelfen.

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. Das gilt auch für magische Erschaffungen und zur Mutation gebrachte Lebewesen. Für Drakestai bedeutet Obsidian die Unterdrückung ihrer besonderen Gaben (Heilung, Stärke, gesteigerte Sinne). Bei besonders harten Fällen reicht eine tiefere Verletzung mit Obsidianklingen oder mit Obsidian durchsetzen Peitschen aus, um eine Vergiftung herbeizuführen. Magier und Drachen sterben daran, wenn die Konzentration in ihrem Blut zu hoch und ihre körperliche Verfassung schlecht genug ist. Auch Sumrung ist angeraten, sich von Obsidian fern zu halten.

Orks

Die ersten Orks sind Erschaffungen der "Kinder der Namenlosen". Sie kreuzten Menschen und Elfen mit allerhand Monstern, die aus der Anderswelt kamen. Das Ergebnis ist eine abscheuliche, boshafte und ewig zornige Kreatur. Während des ersten Weltenbrands sollten sie den Kindern der Namenlosen als Soldaten in ihrem Krieg dienen. Die heutigen Orks hausen zurückgezogen in den Schwarzlanden und vermehren sich dort auf herkömmliche Weise. Selten verlassen sie ihren Stamm und die Schwarzlande. Außer, sie fühlen sich in ihrem Territorium bedroht.

**Pheros**

Der erste der Sieben Waffen Lykaons und wohl auch der gefürchtetste. Bekannt als *Erste Waffe Lykaons*. Wie der Name schon vermuten lässt, ist er der älteste und erste aller tödlichen Krieger Lykosuras. Pheros ist ein feuergeborener Draketai, fähiger Feldherr und Berater des Imperators.

**Ravi**

Einer von vielen Straßenjungen Oblyvas.

Raquia

Unabhängige Hafenstadt des südlichen Kontinents.

Rune

Rune aus dem Hause Fhael ist ein Bastard und Mischblut. Von der eigenen Familie abgelehnt, baute er innerhalb der letzten 90 Jahre die Gruppe der Rebellen auf, die er auch anführt.

S

Samon

König Makhais.

Samas

Prinz Makhais und zweitgeborener Sohn des Königshauses Vydar. Samas ist ausgebildeter Kampfmagier und Miras bester Freund.

Shim

Prinz Makhais, Thronerbe und feuergeborener Drakestai.

Sturmfürst(en)

Den Überlieferungen nach sind die ersten Sturmfürsten mit Hilfe eines Rituals der Götter entstanden. Eine Prüfung, um genauer zu sein, die jeder Magier bestehen muss, um als Sturmfürst aufsteigen zu können. Einst erstreckte sich das Einflussgebiet der Sturmfürsten über die ganze Welt. Heute begrenzt sich das auf Makhai. Sie zählen zu den mächtigsten Magieanwendern Ereas und herrschen jeweils über ein eigenes Fürstentum. Zusammen bilden sie den Rat der Sturmfürsten, die zusammen mit der Krone die Regierung Makhais formen.

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. Es gibt auf der gesamten Welt etwa ein Dutzend solcher weitläufigen Areale, die unbewohnbar und gefährlich sind für das zivilisierte Volk Ereas.

Schwarzpulver

Ein hochexplosives, alchemistisches Gemisch. Die Dunkelelfen stellen es in Massen her und verkaufen es gewinnbringend in ganz Erea.

Schattenwanderer

Wandelnde Skelette. Einst verflucht und erschaffen von Schadmagiern der Namenlosen.

Schmiede

Als *Schmiede* wird sowohl Ort, als auch Ausbildungsmethode der angehenden Waffen Lykaons bezeichnet.

Singender Stern

Taverne in Raquia.

Sumrung

Sumrung sind Gestaltwandler, die neben ihrer menschlichen Form auch die eines Tieres annehmen können. Ursprünglich von Sturmfürsten erschaffen, leben sie heute

in kleinen Familienverbänden verstreut in ganz Erea.

Südlicher Kontinent

Erea besteht aus zwei großen Landmassen. Dem Nördlichen Kontinent und dem Südlichen. Dazwischen liegt das Sturmmeer.

T

Taine

Das sind magiebegabte Personen, die nie eine magische Schule besucht haben. Der Begriff stammt aus der alten Drachensprache und bedeutet "ungezügelt" oder "wild". Taine werden von den meisten zivilisierten Reichen als Bedrohung eingestuft.

Talan

Ein Talan ist ein Machtkristall, der bestimmte Mengen magischer Energie speichern kann.

Tanzender Stern

So nennt sich die Schauspielertruppe, die in Raquia ihren Hauptsitz hat, aber ereaweit bekannt ist. Der Zwerg Garm, dem das Theater und die Taverne "Zum singenden Stern" gehört, zählt zu ihren größten Sponsoren.

Tegeates

Tegeates ist einer der Sieben Waffen Lykaons, auch bekannt als *Schattenklinge*. Er ist ein schattengeborener Drakestai und Assassine.

Tengel (alias Gewürz)

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

Titana

Titana ist eine der *Sieben* Waffen Lykaons. Sie wird auch als *Der schöne Tod* bezeichnet und ist eine glutgeborene Drakestai. Sie ist eine Meisterspionin Lykosuras.

Thera

Thera aus dem dunkelelfischen Adelshaus Fhael. Herrscherin Oblyvars.

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.

V

Vydar

Das Haus Vydar mit den Farben Gold und Rot bringt seit sieben Jahrhunderten das Königshaus Makhais hervor.

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.

W

Waffen Lykaons

Die Waffen Lykaons sind uralter bekannt und gefürchtet. Sie sind Lykosuras tödlichste Krieger und die Generäle seiner Schwarzen Streitmacht.

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.

Weltensang

Der Weltensang ist eine Sammlung von Liedern, die zusammengefasst die Entstehung der Götter und der Welt beschreiben.

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.

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 Zwillingskontinent 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 9. 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.