

## Aventurische Sprachen

### I. Nichtmenschliche Sprachen

#### A. Isdira (Elfish) / 387

Vokale, die getrennt oder eigenbetont ausgesprochen werden, sind durch einen Akzent markiert.

´ = kaum hörbare Pause

Der Plural wird gebildet durch die Verdopplung des Schlussvokals, meistens einem a

(Aus: **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**)

„Die Besonderheiten des Isdira sind das Fehlen einer Grammatik und die Feinheit der Lautmelodie. Beispielsweise kann das Wort ´var´ gleichermaßen ´Behüter´, ´behüten´ und ´behütet´ bedeuten - also Haupt-, Zeit- oder Eigenschaftswort sein.“

„Die Schrift des Isdira ist ebenso eigentümlich wie die Sprache. Die 27 Schriftzeichen sind kunstvolle Schnörkel und Schleifen, offensichtlich dazu gedacht, in die gekrümmte Oberfläche von Ästen und Stämmen lebenden Holzes geprägt zu werden. Es gibt drei Gruppen von Zeichen: erstens die einzigen zehn Konsonanten, zweitens die elf grundsätzlichen Selbst- und Zwielaute, und drittens sechs Laufverbindungen, die, mit den Lautzeichen vielfach verschlungen und kombiniert, der Laufülle des Isdira gerecht werden.“

(Aus: **Geheimnisse der Elfen**)

(elf.) = elfisch, (alb.) = albernisch, (gar.) = garethisch, (Hzg.) = Herzog, (Hzgn.) = Herzogin



(i)ama, [GE] Freund, gut, Beziehung, Bruder, Fauna, Gabe, Geburtsinstrument, Gefährte, Geliebter, Leh- rer, Natur, Schicksal, Sinn, Freundschaft  
´hui, [DG] große Eule (gar.: Uhu)  
´shi, [DG] Glühwürmchen

A, [47\*] und / [GE\*] Ich

A´dala, [DG] Schmetterling

A´dao, [LE\*] Ich werde

A´lamja, [DG] Kuckuck

A´lê, (pl.) -a, [HA] alle Disteln, insb. Große Kratzdistel

A´ravije, [DG] Harpyie

A´shiana, [DG] Libelle

Aar, [DG] Adler, gar. Poet.: Aar

Adôawa, [DG] Kranich

Adôbha, [DG] Storch, gar. Poet.: Adebar

Adodirja, [DG] Reiher

Aha, [47] breiter, aber flacher Fluß

Aha, A(l)wa, [GE] Wasser, Bach, Fluß, Zeit

Ahayo, [DG] (See-)Fisch / [47] ahaya

Ahara, [DG] Hecht

Ai, [H26] Ja

Ai(g), [HA\*] Wohnbaum

Aigya, [HA] „wehrhafter Wohnbaum“, Eiche

Aiyeona, [HA] „Wohnbaum-seit-ewig“, Ahorn

Akâ, [DG\*] Horn

Akaiya, [BL2] Wurfspeer der Steppenelfen

Akaje, [DG] Karen

Akelei, [HA] Hornblume, Akelei

Âleêza, [HA,47] (Rosen-)Dorn, auch: elf. Florett

Âlêza, [HA] Dorn, s.a. Azalee

Alwa, [GE] Flußufer

Alwasala, [DG] Biber

Alwaseljo, [DG] Forelle

Alwyn, [DG] Môwe

Ama, [GE\*] Gefährte

Amanahiti, [FA] (EN) Wassermann an der Grimmfrostöde

Amaya, [DG] Ameise

Ao, [GE\*] schön / [GE\*] dunkel

Aohamori, [DG] Wels

Ar, [H26] Nein

Aras, [65] Geheimnis

Ariana, [DG] Adlerpferd, Hippogriff

Awa, [47] breiter, eher flacher Strom

Awâ, [DG] Frosch

Awa´e, [47\*] Wasseroberfläche

Awadir, [HW] Grünwasser (Zufluß des Pandlaril)

Awasela, [47] „Gewandtheit auf See“ = elfischer Einbaum

Aya, [57\*] für / [H32] im

B(h)al, [HA\*] Sammler, sammeln

Badoc, [GE] schlecht (zwingt in seinen Bann und zu sein wie es selbst), meist mit Menschen assoziiert

Bai, [HA\*] Helfer

Bandlaril, [GE] Strom zwischen Wald und Gras = Pandlaril / [HW] in alten Weidener Sagen auch: „Auenfluß“

Basilamine, [HA] „täusch. Schnellpflanze“ = Chamäleonspring- kraut

Bha, [GE] Verstand, rationelles Denken, Acht geben

Bha´i, Bha´iya, [H26] In etwa: „Schaut!“, „Gebt Acht!“

Bha´za, [DG] Basilisk

Bha´gra, [DG] Menschenfeind, Oger

Bha´brâ, [DG] Greif

Bhaselya, [DG] Fuchs

Bha´izar, [47,FA] Schneesturm, Blizzard

Bhaldharian, [HA] „Sammler der Kraft der Stute“ = Baldrian

Bhalsama, [GE\*] Heilung

Bhalsamada, [HA,47] Wirselskraut

Bhardona, [FA] (EN) „Begehren-Auslöser“, Pardona, Schwarz- elfe („bha-dha-na“)

Bian, [GE] (Elfen-)Haar, Gras

Bianvalve, [HA] „Gras der gesammelten Wolke“ = Bausch

Bianbhâ, [DG] Hase, Kaninchen

Biandavar, [ET] „Das Bewachte Land“ (einst um Tie´Shianna)

Bianja, [47] Bauschbild

Biunda, [GE,47] besonders fruchtbares Flußgrasland, Au

Biundakâ, [DG] Wollnashorn

Biundy, [DG] Antilope

Biunfeya, [MA] Auelf

Biundavar, [GE] „Das Bewachte Land“ = Quellgebiet des Svellt zwischen Thaschbergen, Rhorwed und Neunaugensee

Biundra, [47] offenes Grasland

Biunvara, [BL1] „Hüter der Auen“ (EN der Elfen des Bornwaldes)

Borgra, [DG] Bär, aggressiv

Born, [DG] Bär, friedlich

Borobori-noi, (pl.) -né [GE/DG,H32] „Kleiner Bartbrummler“, Zwerg

Boroborinojama, [H32] „Freund der Zwerge“, aber auch: „Mein zwerghischer Freund“

Da, [DG\*] Nase

Da, [LEX\*] Wiese

Da´o, [GE\*] Fleisch

Dhaôm´ra, [H26] Freiheit fort

Dana, [BL2] baumlose Au

Dandaô, [DG] Wassermolch

Danyai, [DG] Trappe

Dejifinya, [DG] Delphin

Dena´, [DG] Kröte

Dendaô, [DG] (nichtmagischer) Salamander

Dengrà, [DG] Sumpfrantze

Dene, [GE] feuchte Niederung (eher baumlos), Moor, Au

Dha, dao, [GE] Leib, Verkörperung, Sein, Selbstverständlichkeit; Nordstern dha, [H26] „das was ist, was erscheint, was bleibt, was

jeder erkennt“

Dhakra´, [DG] Höhlendrache

Dhakra´gala, [DG] Kaiserdrache

Dhakra´yo twel, [DG] Riesenlindwurm

Dhaofey´abha, [H32] ungeborenes Elfenkind

Dhê, [HA\*] Frucht

Diroy, [57\*] Tor

Diroy´aya Varra Diroy, [57] Tor für den „Öffner der Tore“ (Borba- rad)

Dir, [GE] (lichter) Wald, Hain / [47] oft Birken, Lärchen

Diruyda, [ZA] „Weiser des Waldes“, Druiden

Diundakâ, [DG] Warzennashorn

Diundaô, [DG] Eidechse

Diungo, [DG] Steppenhund, Hund

**Diundra**, [GE,47] trock. Grasland (Wintergras), Steppe, *Tundra*  
**Diundyä**, [BL2] trockenes Grasland (Heidelbeeren und Ginster), z.B. Die Grüne Ebene  
**Dschiss(andra)**, [GE] „mitreißendes Klingen“ (elf. Sprechgesang)  
**Duila**, [DG] Maus  
**Dwila**, [DG] Ratte  
**E**, [47\*] geben, Ruf  
**E'fey**, [47] stummer Ruf der Elfen  
**Êi**, [DG\*] Nest  
**Êibha**, [HA] „Wachnest“, *Elbe*  
**Eida**, [DG] Ente (gar.: *Elderente*)  
**Êkayaô**, [DG] Igel  
**Elah**, [B22-31\*] Zweig  
**Elei**, [HA\*] Blume  
**Elkya**, [DG] *Elch*  
**Elodiron**, [GE/LEX] „Die Verlorene“, „Die Jägerin“, bekannte Firmelfe, Anführerin der Alb. Bogenschützen auf Maraskan (6v.H.)  
**Éo**, [GE] Bez. für das elf. Rechtsempfinden / auch: **êo** [47]  
**Eo'gra**, [47\*] Unrecht  
**Eorfa!**, [GE] „Es soll Recht sein!“, Rituelle Bekräftigung einer Entscheidung  
**Faern**, [HA] Elfenschutz (gar.: *Farn*)  
**Fasanja**, [DG] *Fasan*, Wildhuhn, Rebhuhn  
**Felja**, [DG] Katze, Wildkatze  
**Fenvar**, [GE] altelf. Sagen gestalten, die Sternenträger oder auch: „Hüter der elfischen Träume“, die „träumenden Elfen“  
**Fenvariën**, [GE] (EN) Hüter-der-(elfischen)-Träume, auch: letzter König des Alten Volkes  
**Feörn**, [H36] Elixier aus Wasser, Wein und Spezereien  
**Fey**, [DG] Hörnchen (gar. Poet.: *Feh*) / genauer [GE]: Edelgraues Kaiserhörnchen  
**Fey**, [HA] *Efeu*  
**Fey**, **fae**, [GE,H32] Elf, Elfin, auch: ich  
**Feya**, [GE] Freund (elfisch), Bruder  
**Feyala**, [MA] Elfengeschlecht  
**Feygra**, [GE] Unmensch  
**Feyiama**, [H32] „Freund der Elfen“  
**Feylamia**, [GE] Elfenvampir / [47] „Trugelfen“  
**Feyra**, [GE] Feind  
**Feysala**, [MA] elfische Sippongemeinschaft  
**Feysalanur**, [MA] Teil der Sippongemeinschaft  
**Fial**, [GE\*] Pelz  
**Fialgra**, [GE/DG] „Wildpelz“, Ork  
**Fialgrala**, [HW] „Tannicht-wo-die-Orken-hausen“ = Blautann und Finsterkamm  
**Fialgralwa**, [HW] Finsterbach  
**Finya**, [DG] Wal (davon gar.: *Finne*)  
**Fir**, [FA\*] Winter, Frost, Eis  
**Fir'ye**, [47\*] Eisboden  
**Firkrä**, [DG] Frostwurm  
**Firzerza**, [DG] Pardonas Gletscherwurm  
**Firnaysala**, [FA] (EN) Palast der Firmelfen  
**Firndra**, [47] Eissteppe  
**Firnya**, [47] Küste des Eismeeres  
**Firnya fey'e**, [H26] Firmelfen  
**Flanathil**, [H12-14\*] Flamme  
**Fôza**, [DG] Nachtwind  
**Go**, [DG\*,GE\*] struppig oder rot  
**Gobian**, [GE/DG] „struppiges Rothaar“, Grobian, *Goblin*, struppig, Räude, Quälgeist  
**Gobianoï**, [GE] „Rotstruppige“, *Goblins*  
**Goblinda**, [GE] Hochland zwischen Gerasim am Oblomon und dem Rabenpaß über die Kleine Sichel, auch: [LEX] „Goblinwiese“ oder Grüne Ebene  
**Gra**, [GE\*,MA\*] falsch, wild  
**Grinfeya**, [MA] Firmelf, auch: **Firnya fey'e** [FA]  
**Gwen petryl**, [GE, E] „Leuchstein“  
**Gwen**, [H12-14\*] Kind  
**Gwenselah**, [H12-14] (EN) „Kind-des-Silberzweigs“  
**Gya**, [HA\*] wehrhaft  
**Hainvaôr**, [DG] Häher  
**Hajadda**, [MA] „Der Gast“ = Name eines Dämons  
**Harmya**, [DG] Vielfraß, Dachs, großer Marder (fälschlich gar.: *Hermelin*)  
**I'mandla**, [DG] Kobold  
**la**, [47\*] mit  
**Ianna**, [75] Heimat, Zuflucht, Hain der Magie  
**laô**, [DG] Käfer

**Ikanaria**, [GE] (alb.) Schmetterlingsart, eigentlich Oberbegriff für: hübsche Seltsamkeiten, die man nur im berauschten Sinn sehen kann  
**Île**, [HA\*] „Pflanze“  
**Ille**, [HA\*] Frucht  
**Im-ma, -me**, [DG] Honigbiene oder Hummel (gar. Poet.: *Imme*)  
**Imse**, [DG] Wespe, Hornisse  
**Isdira**, [ZA] „die Waldsprache“, gemeinsame Sprache der Elfen-völker  
**Isriël**, [GE] Hochgemute Stadt, von Wassern überflutet (Ysli-See) in Tobrien [Wasser]  
**Isjari**, [DG] Stechmücke  
**Ka**, [HA\*] Wunde  
**Kahrjanda**, [H32] Schicksal, „die Bestimmung“, Traum  
**Kairan**, [HA] *Kairanrohr* (auch: [H28] *cairan*)  
**Kamile**, [HA] „Wundentraumpflanze“, *Kamille*  
**Keh'nurdro**, [H32] „Lebenskraft fressender Gast“, Wucherungen an alten oder kranken Bäumen  
**Khar**, [H32\*] Ungeheuer  
**Khar'mha**, [FA] eine Grundlage für Sippenbildung bei Firmelfen  
**Kla'gra**, [DG] Waldspinne  
**Krä**, [DG\*] (Lind-)Wurm  
**Ku'ri**, [DG] Falke (vgl. *Ucun*)  
**Kvill**, [47] ebendas  
**La**, [GE,47] (tiefer) Wald  
**La'aha**, [HW] Rotwasser (Zufluß des Pandlaril)  
**La'e**, [47] Bergwald  
**Laergyä**, [DG] Weißhirsch  
**Laërka**, [DG] Kronenhirsch  
**Lairja**, [DG] Reh  
**Lairfeya**, [MA] Waldelf  
**Laka**, [DG] Specht  
**Lara**, [DG] Wolf, friedlich  
**Lar**, [47] wilde Fichtenwälder, Waldwildnis (Schwarztannen, Fichten, Mammutbäume)  
**Largala'hen**, [ET] Magischer Kelch König Fenvariens  
**Largra**, [DG] Wolf, aggressiv  
**Larkrä**, [DG] Baumdrache  
**Larza**, [GE,47] Wolfsmesser  
**Latala'jah**, [H32] „Rosenohr, gefunden im Wald“, auch: „mit dem Wald lebendes Kind“, oder: „Werwölfin“  
**Lavendel**, [HA] „Altwaldgewächs“, *Lavendel*  
**Lindya**, [HA] *Linde*  
**Lir**, [ET\*] Woge  
**Lir, Lyr**, [GE] Meer, Welle / [GE] **Lir**: Meer (eher unheimlich)  
**Lulanie**, [GE] *Lulanie*  
**Lyr**, [47] unheimliches Meer // [ET] „Der Ozean“  
**Lyrankh**, [H12-14] Zauberbeichen, geleitet Totenschiff ins Jenseits  
**Mada**, [GE] Mond  
**Mal**, [HA\*] Traum  
**Malve**, [HA] „Traumwolke“ = Elfen Spiegel = *Malve*  
**Mammuton**, [GE,47...] Stoßzähne d. Wolllefanten = „Elfenbein“  
**Mamodhau**, [DG] Wolllefant, *Mammut*  
**Mamya**, [DG] Robbe  
**Mamra**, [GE,47] Robbentöter (Waffe)  
**Man'dalati**, [DG] Lotosstar  
**Mandaläya**, [GE] Schwimmende Insel im See ohne Grund und Boden (Neunaugensee) von Flammenlohen des Feuerberges verhüllt, in den Träumen verschwunden [Feuer]  
**Mandla**, [HA] Blutulme  
**Mandlaril**, [GE] Zaubervaldstrom = *Mandlaril*  
**Mandra dao**, [BE2] „Lebensaufgabe“ eines Elfen  
**Mandra**, [GE] Seelenkraft  
**Mandragora**, [HA] Alraune  
**Mandrawa o**, [GE] „Dunkler Quell der Seelenkraft“ (myst. Ort der Elfen)  
**Matzy**, [B22-31\*] Sprache, sprechen  
**Mawr bian**, [H36] „Seidenhaar“ = Baron Ofrim Seidenhaar Roswyld, halbelfischer Hexer aus dem Yalaïad  
**Mawr**, [H36\*] Seide  
**Mayille**, [HA] Schönfrucht, Aprikosen-, *Marillenbaum*  
**Mha**, [FA\*] Traum  
**Mhair Thaintalwa Nurdraza**, [45] der „letzte Sommer“, gemeint ist der Sommer vor der Rückkehr Borbarads im Jahre 22 Hal  
**Minni**, [GE\*] Mut  
**Mor**, [GE\*,DG\*] graben, buddeln, wühlen  
**Morja**, [DG] Maulwurf  
**Morka**, [DG] Wildschwein

**Morrowinza**, [DG] Tatzelwurm, Grubenwurm  
**Na**, [BL2] „häufige Vorsilbe“  
**Na**, [FA,FA\*] Streben und Jagen / Begehren  
**Nafirëona**, [FA] (EN) „ewiges Nachteis“, die Klirrfrostwüste  
**Nagrâ fir**, [FA] „Winter der Schneelaurer“  
**Nanda**, [DG] Einhorn (vgl. *Nandus*)  
**Nargrâ**, [DG] Schneelaurer (vgl. *Nagrach*)  
**Noj**, [HA\*] grau  
**Nojwô**, [DG] Grauschwanz, Siebenschläfer  
**Nur'za**, [H26] „Vernichter des Lebens“ oder „Vernichtetes Leben“ = „Die Letzte Kreatur“  
**Nurd' dhao'ol**, [GE] [H26] „Gedeihen mit Dir!“, Dankesformel  
**Nurdagra**, [DG] Riese  
**Nurka**, [DG] Troll  
**Nurdra**, [GE] Lebenskraft, Wachstum  
**Nurdra'bian**, [EN] (EN) „Leben-Gras“, Die Eisblume Nurdaban  
**Nurdrala**, [B22-31] Wachs!  
**Oâ**, [DG] Rabe, Krähe  
**Oâna**, [DG] Elster  
**Olodir**, [DG] Auerhahn  
**Omethëon**, [GE] Eissäule im kristallinen Norden (Yeti-Land) um die sich das Himmelsgewölbe drehen soll, im ewigen Eis verloren [Eis]  
**Onagya**, [DG] Wildesel (gar.: *Onager*)  
**Orgâlee**, [HA] Lampionblüte, *Orgâlee*  
**Pandlarin**, [HW] Neunaugensee (insbes. Vor 919 BF) = *Pandlarin*  
**Pethasil**, [47] *Petersilie*  
**Puinguin**, [DG] Boronskuttentaucher, *Pinguin*  
**Quâia**, [DG] Wildgans  
**Qui**, [HA\*] Krächzen  
**Qui' dhê**, [HA] Krächzfrucht, *Quitte*  
**Quillyana**, [GE] Kvirasim  
**Quiwi**, [DG] Käuzchen  
**Quoia**, [HA\*] Knarren  
**Rao'ra**, [DG] Säbelzahniger, gestreift  
**Rao'râ**, [DG] Silberlöwe, silbermäßig  
**Rathil**, [GE] Strom der Feinde = *Rathil*  
**Rhiana**, [DG] Pferd, Elfenpony  
**Riallon**, [GE] Inseln im Nebel  
**Ril**, [GE] (unheimlicher) Fluß (das normale Wort wäre: *Awa*)  
**Ronra**, [DG] silberweißer Waldlöwe, normal  
**Rongra**, [DG] silberweißer Waldlöwe, hungrig (vgl. *Rondra*)  
**Ryl'Arc**, [FA] (EN) „unheimliches Schwarzwasser“, Stadt der Dunkel elfen  
**Ryldô**, [DG] Neunauge  
**Sa**, [BL1\*] gut  
**Sadha**, [W1] „gute Beständigkeit“, Elfenstern  
**Sala Mandra**, [GE] „Versammlungsort der Magiebegabten“ = Berührungsebene zwischen Lichtwelt und Aventurien, gemeinhin: die Wälder nördlich des Neunaugensees  
**Sala**, [GE] Heim, Sicherheit, Gemeinschaft // [GE] Zuhause, Versammlungsort // [GE] Kuppelhalle firnelischer Eistürme  
**Salar**, [H26] Deckung!, Warnruf  
**Salasandra**, [MA] in etwa: Gleichklang, Geistesbund zwischen Angehörigen einer Elfensippe, „Tanz der Seelen“  
**Salbai**, [HA] Heilmehlfel = *Salbei*  
**Salma**, [DG] Lachs, (gar.: *Salm*)  
**Salyrvan**, [FA] (EN) „Wächterin des Heimatmeeres“  
**Sandra**, [GE\*,MA\*] Klang, Klängen  
**Sanya**, [GE] Gruß, Einladung, Gast, vgl.: **sanyasala** [GE], **saniama** [H32], **sanya bha** [GE]  
**Say' dhaba**, [HA] „geformtes Hausgewächs“, *Seidelbast*  
**Saya**, [MA\*] gutes Gefühl / [DG\*] Schützer  
**Sajalana**, [W1] „Zur-Heimat-Begleiter“, Gestirn im Sternbild Eidechse  
**Sela**, [47\*] Gewandtheit  
**Selflanathil**, [H12-14, ET,90] (EN) „Silberflamme“, heilige Waffe der Beni Geraut Schie  
**Sequoia**, [HA] „heimeliges Knarren“, Mammutbaum  
**Sha**, [GE] (strahlende) Sonne / [47] Frühlingssonne  
**Shae**, [47] Spätwintersonne  
**Shakagra**, [FA] (EN) der Nachtalben  
**Shao**, [47] Abendsonne  
**Shasanya**, [DG] Sonnengrüßerin, Lerche  
**Shaval**, [65] Sonnenhüter  
**Shi**, [GE\*,DG\*] Gleißeln, Leuchten  
**Sikaryan**, [H37] „Essenz“, Lebenskraft  
**Sila**, [HA\*] schnell

**Simyala**, [GE] Mittelpunkt der Welt (Reichsforst in Garethien), von Pflanzen und Erdreich überwuchert [Humus], Erste Stadtgründung der Hochelfen  
**Sis**, [DG\*] Schlange, allgemein  
**Sisja**, [DG] Schleiche  
**Sisla**, [DG] Natter  
**Sisra**, [DG] (Nessel)Viper  
**Sisza**, [DG] (Kvill)Otter  
**Soahin' iama**, [H32] eine der elfischen Bez. Für das Sorgenlied  
**Sur**, [H37\*] auch  
**Svalva**, [DG] *Schwalbe*  
**Swanja**, [DG] *Schwan*  
**Tâ**, [DG] Singvogel, Amsel, Fink  
**Tala**, [pl.] –ri, [GE/DG, H32] „Rosenohr“, Mensch (friedlich)  
**Tar-balasan**, [H37] ?  
**Tarnele**, [HA] Roter Löwenzahn  
**Taub'kahrza**, [H32] „aus dunkler Magie zur Zerstörung geschaffene Ungeheuer“, Dämonen  
**Taubra**, [GE,MA] (für Elfen unerklärliche) Zauberei  
**Taubralir**, [ET] „Zauberwooge“, Hochelfische Galeere  
**Taubria**, [BE1] in etwa: „verflucht“ = *Tobrien*  
**Tausna**, [H32\*] Schatz  
**Telor**, [pl.] –é, [GE/DG, H32] Mensch (allgemein)  
**Tensaya**, [DG] Steinschützer, Schildkröte  
**Tenza Gramorla**, [GE] Bimssteinbuddler = Zwerg  
**Thar(a)**, [GE] Waffe, Kämpfer(in)  
**Tharaka**, [47] gemeinsamer Kampf der Sippen  
**Thar-Awalyr**, [HW] „der Seefahrer“ = Hzg. Thordenan IV.  
**Thar-Dhaobha**, [HW] „der Reiter“ = Hzg. Thordenan I.  
**Tharandra**, [H32] in etwa: „die Kunst magische Waffen zu fertigen“  
**Thar-Nurina**, [HW] „der Jüngling“ = Hzg. Thordenan II.  
**Thar-Ronra**, [xx] „der Löwe“ = Marschall Thronwig Raul Helman  
**Thar-Thara**, [HW] „der Verwegene“ = Hzg. Thordenin V.  
**Thil**, [GE\*] Strom  
**Thunata**, [GE] „Neuer Versuch“ = ehem. Elf.-menschl. Siedlung nahe Hillhaus  
**Tie**, [FA\*] Stadt  
**Tie'shianna**, [GE] „Die Gleißende“, In den ewigen Gärten des Südens an der Grenze zum Bannland (nordwestliche Khom) unter Steinrümern und glitzerndem Sand begraben = [Erz]<sup>1</sup>  
**Tieaha Mhagra**, [FA] (EN) „Wasserstadt des Tobenden Traumes“, Stadt der Nachtalben  
**Tija**, [DG] Meise, Kehlchen  
**Trawyar**, [BA] Siedlungsform der Waldelfen, meist aus lebendem Holz gefertigt  
**Tuél, twel**, [MA\*,DG\*] Fremder, Besucher, (überlegener) Eindringling  
**Tuélbian**, [DG] „Fremdhaar“, Affenmensch  
**Twel'fira**, [DG,FA] Yeti, „Eindringling im Eis“, „gastl. Eindringling“  
**Twel'la**, [DG] Waldschrat  
**Twelwan**, [MA] „Der älteste Besucher“ = Name eines Dämons  
**U' njama**, [DG] Nachtigall  
**Uida**, [47\*] Antwort  
**Unya**, [DG] Fledermaus  
**Ur**, [DG] Auerchse  
**Urgra**, [DG] Steppenrind  
**Uûna'za**, [H26] Tod der Dunkelheit; tödliche Dunkelheit  
**Uyda**, [ZA\*] Weiser  
**Vainkrâ**, [DG] Horndrache  
**Vala-sha**, [HW] „die Gleißende Sonne“ = Hzgn. Luitperga  
**Vala-yaladhalir**, [HW] „die Schöne“ = Hzgn. Luitperga  
**Val-bhara**, [HW] „der Greise“ = Hzg. Thordenin VI.  
**Val-bianbundha**, [HW] „der Grüne“ = Hzg. Thordenin IV.  
**Valsa aha**, [BL1] Bewahre-gut Fluß = *Walsach*  
**Vandigra**, [FA] „Zornwächter der Weite“, Kreatur des Eisreiches  
**Var, val**, [GE] Hüter, Bewahrer / [47\*] Wächter  
**Var' tausna**, [H32] „Schatzhüter“, meist für goldgierige Zwerg  
**Var-bhandala**, [HW] „der Schlaue“ = Hzg. Thordenin II.  
**Var-iamamandra**, [HW] „der Gute“ = Hzg. Thordenan III.  
**Varra**, [57\*] Öffner  
**Var-taladha**, [HW] „der Spielmann“ = Hzg. Thordenin I.  
**Vaydha**, [HA] „Jagdversteck“, *Weide*  
**Vayselja**, [DG] kleiner Marder (gar.: *Wiesel*)  
**Ve**, [HA\*] Wolke  
**Veija**, [DG] Habicht, Bussard, *Weihe*

Gelöscht: <sp>

<sup>1</sup> Tie-Shia(n)-na, „Stadt des gleißenden Verlangens“??

**Vendel**, [HA\*] „Gewächs“  
**Vila(y)**, [HA] [H26] Baumfee, oft in Walnußbäumen (vgl. **Val** = Hüter)  
**Vindha'a**, [BL2] „Kinder des Windes“, Steppenelfen  
**Widir Arc**, [MA] „Schwarzer Wald“ (gar.: *Widharcal* = Agrimoth)  
**Wô**, [HA\*] Schwanz  
**Ya**, [47\*] Gefühl  
**Yamaya**, [DG] Taube  
**Yar(a)** [GE] (Kurz-)Bogen, Schütze  
**Yara**, [47] Kurzbogen  
**Yar-dirla**, [HW] „der Weidmann“ = Hgz. Thordenin III.  
**Yeona**, [HA\*] Ewigkeit  
**Yo**, [DG\*] Fisch  
**Za, ra**, [GE] Verneinung, Gegner, Feind  
**Zara**, [DG] Echsenmensch  
**Zejya**, [DG] Luchs  
**Zertaubraza**, [MA] widernatürliche, schlechte Magie, schwarze Magie  
**Zerza**, [GE] Zerstörung, Vernichtung, Ende / [H32] „Licht werden“  
**Zerza feygra**, [H32] „Unheilvoller Zerstörer“  
**Zerza jah**, [H32] drohende Vernichtung, baldiges Ende, Übergang, Veränderung

A'dao sanya ehli'ja, di asha thar'biahn,  
Niunde li'dir sala dehn, aha dir fifra fey.  
Mada mandra eh'sanya, di shadoh ke le'ear.  
Nurd! A'dao valva sal, lyr e'denja dir...

Sanyasala, feyama  
Dao ay'zerza, tala feyama.  
Taubra ay'zerza, tala feyama.  
Sha'alwa yan, mada'var sanya, tala feyama.

Leh'dha mandra! Bha thar'tala kariél salar Tjahlf!

Sanyasala nurdraya, feyama! (Willkommen im Leben, Freundin)

(Aus: **Das letzte Lied**)

A'dao bhanda. (Ich werde nachdenken)  
Nurd dhao. (Gedeihen mit Dir!)

A'dao valva iama. (*Adler, Wolf und Hammerhai*)  
Ama tharza. (*Armatruz*)  
A'sela dhao biundawin. (*Axxeleratus*)  
Bha'iza dha feyra. (*Blitz Dich find*)  
Bhal'sama sala bian da'ô. (*Balsamsalabunde*)  
Bhanda fialza dhaôm'ra. Bhanda dhaôm'ra [H26] (*Band und Fessel*)  
Bian bha la da'in. (*Bannbaladin*)  
Dha sanya fiala valva. (*Das Sinnen fremder Wesen*)  
Feya feyama i'ungra. (*Flim, Flam Funke*)  
Fial miniza dao'ka. (*Fulminictus*)  
la'bha a'sela biunda awa'e. (Mit Vorsicht und Gewandtheit über Auland und Wasser. *Über Strom und über See.*)  
la'bha a'sela diundra fir'ye. (Mit Vorsicht und Gewandtheit über Tundra und Eisboden. *Über Eis und Schnee.*)  
la'bha a'sela lala a'lee. (Mit Vorsicht und Gewandtheit durch tiefen Wald und Dornen. *Über Wipfel über Klee*)  
lama lamia mini'rai. (*Chamaelioni Mimikri*)  
I'bhanda dhara feya dendra. (*In dein Trachten, Fühlen, Denken.*)  
Mandra mha firndra sha'ka. (*Metomorpho*)  
Sala'ra a'dao mandra. (*Salander Mutanderer*)  
Sanya bha vara la. (*Sensibar wahr und klar*)  
Saya uida'za eo'gra e'fey var. (Gutes Gefühl trotz falscher Antwort, trotz Unrecht, gibt der Elf dem Wächter. *Seidenzunge Elfenwort*)  
Thar taubraza. (*Kampfsauber stören*)  
Uida mandra sanya'ray. (*Odem Arcanum*)  
Valva iama. (*Sanftmut*)

(Aus: **Mysteria Arkana**)

Sala dirya va bhal (*Solidirid Farbenspiel*) Anrufung der Sicherheit von Luft und Boden --- Zauberlied [H26]

Ve wyn nuya! (hat was mit Nebel zu tun) Nebel von seinem Mandra geformt --- Nebelleib oder Wehe walle Nebula ? [H26]

(Aus: **Der Lichtvogel**)

Nam mandra baile da'ô (Herz und Fleisch fließen lassen)

Al themla alaya, bun sirge baya  
Nesachya, thilma, an feôm salaya ... (Elfishes Lied)

(Aus: **Schatten aus dem Abgrund**)

Sur feydhra ofrim mawr bian. (Auch ich bin ein Elf und heiße Ofrim Seidenhaar.)

(Aus: **Seelenwanderer**)

Tiefes Ryl'Arc, ewiges Tieaha Mhagra...

(Nachtalbisches Gebet, Aus: **Firuns Atem**)

Nurdrazal Sa, iama'han zerza. (Töte/Zerstöre/Verneine/Befeinde niemals das Leben/die Kraft/das Wachstum! – Es sei denn/Oder es geschieht/Anderenfalls, (daß) du/der Freund wirst/wird zerstört/vernichtet (oder) findet/sucht das Ende.)

(Gesetz der Si'anna, Aus: **Feenflügel**)

## B. Orkisch (Oloarkh etc.) / 61

**Aikar Brazoragh**, [AA28] Gestalt der orkischen Mythologie, Einer der Stämme = Ashim Riak Assai  
**Ai**, [B22-31\*] Kein  
**Ai Kattach**, [B22-31] „Keine Gefangenen“, Orkischer Schlachtruf  
**Angarai**, [DO] Feuergott der Olochtai, Ingerimm  
**Arbach**, [DO] Orkischer Säbel  
**Ashim Riak Assai**, [AA28] (EN) Aikar Brazoragh  
**Assai**, [DO] (EN) Orksippe der Korogai  
**Azzchabragh**, [HW] „Tann des Todes“, „Wald ohne Wiederkehr“, „Brazoraghs Pfuhl“ = Blautann  
**Azzek**, [DO\*] Kind  
**Azzek-u-gorromp**, [DO] (EN) „Kind im Karren“  
**Brazoragh**, [DO] (EN) Orkgötze (Naturgewalten)  
**Brazoragh Ghorkai**<sup>2</sup>, [MS] „Brazoraghs Hieb“  
**Byakka**, [DO] Orkische Doppelaxt  
**Drasdech**, [DO] Zweite Orkkaste, Handwerker  
**Ergoch**, [DO] Sklaven, Kriegsgefangene anderer Stämme, rechtlos  
**Gharyak**, [DO] „Barbar“, Oger oder Olochtai  
**Ghirik**, [DO] (EN) Orksippe  
**Ghorkai**, [MS\*] Hieb  
**Gorromp**, [DO\*] Karren  
**Gravesh**, [DO] (EN) Orkgötze (Schmiedekunst)  
**Grishik**, [DO] Erste (niedrigste) Orkkaste, Bauer  
**Gruufhai**, [DO] Orkischer Kriegshammer  
**Harordak**, [DO] Dorfvorstand, bestehend aus Häuptling und Schamane  
**Jurlojurjor** [LEX] „Nebeliges Wasser“ = Unterlauf des Großen Flusses  
**Kattach**, [B22-31\*] Gefangene  
**Kharrasch**, [DO] (EN) „Hammer“  
**Khezzara**, [DO] Orkische „Kriegshauptstadt“  
**Kharkush**, [DO] Orkschmiede  
**Khurkach**, [DO] Dritte Orkkaste, Krieger  
**Khurkachai Tairachi**, [MS] „Tairachs Krieger“  
**Klubukh**, [DO] (EN) Orkgötze der Tordochai (Krieg)  
**Korogai**, [DO] (EN) Orkstamm, Schmiede  
**Krrorgh'kroh**, [H32] orkische Kriegshunde  
**Mamrekh**, [DO] (EN) einzige Orkgötzin (Frauen), wahrscheinlich eine Übertragung der Goblinsgötzin **Mailam Rekdai**  
**M'char Utrak Rikail**, [MS] „Rikais Alchimie“  
**M'Okool**, [DO] „Schilfmeer“, Quellsümpfe des Bodir  
**Mokolash**, [DO] (EN) Orkstamm, Sumpforks am Bodir  
**Morkha**, [DO] (EN) Blitz  
**Maruk**, [FA] Anführer, aber auch: „Erster beim Essen“  
**Ochazzi**, [DO] auch: **Ochazzai**, Orkstamm

<sup>2</sup> Aufgrund der sonst erkennbaren Grammatik wäre wohl „ghorkai brazoraghi“ richtiger



**Okwach**, [DO] Orkische Elitekrieger  
**Oloarkh**, [DO] Sprache der Ausgestoßenen  
**Olochtaï**, [DO] (EN) Orkstamm, Barbaren  
**Ologhaijan**, [DO] Orkische „Hochsprache“  
**Orrakhar**, [DO] Orkschmiede  
**Orichai**, [DO] (EN) größter Orkstamm, vgl. **Rikai**  
**Ranagh**, [DO] (EN) Orkgötze der Mokolash (Seeschlange), vgl. **H'Ranga**  
**Riyachart**, [W2] Orkische Rundzelte  
**Rikai**, [DO] (EN) Orkgötze (Pflanzen, Ackerbau)  
**Sho-taka'sa**, [DO] Diebesbund in Phexcaer, früher auch in Havena, in etwa „Flinke Hände“  
**Tairach**, [DO] (EN) Orkgötze (Tod, Zauberei)  
**Taka-t'sa**, [HV], „Zunge der Flinken Hand“, ungebräuchlicher Name für die havenische Variante des Atak  
**Tordochai**, [DO] (EN) Orkstamm, vernichtet  
**Truanzhai**, [DO] (EN) Orkstamm, Waldläufer und Hirten  
**Tscharshai**, [DO] (EN) Orkstamm, „Händler“  
**U**, [DO\*] in, im  
**Uigar Kai**, [DO] (EN) Hohepriester des Tairach in Khezgara, früher Uktiar die mächtigsten Sippenverbandes des Siburash  
**Xarvlesh**, [B22-31] „Fleischreißer“  
**Yaqrík**, [DO] Orkischer Wurfspieß  
**Yurach**, [DO] Ausgestoßene Orks  
**Zholochai**, [DO] (EN) zweitgrößter Orkstamm (Sippen: (Hirten)  
**Utasch**, **Kergai**, **Sorrih** (Jäger) / **Komorish**, **Yallor**, **Hyarrik**

Kruagh? Rech karegh Brazoragh!

(Aus: **Das letzte Lied**)

### C. Rogolan (Zwergisch)

**Agam Bragab**, [6] „Leuchtapfel“, legendärer Polardiamant  
**Algormosch**, [KA] Feuerfälle in Almada  
**Angroschim**, [LEX] Zwerg (allgemein)  
**Angro-schna**, (pl.) –**schax**, [LEX] Zwergin  
**Angroscho**, [LEX] Zwerg  
**Arado**, [83] unterirdischer See  
**Argola**, [ZA] Gespräch  
**Arrax**, [65] Hüter, Bewahrer (s.a. Isd. **var**)  
**Borgasim**, [KA] „Tal der toten Drachen“, Region in Almada  
**Brobim**, [ZA] (EN) der Wilden Zwerge (s.a. Isd. **boroborinoi**)  
**Brom**, [HA] „aus Bröckchen zusammengesetzter Stein“, vgl. *Brombeere*  
**Deddio**, [ZA\*] „Väterlicher Freund“  
**Domedin domeda**, [ZA\*] „Der Kühnste der Kühnen“  
**Domron Okosch**, [LEX] „Schwarze Zuflucht“ = *Kosch*gebirge  
**Ferbalosch**, [KA] Fest der Amboßzwerge  
**Garosch**, [ZA] Bruder (kein Zwillingbruder!)  
**Geod**, [ZA] „Kundiger der Erde“ = *Geode*  
**Grokoschom**, [MR1] (EN) Koschtal  
**Groschmarox**, [KA] Schacht von..., unheiml. Stollen in der Waldwacht  
**Koraxod**, [MR1] (EN) Baduars Warte  
**Loganoth**, [KA] Druidenkreise in Almada (Gft. Waldwacht)  
**Lorgolosch**, [ZA] „Blumental“, ehem. Hauptstadt der Brillantzwerge  
**Losch**, [83] Tal  
**Malmarzrom**, [W2] Hammerhöhle, zwerg. Heiligtum im Amboß  
**Pequol**, [ZA\*] Phex  
**Pyrit**, [FA] Katzensgold, *Pyrit*, vgl. **Pyrdacor**  
**Ragal**, [ZA] sprechen  
**Rogar**, -**na**, [H32] Zwillingbruder, -schwester, „Seelenbruder“  
**Rogartumlar**, [ZA] Zwerg, dessen Zwillingbruder verstorben ist  
**Rogla**, [ZA] Zunge  
**Rogmarok**, [LEX] Bergkönig der Zwerge  
**Thorolosch**, [83] Gewölbe unter Lorgolosh  
**Tos(c)hmur**, [KA] zwerg. Bez. für die Waldwacht, „rotes, brüchiges Erz von den Wurzeln der dunklen Bäume“  
**Tumlar**, [ZA] Witwer

Masch arim domedin domeda  
 phequol de deddio,  
 phequol de deddio,...

„Ich werde immer der Kühnste der Kühnen sein, denn Meister Phex ist mein Väterlicher Freund!“ (Lied der Brillantzwerge)

(Aus: **Dunkle Städte, Lichte Wälder**)

Fortombla hortomosch! Friede und Wohlstand! [H26]

### D. Rssah (Echsisch) / 77

**A**, [LEX\*] Ewig  
**Achaz**, [LEX] (EN) „Ewiges Volk“, Echsenmenschen  
**Akrabaal**, [LEX] verborgene Echsenstadt auf Maraskan  
**Akr'tzr**, [LEX] Stamm von Echsenmenschen bei Selem  
**Al'Szinturuch**, [FA] Die Schwarze Schlange von Paavi  
**Azhlahaz**, [LEX] Stamm von Echsenmenschen im Orkland  
**Azl**, [HA] „Farbenprächtig“  
**Azzitai**, [MA] Dämon  
**Chaz**, [LEX\*] Volk  
**Charyb'Yzz**, [LEX] *Charyptoroth*  
**Chi'Khro**, [LEX] Siedlung in den Echsensümpfen  
**Chrs**, [LEX\*] Treppe  
**Chrs'H'Ranga**, [LEX] Echsenpyramide in den Echsensümpfen, „Treppe der Götter“  
**Chr'ssir'ssr**, [LEX] Echsische Gottheit, Flugechse  
**Ciszk'Nr**, [LEX] altes Echsenreich in Südaventurien  
**Dha'churrisch**, [85] Ritueller Zweikampf  
**G'dzill**, [LEX] Monster, das angeblich auf dem Grunde des Loch Harodról lebt  
**H'**, [LEX\*] „Heilig“  
**He'Itsiz**, [67] (EN)  
**H'Rabaal**, [LEX] einstige „heilige Stadt“ der Echsenmenschen  
**H'Ranga**, [LEX] „Heilige Wesen“, Götter, aber auch Mindergeister, Feen etc.  
**H'Rangor**, [AA28] wichtigstes Charyptoroth Unheiligkeit zur Siedlerzeit, *Grangor*  
**H'Rexzem**, [LEX] religiöses Zentrum der Echsenmenschen in nördlichen Regengebirge  
**H'Szint**, [LEX] *Hesinde*  
**Jenaqq Khatul**, [BE2] Ritual des ewig Lebenden  
**Jhrarhra**, [LEX] altes Echsenvolk, einer Hornechse ähnlich (ausgestorben)  
**J(j)hi'uchch**, [67\*] Fluch, falsche Brut  
**J(j)hi'uchch h'szintoi**, [67] „Fluch der Schlange“, „Falsche Brut H'-Szints“ = Borbarad  
**Kha**, [LEX] *Kha*, Hüterin der Ewigkeit  
**Khr'Thon'Chh**, [LEX] Echsische Gottheit, Schlinger  
**Knardukas**, [AB72] (EN) Trollaxt des legendären Königs Ronkhold  
**Krsh Tssh'Kt**, [LEX] (EN) „Verkünder der Erneuerung“  
**Krs'Zzah**, [LEX] Siedlung in den Echsensümpfen, Kloster der Tsa  
**Krup'Hruz**, [LEX] Letztes Großreich der Echsenmenschen  
**Kyshn't**, [LEX] Stamm von Echsenmenschen auf Ulikanni  
**N'Chriss'zhay**, [85] (EN)  
**N'churr**, [67] rituelle Wahrung der Kriegerehre  
**N'churr'ichay**, [85] Globule  
**Nephazz**, [MA] Dämon  
**Nga'Chrir**, [67] (EN)  
**Nqisizz Levia'turak**, [85] „Das kühne Tier mit dem Krötensinn“, der Zweite Gezeichnete  
**O'shr**, [LEX] Stamm von Echsenmenschen auf Benbukkula  
**Qiqqim**, [67] (EN)  
**Qis'Zar**, [BE2] (EN)  
**Quitslinga**, [MA] Dämon  
**Ranga**, [LEX\*] Wesenheit  
**Raxx'Mal**, [LEX] zerstörte Stadt der Echsenmenschen  
**Rh'yyil?**, [AA28] angeblich ein Ort der Siebten Sphäre  
**Rim Thok Tkar**, [BE2] „Zertreter des Wandelbaren“ = Borbarad  
**Sad'Huarr**, [LEX] *Satuaría*, auch: **Ssad'vharr**  
**Sar**, [LEX\*] Seele  
**Saz'adzz**, [AA28] geheimnisvolle Echsenstadt im Hinterland von Brabak  
**Shinthr**, [LEX] altes Echsenvolk mit Kobrakopf (ausgestorben)  
**Skar Shr Shzinth**, [LEX] (EN) Häuptling der Zansch'Jrr  
**Srf'Srf**, [LEX] Echsen Gottheit, Der Große Schwarm  
**Ssad'Navv**, [LEX] *Satinav*  
**Ssd'l**, [LEX] Siedlung in den Echsensümpfen  
**Ssirissa**, [ET] (EN)  
**Sssr'thon'choth**, [H36] „Fieberfluch“

**Szinto**, [WK] Schlangenfluß  
**Tna'kim**, [67] Szepter  
**V**, [LEX\*] Herr  
**V'Sar**, [LEX] *Visar*, „Herr der vollkommenen Seelen“  
**Wartrusz**, [ET] (EN)  
**Xangyam**, [ET] (EN)  
**Xch'war**, [ET] (EN)  
**Xriskls**, [ET] (EN)  
**Xzelfasr**, [ET] (EN)  
**Yash'Hualay**, [BE2] echsischer Name Khunchoms  
**Yszassar**, [ET] (EN)  
**Zarri**, [LEX] Stamm von Echsenmenschen auf Itoken  
**Zansch'Jrr**, [LEX] größter Stamm von Echsenmenschen in den Echensümpfen  
**Zhlaah Vrehhg**, [BE2] „kleiner, nackter Diener“, *Sklave*  
**Zsahh**, [LEX] *Tsa*, Die Allespendende Mutter, auch: **Zza**, **Zssah**  
**Zsintiss**, [ET] (EN)  
**Zza-Xel**, [ET] (EN)  
**Zze'Tha**, [LEX] Hauptstadt des alten Echsenreiches  
**Zztt**, [LEX] Stamm von Echsenmenschen auf Aeltikan

n'chrzz h'ch 'hnrachay zzzllu raach h'mglui ph'tagn

(Aus: **Das letzte Lied**)

## E. Trollisch / 13

**Graum**, [85] Siegel  
**Graulgatschthor**, [AA28] Legendäre Trollburg in den Trollzacken  
**Malmartatsch**, [85] „Die Wuttänzer, die den Felsen spalten“, Trollstamm  
**Rasch Brom Knatsch**, [85] „Höhle der Gezeichneten“  
**Rosch Chod Dorr**, [85] „Die erzählten Mal-Schreiter, deren Schicksal vorbestimmt ist“, die Gezeichneten  
**Tamperampf**, [85] „Die Tränensammler, die die Sterne hören“, Trollstamm  
**Tarpatsch**, [85] „Die Taumelschreiter, die dem Ruf folgen“, Trollstamm  
**Taschkopp**, [85] „Die Schattenflüsterer, die den Mondfelsen lauschen“, Trollstamm  
**Tauthorkatsch**, [85] „Die Ahnenrufer, die das Vermächtnis hüten“, Trollstamm  
**Tolpatatsch**, [85] „Die Vätertreuen, deren Hände sehend sind“, Trollstamm  
**Tonkerompf**, [85] „Die Dornenweber, die das Zwielicht kennen“, Trollstamm  
**Tragatsch**, [85] „Die Blindgeborenen, die das Dunkel sehen“, Trollstamm  
**Tralleropp**, [85] „Die Traumspötter, die das Versprechen geben“, Trollstamm  
**Tragatompf**, [85] „Die Blutsänger, die die Wege siegeln“, Trollstamm

## F. Andere / 8

**Bron Bron**, [FA] (Yeti) Stamm von Schneeschraten im östlichen Yetiland  
**Gnor'a'Khir**, [LF1...] (Zyklopisch) „Die-Allesbezwingende“, Sagenumwobenes Schwert  
**Grlnack**, [FA] Firun? Wintergott der Yetis  
**Grom Grom**, [FA] (Yeti) Stamm von Schneeschraten im Tal der Donnerwanderer  
**Hrm Hrm**, [ET] (Yeti) Stamm von Schneeschraten auf Yetiland  
**Hummocks**, [FA] Hügel aus Packeis  
**Knrm Knrm**, [FA] (Yeti) Stamm von Schneeschraten  
**Ngar Ngar**, [FA] (Yeti) Stamm von Schneeschraten im südliche Yetiland

Jaajao ma aou mi amija umu hai o. (Guten Tag, ich heiße mi und liebe das Meer und die Küste.)

(Neckersprache. Aus: **Havena** (*alte Box*))

## II. Menschliche Sprachen

### A. Mohisch / 272

Das Mohische zeichnet sich durch einen relativ kleinen Wortschatz meist einsilbiger Ausdrücke aus. Durch Hinzufügen von Eigenschaftsilben ist es jedoch möglich, neue Ausdrücke zu generieren.

Besonders zum Charme des Mohischen trägt die Mehrzahlbildung durch Wortverdoppelung bei.

Mohische Wörter werden üblicherweise auf der letzten Silbe betont („Katama-RAN“). Manche Silben, die Eigenschaftsworten entsprechen, werden jedoch nur gehaucht, die Betonung liegt dann auf der letzten Silbe („Ba-NA-ne“). Die Verdoppelung von Vokalen in der Transkription („Satuul“, „Guraan“) dient vor allem der Betonung.

**Der Tiefe Süden**, S.76

**Aka-Iya**, [TS] (EN) „Schreitet mit Kamaluq“  
**Akapukohu**, [TS] „Todessprung“ der Napewanha, wörtl.: „Wasserfall-ist-Gesicht-zuerst“  
**An**, [HA\*] kommen, tanzen  
**Ananas**, [HA] „nehmen und viel tanzen“, *Ananas*  
**An-He**, [TS] (EN) „Kommt bei Morgendämmerung“  
**Anpa-Hah**, [TS] (EN) „Giftpfeil“  
**Anpa-Harla**, [DG] Morfu  
**Ara**, [DG] Buntschreier, *Ara*  
**Ava**, [HA\*] Frucht  
**Avacado**, [HA] „Frucht, die nur die dumme Hand verschmäh“, *Avocado*, Brabakbirne  
**Ba**, [HA\*] süß, unbefleckt  
**Baca**, [TS] (EN) „Die Süße“, eigtl. „süße Schwester“  
**Bako-Dopek**, [DG] Selemferkel  
**Banane**, [TS] *Banane*  
**Batapam**, [TS] (EN) „unbefleckte Seele“  
**Batonga**, [HA] „Süßer Rausch“ = Ilmenblaut (Brab. Alphana)  
**-bek, -beq**, [DG] Ungeziefer  
**Bekkonaq-Pupu**, [DG] Ameisenbär  
**Bilimbi**, [HA] „stehenbleiben-herunterkollekt“, Gurkenbaum  
**Boa**, [DG] Würgeschlange, *Boa*  
**Bolimini**, [DG] Möwe  
**Bolorongo**, [DG] Schmetterling  
**Bomba**, [DG] Schmetterling, glücklich  
**Bu**, [TS\*] Gesetz  
**Bunga**, [TS] töten  
**Ca**, [TS\*] Schwester  
**Cankuna**, [TS] (EN) „Flink“  
**Cante Tinza**, [TS] (EN) „Tapferes Herz“  
**Cat**, [TS\*] links  
**Catka**, [TS] (EN) „Linke Hand“  
**Chambo**, [DG] Springaffe  
**Chap**, [TS\*] Berg  
**Chap mata Tapam**, [ET] „Berg, der an der Seele frißt“, Berg im Gebiet der Chirakah  
**Chap Tabungapa**, [TS] größter Berg auf Pekladi (Südmeerinsel) „Berg, der immer alles Leben tötet“  
**Chek**, [TS\*] Kindlich  
**Chekpa**, [TS] (EN) „Nabelschnur“, „Kindliches Gemüt“  
**Chi**, [TS\*] Messer  
**Chik**, [TS\*] stinken  
**Chirakah**, [TS] (EN) Waldmenschenstamm, „Messer-kalt-in-der-Hand“  
**Cuda**, [DG] Raubfisch, *Brabacuda*  
**Darkanaq**, [DG] Sumpfrantze  
**Do**, [HA\*] dumm  
**Dodotuko**, [DG] Inselstrauß „sehr dummes da oben“  
**Eyapa-Tisa**, [TS] (EN) „Laute Stimme“  
**Gei**, [BA\*] schreien (lautmalerisch)  
**Geko**, [DG] *Gecko*  
**Gekowitunga**, [DG] Flamingo  
**Gu(a)**, [TS\*] Blau  
**Guaki**, [DG] Käfer  
**Gulagal**, [TS] „blau-Erhebung-?“, Zikkurat  
**Gunga-Bunga**, [DG] großer Hai, Seeungeheuer

**Gunga-Kai**, [DG] Hai  
**Ha**, [TS\*] Mensch  
**Hahatonwan**, [TS] „Viele-Menschen-liegen-im-Rausch“, „Rauschkraut“ auch: (EN) Waldmenschenstamm  
**Haipu**, [TS] (EN) Waldmenschenstamm, „Zwei-Gesicht“  
**Han-Hepi**, [TS] (EN) „Mond“  
**Haya**, [TS] laut reden, DREI  
**Haya-Tepe**, [TS] (EN) „Drei Speere“  
**He**, [TS\*, HA\*] Morgendämmerung, glitzern  
**He-Sche**, [TS] (EN) „Sonne“  
**Hey**, [TS] schreien, VIER  
**Hey-Mo**, [TS] (EN) „Vier Finger“  
**Hiye-Haya**, [TS] (EN) „Tausend Worte“, auch als Zahlwort (VIELE)  
**Ho**, [TS\*] vorher, vorne(weg)  
**Hohaya**, [TS] Häuptling, „Mensch-spricht-vorher“  
**Hulaq-Kai**, [DG] Praiosanbeterin  
**Huka**, [TS] (EN) „Fürchtet-sich-nicht“  
**Huka-Hey**, [TS] (EN) Kriegsruf  
**Humba-Chumbiri**, [DG] Madenhacker  
**Ibon**, [TS\*] Tote  
**Ibonka**, [TS] *Ibonka* (Südmeerinsel) „Hand der Toten“  
**Ilna-Watuhey**, [DG] Reiher  
**Iitunga-Jekk**, [DG] Goldreiher  
**Istima-Tonko**, [TS] (EN) „Hört im Schlaf den Schreitvogel nicht“  
**Iya**, [TS\*] schreien, kommen  
**Javalasi**, [TS] *Javalasi*, „Erhebung, die Schutz sagt und lügt“  
**Ka**, [TS] Hand, FÜNF  
**Kaka**, [TS] mehrere Hände, Vielfache von FÜNF  
**Kahemaya**, [TS] (EN) „Hand-macht-Morgendämmerung“  
**Kaiman**, [DG] Riesenkrokodil, *Kaiman*  
**Kajubo**, [HA] „Hand-atmet-frei“ = *Kajubo*  
**Kakadu**, [DG, TS] *Kakadu*  
**Kaleh-Anba**, [DG] Zuckeraffe  
**Kamaleh**, [DG] Vielfarbecchse, *Chamäleon*  
**Kamaluq**, [TS] der göttliche Jaguar, „die-Hand-die-macht-Boden“  
**Kanu**, [TS] „Insel von Hand“, Einbaum, *Kanu*  
**Ka-Quesh-Tio-Jok**, [DG] Basilisken-Panzerkröte  
**Karamujin**, [HA] „Unbesiegbarer Schüttler“, Baumgeist  
**Katamaran**, [TS] *Katamaran*  
**Kau**, [TS] „starke, überwirkliche Dinge“  
**Kau-Pe**, [TS] „heilige Dinge, nach denen gesucht wird“  
**Kauraq-Guarlaq**, [DG] Riesenlindwurm, jagend  
**Ke**, [DG] allg.: Spinne  
**Keke**, [TS] „Glücksspinnen“ der Keke-Wanaq  
**Keke-Wanaq**, [TS] „Spinnenwächter mit der Kralle“ Waldmenschenstamm  
**Kebu-Shasipeq**, [DG] Saguraspinne  
**Kehala**, [DG, TS] Taschenschildkröte, „Spinne-süß-erheben“  
**Kehata-He**, [BE2] Stamm der Tocamuyac  
**Keka**, [DG] Krabbe, „Spinne-Hand“  
**Ki**, [HA\*] laufen  
**Kimba**, [DG] Ratte  
**Kipo**, [DG] Eidechse  
**Kokanu**, [TS] Ruinenstadt, „essen-Hand-Insel“  
**Ko**, [HA\*, TS\*] essen  
**Koko**, [HA] „viel-essen“, vgl. *Kokospalme*  
**Kolibri**, [DG] Schwirrvogel, *Kolibri*  
**Kon**, [DG] allg.: Aasfresser  
**Kondoha**, [DG] Helmgeier, *Kondor*  
**Krichoki**, [DG] Riesentausendfüßler  
**Ku**, [TS\*] stark  
**Kuca**, [TS] (EN) „Die Starke“, eigtl. „starke Schwester“  
**Kuka**, [DG] Riesenaffe, „starke Hand“  
**Kun-Kau-Peh**, [W2] Tal der Geisterspinne, die die Lebensfäden spinnt  
**Kupeq**, [TS] „Graues Gesicht“, Gift des Eitrigen Krötenschemels  
**La**, [TS] „Dinge, die sich erheben“  
**Labiwasene**, [DG] Gürteltier  
**Lataman**, [DG] Diamantschildkröte  
**Leguani**, [DG] Baumechse, *Leguan*  
**Lingoschoya**, [DG] Harpyie  
**Lori**, [DG] Kleinpapagei, *Lori*  
**Luloa**, [LEX] Hautbilder der Waldmenschen  
**Luq, Lukk**, [TS\*] Boden  
**Ma**, [HA\*] machen, zeigt auch Verb an  
**Mambacho**, [DG] Boronsotter  
**Mango**, [TS] *Mango*  
**Manpo-Nilukau**, [DG] Waldschrat

**Maroni**, [HA] „Machen-Kugel-Baum“, Bosparanie, Edelkastanie, *Maronen*  
**Mata**, [HA\*] „macht-ewig“, fressen  
**Mata-Mara-Kiran**, [DG] Söldnerameisen  
**Matala-Kikulak**, [DG] Schlinger  
**Matatscho-Ha**, [DG] Schwarzoger  
**Maya**, [TS\*] herbeirufen  
**Mini**, [TS\*] Wasser  
**Minitetla**, [DG] Purpurschnecke  
**Miniwatu**, [TS] „Kind des Wassers“  
**Mir**, [HA\*] würzig  
**Mirhe**, [HA] „Würzig-glitzernd“, *Myrrhenstrauch*  
**Mirte**, [HA] „Würzig-Blut“, *Myrte*  
**Mir-Theniok**, [HA] „Würzig-Blut-Baum-alles-gut“, *M.-Th.-Strauch*  
**Mo**, [HA\*] Finger  
**Monebu**, [DG] Gelbschwanzskorpion  
**Mosikito**, [DG] Stechmücke, *Moskito*  
**Motscho-Koto**, [DG] Sumpfeigel  
**Na**, [TS\*] tanzen  
**Napewanha**, [TS] (EN) Waldmenschenstamm, „Suchen-beim-Tanzen-nach-Platz-zum-Liegen-Menschen“  
**Naq**, [AA28\*] Kralle  
**Ne**, [DG\*] gelb  
**Nene**, [DG] Hellhäutige  
**Netengalaq**, [DG] Paradiesvogel  
**Ni**, [HA\*] Baum  
**Nibunga**, [TS] Baumtöter  
**Nilaya**, [TS] Wegzeichen der Waldmenschen „Baum-und-Erhebung-sprechen“  
**Ninawatu**, [DG] Zirkusäffchen, Klammeraffe  
**Nohantongo**, [DG] Fledermaus  
**Noligunga**, [DG] Fischechse  
**Nu**, [HA\*] Insel  
**Oijaniha**, [TS] „Haupt-(aufrecht)-wie-ein-Baum“, Waldmenschenstamm  
**Oppajeh**, [DG] Heilameise  
**Orazal**, [HA] „Seele-von-Baum-gefangen im falschen Baum“ = *Orazal*  
**Pa**, [TS\*] Leben  
**Pahaha**, [TS] „Leben vieler Männer“  
**Pak, Paq**, [DG] Wasserschildkröte  
**Pak-Da**, [DG] Schnappschildkröte  
**Pan**, [DG] Sumpfechse  
**Panaq-Si**, [AA28] „Leben-mit-Kralle-vortäuschen“, Waldmenschenstamm  
**Panbalo**, [DG] Regenbogenechse  
**Panha-He**, [TS] (EN) „Alligatorzahn“  
**Panka-Hu**, [DG] Echsenmensch  
**Panka-Sunaq**, [DG] Maru  
**Pan-Manman**, [DG] Panzerrechse  
**Pantak**, [DG] Alligator  
**Papagei**, [DG] Buntschreier? (siehe *Ara*), *Papagei*  
**Papaya**, [HA] „viel Leben-sprechen“, *Papaya*, Melonenbaum  
**Paqman**, [DG] Benbukkula-Schildkröte  
**Para**, [HA] „Leben-naßkalt“, vgl. *Paranuß*  
**Pe**, [TS] „Dinge nach denen gesucht wird“  
**Puka-Puka**, [TS] Das „Waldische“, Dialekt der Utulu  
**Ra**, [HA\*] (naß)kalt  
**Ranga**, [DG] Kriechtier  
**Ro**, [HA\*] Kugel  
**Rumari**, [DG] Weibervogel  
**Sehoyawah**, [TS] (EN) „Rundum-vorne-das-Sprechen-bewahren“  
**Sepi-Balbu**, [DG] Feuerqualle  
**Se**, [TS\*] Rundum  
**Seto**, [TS] Mahlstrom  
**Setokan**, [TS] *Setokan* (Südmeerinsel) „Rundfluß-Inselkrümmung“  
**Shasili-Mini**, [DG] Kormoran  
**Shasiwatu**, [DG] Boronsäffchen  
**Satuul**, [ET] „Verrottete Seele“, ruheloser Geist  
**Sho**, [TS\*] Kraft  
**Shokobunga**, [TS] (EN) Waldmenschenstamm, „die durch Krautraub töten“  
**Si**, [HA\*] falsch, täuschen  
**Sica**, [TS] (EN) „Spricht mit zwei Zungen“  
**Sine**, [HA] „täuschen-gelb“, vgl. *Anfelsine*  
**Siti**, [DG] *Sittich*  
**Ta**, [TS] „Dinge, die ewig gleich bleiben“  
**Tabu**, [TS] „Ewiges Gesetz“, *Tabu*

**Tabac**, [HA] Pfeifenkraut  
**Tachik**, [DG] Stinktier, „Ewiger Stinker“  
**Tachika-Ha**, [TS] „Stinktierleute“, abfällig für den Stamm der Oijaniha  
**Taha-Tawa**, [BE2] „Wellenvögel“, Stamm der Tocamuyac  
**Tak**, [BE2\*] Langzahn  
**Takehe**, [TS] Geisterspinne, „ewige Spinne Silberfaden“  
**Takate**, [TS] (EN) „Dessen Hand immer blutig ist“  
**Take-Ca**, [TS] (EN) „Takes Schwester“  
**Tano-Hayaya-Chap**, [DG] Riesenlindwurm im Hort  
**Tapam**, [TS] „Ewige Seele“, Geist  
**Tapam-Wah**, [TS] (EN) „Den die Geister schützen“  
**Tapo**, [DG] allg.: Schlange, auch: (EN)  
**Tapolaq-Can**, [DG] Palmvipere  
**Taranteli-Ke**, [DG] Vogelspinne, fälschlich: *Tarantel*  
**Taya**, [TS] Traditionen der Waldmenschen  
**Tayako**, [TS] (EN) Flötenspieler  
**Talukk**, [TS] „Fortlaufender Boden“, *Thalukke*  
**Te**, [HA\*] Blut  
**Tepe**, [TS\*] Speer, „Blut-suchen“  
**Tescho**, [DG] Stechlibelle  
**Ti**, [HA\*] hören  
**Tiki-toki**, [HA] „hören-laufen“, „fließen-laufen“, *Tiik-Tok-Baum*  
**Tisamotu**, [DG] Brüllaffe  
 baum  
**Tokahe**, [TS] (EN) „benäht sich selbst“, „zu groß für seinen Schurz“, Großmaul  
**To**, [HA\*] fließen, Fluß  
**Ton**, [HA\*] Geist, Rausch  
**Tonkowan**, [TS] (EN) Geistertänzer  
**Tonku**, [TS] (EN) „starker Geist“  
**Totapalo**, [DG] Korallenfisch  
**Totapalo-Bu**, [DG] giftiger Korallenfisch  
**Totapeq-Doko**, [DG] Karpfen  
**Totaru-Katla**, [DG] Zilit  
**Totawan-Kuko**, [DG] Wels  
**Tscha**, [HA\*] weiß  
**Tschakaranda**, [HA] „weiß-Hand-Boden-herausreißen“, Rosenholz  
**Tsantsa**, [AA28] Schrupfkopf, eigtl. Echsches Wort  
**Tscho**, [TS\*] schwarz  
**Tschokola**, [TS] „schwarzes-Essen-erhebt-sich“, *Schokolade*  
**Tschomatachap**, [TS] (EN) Seeungeheuer, „schwarz-früht-Berg“  
**Tsch'ton'tak**, [BE2] (EN) „Schwarz-Rausch-Langzahn“<sup>3</sup>  
**Tschopukikuha**, [TS] „schwarze Gesichter laufen mit Stärke“, Waldmenschenstamm  
**Tschum-Bo**, [DG] Brabaker Waldelefant  
**Tschum-Kitak**, [DG] Warzennashorn  
**Tschum-Takotak**, [DG] Hornechse  
**Tu**, [HA\*] (baum)hoch  
**Tukan**, [DG] Pfefferfresser, *Tukan*  
**Tunganecri**, [DG] Ibis  
**Tupo-Dogenaq**, [DG] Riesenfaultier  
**Turupa**, [HA] „oben-wohnen-Leben“, Südmeerzeder  
**Tuya**, [HA] „Baumhoch-oben-sprechen“, Lebensbaum  
**Wah**, [TS\*] bewahren, schützen  
**Wan**, [HA\*] liegen  
**Wapiya**, [TS] (EN) „Seine-Hände-tun-Gutes“  
**Waran**, [DG] Bodenechse, *Waran*  
**Watu**, [DG] Kleinkind, Äffchen  
**Wau, Wao**, [DG] Frosch  
**Wau-Tisa**, [DG] Ochsenfrosch  
**Wauko-Gupeq**, [DG] Mysobvipere  
**Wiwautla**, [DG] Levthanslurch  
**Ya**, [TS] reden, EINS  
**Yaya**, [TS] viel reden, ZWEI  
**Yadongo-Sidey**, [DG] Kobold  
**Yaguar**, [DG] *Jaguar*  
**Yaguatscha**, [DG] Schneeleopard  
**Yaguatscho**, [DG] Panther  
**Yak, Jaq**, [DG] unheimliches Raubtier, vgl. *Yaq-Hai*  
**Yako**, [TS] (EN) Katze, auch: (EN)  
**Yako-Jeche**, [DG] Sandlöwe  
**Yakotak**, [DG] Säbelzahniger  
**Yaqo, Yako**, [DG] Raubkatze

**Yaqori**, [DG] Greifkatze  
**Yekkwatu**, [DG] Löwenäffchen  
**Yo-Nahoh**, [DG] Krakenmolch, Krakendämon  
**Yutubono**, [DG] Westwinddrache

Napawanhaha komaba bananene. (Die Napawanhas essen gerne Bananen.)  
 Utulu bunga-bunga Nene-do Unaiekk iya! (Die Utulus töten dumme Weiße, (die) kommen nach Unaiekk!)

(Aus: **Der Tiefe Süden**)

## B. Nujuka (Nivesisch) / 140

Das Nujuka ist mit keiner anderen Sprache Aventuriens verwandt. Es ist sehr vokalbetont, d.h. daß oft mehrere Selbstlaute aufeinander folgen, ohne durch Mitlaute getrennt zu sein. Für das Ohr eines Mittelländers hört sie sich deshalb oft schlichtweg wie Gejaule an. Einzigartig sind die verwendeten Schnalzlaute, die wohl ursprünglich zum Antreiben der Karene gebraucht wurden.

### Raues Land im Hohen Norden, S.32

**-ar**, [BL2] (zu)viele  
**-inen**, [BL2] –artig, -farbig  
**-jak**, [BL2] –schlau  
**-ju**, [BL2] Frau  
**-juk**, [BL2] stark  
**-kauki**, [BL2] grün  
**-lauki**, [BL2] weiß  
**-leiken**, [BL2] schnell  
**-nuk**, [BL2] Mann  
**-naj**, [BL2] gütig  
**-sen**, [BL2] tragen  
**-taj**, [BL2] fruchtbar, gewinnbringend  
**Aidara**, [FA] (EN) Silberschwan  
**Aikul**, [FA] (EN) einer von Firuns Schneehunden  
**Akja**, [BL2] Schlitten (für Verletzte)  
**Anaurak**, [BL2] Wintertracht der Nivesen  
**Arjuk**, [FA] (EN) einer von Firuns Schneehunden  
**Arko**, [DG] Vielfraß  
**Ärö**, [FA] (EN) Firuns weißer Hirsch  
**Arngrim**, [AB71] Nivesische Frühlingsbringerin  
**Auka**, [DG, BL2] Schneedachs  
**Aulauki**, [BL2] allg.: Schnee  
**Birke**, [HA] *Birke*  
**Biuak**, [BL2] Frei- oder Notlager im Schneesturm, *Biwak*  
**Bjaldorn**, [AB68] Bjalas Burg  
**Dorn**, [AB68\*] Burg  
**Eestäki**, [DG, BL2] Horndrache  
**Eika/Eiko**, [DG, BL2] Biber  
**Eiku**, [DG, BL2] Steppenhund, wild  
**Einuk**, [DG, BL2] Steppenhund, zahm  
**Eisegrein**, [FA] (EN) Firuns Pferd  
**Fae**, [ET\*] Fee, vgl. Isdira **Fae**  
**Fianjei**, [BL2] (EN) Arngrim (Himmelswolf)  
**Fien**, [BL2] Winter, Tod  
**Fienjei**, [BL2] (EN) Firngrim (Himmelswolf)  
**Flyrijas**, [AB67] Eisiger Nordwind aus der Steppe  
**Goauan**, [BL2] (EN) Gorfang (Himmelswolf)  
**Gorku**, [DG] Frostwurm  
**Griekii**, [BL2] (EN) Grispelz (Himmelswolf)  
**Haakonon**, [DG, BL2] Iltis  
**Haugriff**, [FA] (EN) Firuns Jagdhorn  
**Hauka**, [DG] Meerkalb  
**Hauta**, [DG, BL2] Ente  
**Hokke**, [DG] Seetiger, auch: nivesischer Nomadenstamm  
**Iyi**, [FA] (EN) Firuns schwarzer Himmelsadler  
**Jaka // Joka, Juka**, [BL2 // DG] Blau-, Gelb-, Rotfuchs  
**Jänak**, [BL2] abfällig für Städter und Südländer  
**Jaunalähuk**, [DG, BL2] Wels, Stör  
**Jukaulaki**, [BL2] verharschter Schnee  
**Jurte**, [BL2] Behausung der Nomaden  
**Jurtunar**, [BL2] Dorf, Behausungen  
**Juttu**, [BL2] Stammeshauptling

<sup>3</sup> wahrscheinlich ein Fehler: Rausch heißt laut [TS]: **ton**, daher ist der Name wohl nicht: Tscho'on'tak



**Käämi**, [BL2] ein hochprozentiger Schnaps aus vergorener Karenmilch  
**Kaeeli**, [DG, BL2] Schneehuhn  
**Kaika**, [DG, BL2] Luchs  
**Kailäki**, [DG, BL2] Säbelzahniger  
**Kaimuk**, [BL2] Säbelzahniger  
**Karen**, [BL2] *Karen*, auch: Tier, allgemein  
**Kaskju**, [BL2] Schamanin  
**Kasknuk**, [BL2] Schamane  
**Kiamuk**, [DG] Sturmfalke  
**Kientalka**, [FA] „Das Eherne Schwert“  
**Kiläni**, [DG, BL2] Elch  
**Kodiak**, [DG] Bär  
**Kuri**, [BL2] Fremder, auch: abweisend, unzugänglich / auch: Bezeichnung für einen kreisrunden Berg  
**Lahti**, [BL2] Sippenführer  
**Lahtjutok**, [BL2] Stamm, Sippe  
**Läja**, [FA] (EN) Firuns weißer Waldlöwe  
**Lauka**, [DG, BL2] Hermelin  
**Leddu**, [BL2] Rauhwolf  
**Leika**, [DG, BL2] Wiesel  
**Lettu**, [DG] Forelle  
**Lie**, [BL2] Jäger  
**Liesjailäki**, [AB68] (EN) „Liskas funkelnder Reißfang“  
**Lieska**, [BL2] (EN) Liska (Mittlerin zwischen Menschen und Wölfen)  
**Lieska-Jäärna**, [BL2] nives. Nomadenstamm  
**Lieska-Leddu**, [BL2] nives. Nomadenstamm  
**Lieska-Lie**, [BL2] nives. Nomadenstamm  
**Mäkinnen**, [DG] Boronsnerz  
**Muhuk**, [DG, BL2] Mammot  
**Muuna**, [DG, BL2] Fischotter  
**Naaku**, [DG, BL2] Schneelaurer  
**Naaujamuk**, [DG, BL2] Gletscherwurm  
**Naauki-myrrkui-Kuuien**, [BE1] „Falscher Wald und Falscher Sumpf“, Gebiet nordwestlich von Paavi  
**Nälja**, [DG, BL2] Hase  
**Naänaju**, [W2] (EN) „Der bissige Wolf“ = Damiano Tergidion zu Valavet  
**Nauoke**, [BL2] Anführer bei den Nuanaä-Lie  
**Niejaa**, [DG] ein heiliges Wesen, halb Wolf, halb Mensch  
**Nika**, [DG] Schneewolf  
**Nikku**, [DG] Gris-, Grim-, Wald-, Silberwolf  
**Niva**, [BL2] wandern  
**Nivauesä**, [BL2] (EN) „wandernde Menschen“, *Nivesen*  
**Nu**, [BL2] reden, plätschern  
**Nualauken**, [FA] (EN) eine der Bäreninseln  
**Nuan**, [BL2] Wolfsmensch (Werwolf)  
**Nuanaä-Lie**, [BL2] Wolfsjäger, Sammelbegriff für die Nivesenstämme im Ehernen Schwert  
**Nuianna**, [FA] sanfter Nordostwind  
**Nuiuleiken**, [FA] (EN) eine der Bäreninseln  
**Nujuki**, [DG, BL2] Möwe  
**Paavian**, [BL2] Sumpfrantze  
**Pauka**, [DG] Murmeltier  
**Pinjus**, [FA] „Tasche“ im Dauerfrostboden  
**Pokku**, [DG] Mastodon  
**Raaukjo**, [BL2] (EN) Rangild (Himmelswolf)  
**Raujok**, [FA] (EN) Firuns Silberfuchs  
**Rieinan**, [BL2] (EN) Reißgram (Himmelswolf)  
**Rijaaissa**, [BL2] (EN) Rissa (Himmelswolf)  
**Rika-Lie**, [BL2] nives. Nomadenstamm  
**Riku**, [DG, BL2] Giftschlange  
**Rokjok**, [BL2] (EN) Rotschweif (Himmelswolf)  
**Rooke**, [BL2] Wurfkeule  
**Ruaujik**, [BL2] (EN) Ranik (Himmelswolf)  
**Silvanden**, [ET\*] Wald  
**Silvanden Fae'den Karen**, [ET] (EN) „Wald der fetten Karens“  
**Silvanden Fae**, [ET] (EN) „Wald der Feen“  
**Skua**, [FA] Fischräuber  
**Tääkitjauma**, [BL2] wörtl.: „Singen mit dem Wind“, die herbstliche Wanderung in den Süden  
**Taako**, [DG, BL2] Zobel  
**Taaku**, [BL2] nives. Nomadenstamm  
**Taana**, [BL2] Schwitzhütte, eine nivesische Sauna

**Taanakauki**, [FA] (EN) eine der Bäreninseln  
**Taarjuk**, [BL2] Bär  
**Taarjukar**, [FA] (EN) eine der Bäreninseln  
**Tajgaä**, [BL2] *Taiga*  
**Tenjös**, [W2] Labyrinth aus Felsnadeln  
**Toauja**, [BL2] (EN) Tongja (Himmelswolf)  
**Tungavik**, [FA] (EN) „Vielfache Zunge“, angebl. Monster im Blauen See  
**Turku**, [DG] Warzennashorn  
**Tuuki**, [BL2] Tee mit ranzigem Karenschmalz  
**Tuundra**, [BL2] *Tundra*, Steppe  
**Uesä**, [BL2] Mensch  
**Uesälju**, [BL2] Frau  
**Uesäkaimuk**, [FA] Tigermenschen?  
**Uesänuk**, [BL2] Mann  
**Urenju**, [BL2] Schwester  
**Urenuk**, [BL2] Bruder  
**Yak**, [DG] Steppenrind, *Firnyak*  
**Yeeku**, [DG, BL2] Orkbremse  
**Yeti**, [DG, BL2] Schneeschrat, *Yeti*  
**Yuk**, [BL2] Steppenrind

## C. Tulamidisch (Ur-Tulamdisch) / 618

„Wichtigstes Merkmal des Tulamidyä ist, daß es eine Konsonantensprache ist: Vokale innerhalb eines Wortes können fast willkürlich verändert werden, ohne daß sich der Sinn ändert. ...

Welche Abwandlungen möglich sind, hängt vom jeweiligen Dialekt ab, und im gesamten tulamidischen Sprachraum und über die vielen Jahrtausende gibt es Dutzende solcher Unterarten.“

### Die Wüste Khom und die Echsen Sümpfe, S.14

„Zur Sprache der Tulamiden Araniens sei gesagt, daß sie sich in manchem von der der Novadis unterscheidet. ...

...das Khôm-Novadische kennt eine sehr eigenartige Manier der Wortbildung und Wortbeugung, bei der es eher auf Mitlaute als Selbstlaute ankommt... [vgl. Rogolan]: So stehen die Buchstaben F-G-G-R für einen unterirdischen Bewässerungskanal... Einzahl Foggara... Mehrzahl Feggari, das Graben eines solchen Kanals wiederum heißt ifgagira, wer solches tut, wird afoggir genannt.

Im Aran-Tulamidischen hat sich die Gewohnheit des Garethi durchgesetzt, die Worte nur mittels einer Vor- und Nachsilbe zu verändern. ...

Das Mhanadi-Tulamidische als die Mundart des Landes von Fasar, Rashdul und Khunchom steht sprachlich [da]zwischen...“

### Blutrosen und Marasken, S.14

(almad.) = almadanisch, (aran.) = aranisch, (ferk.) = ferkisch, (novad.) = novadisch, (oron.) = oronisch, (troll.) = trollzackisch, (urtul.) = urtulamidisch

-bad, [BE2\*] Nachsilbe bei Städten

-bil, -bal, [HW] „Herr“, als Namesbestandteil, z.B. Hasrabal

-d, -id, [BE2] (aran.) für denjenigen, der eine Tätigkeit verrichtet

-dal, [KA\*] Tal als Namensbestandteil

-(i)ja, [BE2\*] -ien. Nachsilbe bei Landesnamen, z.B. Haranija = Aranien

-im, [BE2] Mehrzahlssilbe, -nim bei Selbstlautende

-kand, [AB79\*] „Boden“, z.B. in Ortsnamen

-r, -ir, [BE2] (aran.) Tätigkeitsbezeichnung

-yat, -yet, [BE2\*] bezeichnet Herrschaftsgebiet, Gebietschaft

Abri zah, [DG] Perlmuschel

Abu, [CS\*] Vater vgl. Ka'Abu Byloth

Achan, [H12-14] Oase der westlichen Khom; Stammesgebiet der Beni Terkui

Achaz, [H21] (urtul.) ewiges Volk, echsischen Ursprungs (Echsenrasse)

A(c)hmed, [WK] Kämpfer, Streiter, Rächer, vgl. Ahmad, Amed

<sup>4</sup> Möglicherweise ein Fehler mit Buchstabendreher

<sup>5</sup> Laut BL2: Rauhwolf, wohl ebenfalls falsch

**Adawadt**, [WK] „Der, den die Zeit fürchtet“, Tulamidischer Riese, eigentlich: **A'Dawati**

**Adamant**, [H10] [H12-14] Diamant

**Afoggir**, [BE2\*] (novad.) Gräber eines (unterirdischen) Wasserkanals

**Agave**, [HA] Pflanze mit büschelartig aufragend behornete, dickfleischige Blätter und schuppige Stammwurzel sowie roten Lilienblüten

**Agha(hi)**, [WK, BE2] (aran. / novad.) Hauptmann/-frau

**Ahmad'sunni**, **Achmed'sunni**, [LEX, WK] Rächerin, Kriegerin, *Amazonen*

**Ahmar Medjel**, [H12-14] „Der rote Turm“, roter Felspfeiler im Cichanebi

**Ai Tamerlain**, [WK] „Das graue Rablein“, vgl. **Tamur**, Beiname der Magierin Nahema

**Akkharid**, [WK] Hochzeitstuch eines novadischen Paares, Sinnbild ihrer Verbindung, vgl. auch **Khariad**

**Al'**, **El'**, [WK] der, die, das, „Inbegriff von“, „besonders ausgeprägt“, [AB64\*] über, von

**Al'Abastra**, [H21] (EN) „Die Weiße“, „Die Reine“

**Al'Achami**, [LEX] Kurzname der Alten und Erhabenen Al'Achami - Akademie der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam zu Fasar, auch Halle der Geistigen Kraft zu Fasar

**Al'Ahabad**, [AA28-] Sultansstadt von Gorien, Sitz des Sultan Hasrabal ben Yakuban ibn Avad

**Alam-Therekh**, [AA28-] Oase am Nordrand der Khom in nordwestlichen Ausläufern des Khoram-Gebirges

**Alay**, -im [BE2] (aran.) Regiment(er)

**Al Ba(r)rad**, [H12-14], „Der (Eis-)kalte“ auf Mut und Herz bezogen

**Al'Bastra**, [WK] Weißer Marmor, *Alabaster*

**Al'Benush**, [AA28-] Albenhus, Gründung von Emir Aslam

**Al'Bor**, [AA28-] früheres Mengbilla, *etwa 'Der Ursprung'*

**Al'Chababi**, [85] (urtul.) „Edelster Weggefährte“

**Al'Chimie**, [WK] ebendas

**Al'Churim**, [W1] Gestirn im Sternbild Gehörn

**Al'Dabar**, [BE2] [AA28-] apfelgrüner Achat, altes Symbol Araniens, von Peraine 28 Hal entrückt

**Al'Gebra**, [MA] ebendas

**Al-Damacht**, [DG] „Der Glänzende“

**Al-Djinn**, [DG] „Der Geschickte“

**Al'Fakir**, [jirdisch] „Der Arme“

**Al'Gorton**, [BE2, KA] (EN) „Gold der Gor“, legendärer Magier, auch: **Alg'Orton**

**Al'Hani**, [MR1] urtul. Volksstamm des Balash ca. 2600 v. H.; Vorläufer der Nordbarden

**Al'Kimista**, [HA] Alchimie

**Al Kirachim**, **Al Kirachin** [HA] Khom- oder Mhanadiknolle; „Die Feuchte“

**Al'Keshir**, [KA] Ruinenstadt in Amhallassih; *etwa 'Die Wehrende'*

**Al'Khadim**, [HA] eigtl. „ausdauernd“, *Al'Khadim-Pflanze*

**Al-Kalif**, [DG] „Der Herrscher“

**Al'Khashema**, [W1] „Herbergsstern“, Los- oder Polarstern

**Al Lamasshim nishuda Abu Leviatan**, [CS] magisches Werk, auch „Kreaturen am Rande der Welt“

**Al'Mada**, [WK] „Land des Mondes“, „Land der Almandine“, *Almada*, das alte Ober-Yaquirien

**Alma(n)din**, [WK] [H7] Rubin, *Almadin*

**Al'Maluk**, [H7] „Der Zweifler“

**Al'Manach**, [WK] Zauberbuch, *Almanach*, eigtl. Buch mit gesammeltem Wissen

**Almanach**, [H21] „Der Atehrwürdige“

**Al'Manach shulai Tabori**, [H10] „Lehrbuch der jungen Adligen“

**Al'Mharim**, [KA] Oase in Amhallassih

**Al'Muktur**, [AB82] „Die Unbezwingbare“, Stadt und Gefängnis in Almada

**Al'Nasir be'Rashtul**, [W1] Komet *etwa 'Die Erneuerung durch/von Rashtul'*

**Al'Nassori**, [WK] „Der Erneuerer“, u.a. Sulman A.'N.

**Alôe**, [HA Murak-Lilie, Stamm bis zwei Schritt mit fleischigen, gezahnten Messerblättern, blüht mit 50 Jahren mit auffälligen scharlachroten Traubenzapfen; Salböl für Haare

**Al-Orhima**, [DG] „Der Kluge“

**Al'Phana**, [HA] Rauschkraut *Ilmenblatt* „Süßer Rausch“

**Al Rakshaz**, [AA28-] Ordensburg der Grauen Täbe in Perricum

**Al-Raschtul**, [DG] „Der Unüberwindliche“

**Al-Raschid nurayan schah Tulachim**, [H12-14] „Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes“, Zauberbuch, philosophisches Werk, den Kasimiten heiliges Buch des Rashman Ali um 1300 v.H.

**Al'Rachim**, [H7] Vorberge

**Al'Rawn**, [CS] Alraune

**Al'Rik**, [WK] *Alrik*

**Al'Sajid**, [H21] rondragläubiger Orden der Hadjiinim

**Al Sali al Saliri**, [BE2] (oron.) „die Eine und Einzige“, Belkelel

**Al'Shorioth**, [MR1] Kalifenpalast in Unau

**Al'Szint**, [FA\*] Die Schlange

**Al'Szinturuch**, [FA] Die Schwarze Schlange (von Paavi)

**Al'Toum**, [WK] die Insel *Altoum*

**Al'Turum Zhamorra**, [W1] Komet

**Al'üd**, [W1] „Essenz des Holzes“, Musikinstrument, vgl. auch: *Laute*

**Al'Veran**, [WK], [GDSA] Gemeinschaft „gebender“ und „nehmender“ Gottheiten, Inbegriff des Seienden, Gesamtheit, *Alveran*

**Al'Yeshinna**, [WK] „Der/Die Tapfere“

**Al'Zul**, [MR1] Ur- bzw. Erdblut; Erdheiligtum im Hügelland bei Altzoll

**Amadah**, [WK] Novadisches Ritual, markiert den Übergang von Jungen und Mädchen in die Welt der Erwachsenen, geht mit Wettkämpfen einher

**Amm el'Thona**, [AA28-] neunte Frau **Rastullahs**; Abglanz der göttlichen Herrlichkeit, so schön und grausam wie die Sonne selbst; nach Legende Sultanin im hohen Norden, die mit gesamten Hofstaat in die Khom zog, wo sie sich als Opfer brachte und dadurch zu **Rastullahs** Weib wurde (Ähnlichkeit mit Priesterkaiserin Amelthona)

**Amul Dschadra**, [85] Berg im Raschdulswall

**(H)ani(f)**, [HA] „siebenfach verzweigt“, *Hanf*

**Ankhra**, [DG] Sandlöwe

**Aqqem**, [AB64\*] (urtul.) Schleudern

**Aram**, [WK] Zeit der Novadis, Familie, vgl. auch *Harem*

**Arrange**, **Orange** [H10] Perainäpfel (Orange)

**Arrati**, [AA28-] Fluß im Arratistan, *Osdask*

**A'Sar**, [H21] (urtul.) ewige Seele, echsichen Ursprungs

**Aschubim**, [MR1] Raschdulder Berge

**As salamu alaikum**, [H12-14] rituelle Grußformel, zu beantworten mit **Wa alaikum as salam**.

**Askarija**, -im, [WK] Fußkämpfer

**Assinati**, [WK] Meuchelmörder, *Assasin*

**Averralhoa**, [HA] Gurkenbaum

**Awalakim**, [AA28-] [MR1] Gebirgszug entlang des Perlenmeers zwischen Mündungen von Mhanadi und Gadang; Khunchomer Berge

**Awalla(h)**, [DG] Stute

**Ay**, ai, [WK] Herkunftsname, vom mittelländischen „von“ inspiriert

**Ayan**, [DG\*] Kämpferisch

**Azila**, [HA] Wildrose, *Azalee*

**Azizel**, [HA] Zuchtrose

**Babur**, [DG] Wüstengalan

**(H)ani(f)**, [HA] „siebenfach verzweigt“, *Hanf*

**Bahram**, [DG] Kranich

**Balaian**, [AB82] „Männer im Krieg“, *etwa 'Kämpferische Herren'*

- **Bali-ayan**

**Balash**, [W2] Landstrich am Mhanadi zwischen Gadangmündung und Delta; Fruchtbare Sichel

**Bandurria**, [H21] traditionelles Saiteninstrument der Nordbarden und Tulamiden

**Ban Uludh**, [BE2] Ferkinasöldner in Elburum

**Barrah**, [H10\*] Tod/ Kälte

**Barun**, [H10] tul. Bezeichnung für Boron, *Seelenhüter*

**Barun-Ulah**, [H10] „Fluss des Seelenhüters“

**Basar**, [BE2\*] Kontor, *Basar*

**Bashar(i)**, [BE2] (aran.) Weibel(in)

**Bastra**, [WK] edel, rein

**Batalyun(i)**, [W1] Bataillon(e)

**Be**, [AB68\*] (urtul.) durch

**Bej'Khelhachamada**, [MA] (EN) „Verderbter Sohn der Mada“, Dämon

**Bel(i)**, [BE2] [AA28-] (oron., urtul.) „Gebiet(er)in“, Herr, Baron(in) vergleichbar, s.a. **Beysa** in Araniens zwischen Haran und Beyroun angesiedelt, Titularadel

**Bel' Akharazh**, [BE1\*] „Gebiet(er) der ewigen Rache“ *Blakharaz*, vermutlich von Bel' Al-Kha razh

**Belayet**, [AA28-] (oron.) Gebietschaften, Baronien

**Bel'Dechi**, [WK] Schwirrende Dolche, spez. Männertanz

**Bel'Ghor**, [BE2] „Gebiet(er) der Gor“ = Borbarad

**Bel'Halhar** [MA\*] „Gebiet der gnadenlosen Kämpfer“  
**Belikel**, [BE2] *Belkelel*  
**Bel'Khelel**, [BE2] „Gebiet der Ekstase/ewiger Gier“ = *Belkelel*  
*Beli Kha El'El*  
**Beli**, [BE2] (oron., urtul.) „Gebiet der“, einer Baronin vergleichbar, s.a. **Beysa** in Aranien zwischen Haran und Beyroun angesiedelt, Titularadel  
**Beliyet**, [BE2] „Gebiet der“, oronische Baronie  
**Bel'Shirash**, [MA\*] „Gebiet der unbarmherzigen Jagd“  
**Ben**, -i, [WK] (novadis) „Sohn von“, „Söhne von“  
**Beni Ankrah**, [W2] ansässig in der Khom, *etwa* „Söhne des Sandlöwen“  
**Beni Arrat**, [W2] ansässig in Arratistan, westlich der Hohen Eternen  
**Beni Avad**, [AA28-] Stamm in Gorien, um **Al'Ahabad**  
**Beni Babur**, [AA28-] Stamm im Bereich des alten Nebachot; Rondragläubig, *etwa* „Söhne des Wüstengalan“  
**Beni Brachtar**, [W2] ansässig in Chababien  
**Beni Erkin**, [W2] ansässig an den Mhanadiquellen  
**Beni Geraut Schie**, [WK] „Söhne derer ohne Gesicht“, Wüsteneffern  
**Beni Hablet**, [H12-14] Stamm westlich der Oase Tarfui im Wadi Dschenna  
**Beni Kasim**, [W2] ansässig in der Khom  
**Beni Kharram**, [W2] ansässig in der Khom  
**Beni Khibera**, [WK\*] ansässig in der Khom, *etwa* „Söhne der Wächter“  
**Beni Novad**, [W2] [H12-14] Stamm im Zentrum der Khom, kontrollieren Keft und Tarfui  
**Beni Nurbad**, [BE1] urtul. Nordbardenstämme Serach, Nunnur und Gajka aus dem Balash; *etwa* „Söhne der ziehenden Stadt“  
**Beni Oroni**, [Int.Lex – Tul.] urtul. Stamm aus dem Mhanadital, der Oron begründete  
**Beni Rurech**, [W1] Ferkina-Stamm, der Marastan besiedelte  
**Beni Shadif**, [W2] führender Stamm der Novadis; ansässig in der Shadifsteppe der südlichen Khom, dem Balash, Amhallassih und Szinto, kontrollieren Unau  
**Beni Schebt**, [W2] [H12-14] Stamm im Süden der Khom, kontrollieren Shebah, Birscha und Manesh  
**Beni Terkui**, [W2] ansässig in der Khom  
**Beth**, [HA\*] Mädchen  
**Bey (m.)**, **Beysa (w.)**, [WK] Adelstitel, *etwa* Edler  
**Bey guni**, [HA] „die (selbst) des Edelmann entflieht“, *Begonie*  
**Beybashar(i)**, [BE2] (aran.) Bannerträger(in)  
**Bey-el-Ulunkh**, [BE1] Beylunk heutiges Beilunk  
**Bey guni**, [HA] „die (selbst) dem Edelmann entflieht“, *Begonie*  
**Beyrounat**, [AA28-] Gebietschaft eines Beyroun, bis dreifache Größe einer Baronie  
**Beyroun(i)**, [BE2] (aran.) Baron(in)  
**Bir**, [AB79\*] „Quell“, z.B. in Ortsnamen, Brunnen  
**Bir Chaluk**, [AB79] aran. Beyrounat (Baronie) vormals: „Kaluckquell“  
**Bir-es-Soltan**, [H12-14] Oase der nord-westlichen Khom  
**Birscha**, [AA28-] Oase in mittlerer Khom südlich des Wal el Khomchra, Stammesgebiet der **Beni Schebt**; *etwa* „Beherrscher Quell“  
**Bor**, [H10\*] Ursprung von  
**Bor Barrah**, [H10] „Ursprung des Todes/ der Kälte“, Ort **Borbra** ein Tagesmarsch südlich von Samra  
**Bor Barradh**, [H10] urtul. „Bringer des Todes/ der Kälte“, *Borbarad*  
**Borbra**, [H10] siehe **Bor Barrah**  
**Brokschal**, [ET] (EN) „zerbrochene Schale“, Ort im Regenwald  
**Buqtah**, [DG] Dreihornsalamander  
**Burnus**, [BE2] schwerer Kapuzen- Reisemantel, meist aus Schaf- oder Baumwolle  
**Buskurd (w.)**, [WK] Reiterwettkämpfe der Ferkinas  
**Byloth**, [CS\*] Wacht  
**Canil**, [BE2\*] Hund  
**Canilaaranin**, -im, [BE2] sechsbeiniger Hundedämonen mit rotem Leib und Peitschenschwanz  
**Cha ay Zhamor(rah)**, [DG] [AA28-] „Wächter Zhamorras“, Urkatzen Aventuriens  
**Chabab**, [MR1] Gefährte, vgl. **Habibi**  
**Chababija**, **Chababien**, [AA28-] Sultanat der **Beni Brachtar**  
**Chal**, [BE2\*] erhaben  
**Challawalla** (eigtl. **Chal'Awalla**), [BE2] (aran.) „Erhabene Stute“ = die Göttin Rahja  
**Chaluk**, [BE2] Fluss

**Chalukistan**, [AA28-] flaches Hügelland in Süd-Aranien  
**Chaneb**, [H12-14] Fluss aus dem Cichanebi-Salzsee, mündet bei Kannemünde ins Perlenmeer  
**Channanaclaq**, [DG] Purpurwurm  
**Chelar**, [DG\*] Bedeutend  
**Cheriacha**, [HA] Rauschmittel „Bunter Eunuch“ = *Cheriakaktus*  
**Chorbash**, [WK] Stammesversammlung der Novadis  
**C(h)ichanebi**, [H12-14] Großer Salzsee nördlich von Unau  
**Cumrat**, [LEX, KA] (urtul.) „standhaft“, „beständig“, „widerborstig“, „trotzig“  
**Cumradjin**, [DG] Harnischgürtler  
**D(h)abla**, [H12-14] kleine tulamidische Trommel mit Kamelhaut bespannt  
**Dar**, [CS\*] (urtul.) strömen, verströmen  
**Dar-Klajid**, [MA] (urtul.) anderer Name der *Belkelel*  
**Dash**, [DG] Sandkrähe, Elster  
**Dashim**, [H7] Kriegerheld, der Siebenstreich von Ronda verschmähte, da er sich nicht wert fühlte. Im folgenden Kampf vermochte er es die Göttin zu verletzen, bevor SIE ihn in Zorn erschlug. Aus dem Blut der Göttin entstanden sieben fünfeckige Rubine, die die Eigenschaften der Katze, einer kleinen Leuin, in sich tragen („Katzenblut“)  
**Dashin(im)**, [H7] Krallenträger, geheime Gemeinschaft  
**Dashon**, [H7] Titel des Herrn der Löwengarde von Rashdul  
**Dhau**, [BE2] Aramische Schiffsklasse  
**Delilah**, **Dalilah**, [DG] Lotosstar  
**Denar**, [H12-14] Silbermünze des Kalifat, entspricht zwei Silbertalern  
**Diwan**, [W1] „Der Hohe ...“, Hochgericht in Zorgan (Aranien)  
**Djadurzak**, [AA28-] Jagdgras, dornige Grasbüschel, die der Wind vorantreibt in aramischer Steppe und Grüne Ebene sowie auf Maraskan  
**Djafardal**, [KA] „Tal der Dornen“, Tal in Amhallassih  
**Djalud**, [DG] Speikobra  
**Djer(-im)**, [BE2\*] Hochland, Höhe(n), hoch  
**Djer Al'Melachim**, [H12-14] alte Zwingfeste der Ungläubigen westlich von Unau, Ruinen  
**Djer Al'Mougir**, [KA] Palast zwischen Däl und Brig-Lo  
**Djerim Yaleth**, [BE2] Aramisches Hochland  
**Djiin (m.) –i (w.)**, [WK] „Mächtig“, vgl. *Djinn* und **Hadjinim**  
**Dolguruq**, [DG] Perlbeißer, Wels  
**Drom**, [BE1] Lauf  
**Dschadir**, [AA28-] Lanzenkämpfer  
**Dschadra(-nim)**, [BE2] [AA28-] [H12-14] (1) (Reiter-)Lanze, Speer (2) eigentlich: „Lanze“, (aran.) militärische Einheit mit 10 Kämpfern (entspricht damit der mittelreichischen „Lanze“)  
**Dschalavaty**, [AA75] (EN)  
**Dschambul**, [DG] Warzenschwein  
**Dschella**, [12-14] sechste Frau **Rastullahs**, einst Tänzerin, Schutzpatronin der **Sharisad**  
**Dscherid**, [DG] Adler  
**Dscherman**, [DG] Greif  
**Dschor**, [MR1\*] (troll.) Berg  
**Dschor Aschubi**, [MR1] (troll.) Berg, wo der „Wahre Mensch“ seinen Geist erhielt  
**Dschor Zulosch**, [MR1] (troll.) „Blutloser Berg“; Trollzacken  
**Duwok**, [HA] Sumpfschachtelhalm  
**Effendi**, [BE2] (aran.) Ehrentitel für alle Adeligen vom Beyroun bis zum Sultan und einige andere, *etwa*: „Exzellenz“  
**El'Ankrah**, [AA28-] Oase der nördlichen Khom  
**El'Burial**, [BE2\*] Stadtteil in Elburum  
**El'Burum**, [WK] Elburum, frühere Hauptstadt Orons bzw. Hauptstadt des wiedererstandenen Oron  
**El'Effendi**, [DG] *Elefant*  
**El'Envina**, [AA28-] Elenvina; Gründung von Emir Aslam?  
**El'Fenneq**, [KA] „Der Wüstenfuchs“, selbstern. Freiheitskämpfer in Amhallassih  
**El'ksir**, [CS] Elixier  
**El'Karram**, [AA28-] Bergoase im östlichen Khoram-Gebirge, Heimat der **Beni Kharram**  
**El'Lanka**, [BE2] Stadt in Oron, *LLanka*  
**El'Lankaq**, [BE2] „Der Malmer“, Namensgeber der Stadt Lanka  
**El'Lankud**, [BE2] „Die Krabbe“  
**El'Sadamash**, [AA28-] verschollene Oase und geheime Zuflucht der **Beni Novad** in der Khom  
**Emerald**, [H21] Smaragd  
**Emir (m.)**, -a (w.), [WK] *Emir*, in Aranien Titel der alten Send-, Frei- und Zehntgrafen, vom Kalifen eingesetzte Beamte  
**Esravun**, [H12-14] Schwert des Mautaban

**Faqir** (sg.), **Fakire** (pl.), [AA28-] Mystiker der **Belkelel**, daher durch Gläubige verfolgt  
**Faruk**, [DG] Raubvogel  
**Fasar**, [H12-14] Stadt im Hochland Mhanadistans, gilt als älteste Stadt von Menschenhand; Sitz der Magiermogule vom Gadang  
**Fellakhand**, [BE2] Bauerndorf, Stadtteil von Elburum  
**Fenneq**, [DG] Wüstenfuchs  
**Feqz, Feqs**, [BE2] [AA28-] *Phex*  
**Ferkina**, [MR1] urtümliche Stämme in Raschtullswall, Khoramgebirge und Trollzacken (Nomaden, Jäger, Räuber)  
**Fez**, [BE2] Filzkappe, Hut  
**Foggara** (sg.), **Foggaranim** (pl.), [BE2] (novad.) unterirdische Wasserkanäle, in Unau **Feggagir** (pl.) [H12-14] genannt und gelten dort als verflucht; werden von den östlichen Bergen mit Wasser versorgt  
**Foggarar**, [BE2] (allgemein) graben  
**Fuchud**, [DG] Selemferkel  
**Funduq, -im**, [KW] [AA28-] (1) Tulamidische Fluchtburg(en), im Frieden oft unbewohnt, *Kornspeicher* (2) (novad.) Karawanserei  
**Gadang**, [BE2] (1) ehemaliges Sultanat zwischen Raschtullswall, Barun-Ulah und Gorien; Reich der Magiermogule (2) Fluss  
**Gahtur**, [DG] Krokodil, *Alligator*, auch: Panzerechse  
**Gangas**, [H12-14] Tanzschellen  
**Ghazela**, [DG] Antilope, *Gazelle*  
**Ghibli**, [AA28-] Sandstürme der Khom  
**Ghul(a)**, [DG] Leichenfresser, *Ghul*  
**Ghulshach**, [DG,MA] [GDSA] Geier, böse Geister, Belagerungsgerät, Katapult  
**Gorien**, [AA28-] Sultanat in Aranien  
**Guni**, [HA\*] fliehen von  
**Habibi**, [HA] „Weggefährte“, *Hibiskus*  
**Hadjinim**, [WK] Tulamidische Ordenskrieger, Agenten, Späher  
**Hadjin(a)**, [BE2] (aran.) Recke, Held, auch als Mondsilberhadjin(a) für die Agenten der **Mada Basari**  
**Haidamal**, [H21] Schattentanz der novadischen und tulamidischen Krieger  
**Haimamud, -im**, [WK] Erzähler, Historiker  
**Haimamur**, [BE2] (aran.) erzählen  
**Hairan**, [H12-14] [W1] Anführer einer Novadisippe, vgl. **Haran**  
**Halfa**, [HA] Seidengras, Rohstoff der Papierfertigung  
**Halva**, [BE2] Süßspeise, ähnlich Marzipan, aber aus Sesammehl und Zuckersirup  
**Hammam, -im**, [BE2] (aran.) Badehaus, -häuser  
**Hanil**, [BE2] *Henna*, laut [WK] **Hannil**  
**Haniqis**, [DG] Saphirpau  
**Haran(i)**, [BE2] (aran.) Junker, Edle in Dorfherrschaften  
**Haran (m.), Harani (w.)**, [WK] „Herr“, „Herrin“, etwa Junker  
**Haranija**, [BE2] „Land der Herrscherinnen“ = *Aranien* (um Baburi und Oron)  
**Harem**, [irdisch] Frauengemächer bzw. dessen Bewohnerinnen  
**Harem Khablas**, [AA28-] Gestüt des Kalifen zu Mherwed  
**Hattah** (sg.), **Hattahi** (pl.), [H12-14] großes Kopftuch, dass von fast allen männlichen Novadis getragen wird  
**Hazaqi**, [KA] Feuerpau, auch: Tänzer der Zahori  
**Helbesh**, [H21] tul. Wohnraum, bei Armen meist der einzige Raum  
**Hellah**, [H12-14] erste Frau **Rastullahs**, einst mächtige Sultani in den Ländern des Westen  
**Heschinja**, [H12-14] fünfte Frau **Rastullahs**, Schutzpatronin der Weisen und Magiern; ihr Sinnbild ist die Schlange  
**Heszint**, [FA\*] [AA28-] Göttin Hesinde, aus dem echsischen übernommene Göttin  
**Hirad**, [DG] Schlange  
**Hoiraz(a)** (sg.), **Hoirazi** (pl.) [MR1] (troll.) Häuptling(e), auch **Rochshaz**  
**Höt**, [AA28-] Gross  
**Höt-Elem**, [AA28-] Gross-Elem heutiges Höt-Alem  
**Ibis**, [DG] Schreitvogel, Storch, *Ibis*  
**Ibliqis**, [DG] Spinne  
**Ibn**, [WK] „Sohn von“  
**Ifgagira**, [BE2\*] (novad.) graben eines (unterirdischen) Wasserkanals  
**Ifriit(-im)**, [DG] [AA28-] Dämon, böser Geist  
**Iltis**, [DG] Marder, *Iltis*  
**Isphanil** (sg.), **-im** (pl.), [BE2] „unsichtbare Bringerin verbotener Gaben“, „Nutznießerin finsterner Gelüste“, Dämonin aus dem Gefolge der *Shazman'ayat*  
**Isyahadin**, [MA] (urtul.) Dämon „Nebel, der den Wahnsinn bringt“  
**Iziq**, [DG] Ratte

**Jenaqq(-im)**, [AB64] [BE2\*] (urtul.) Handlung(en), Ritual(e)  
**Jenaqq Khatul**, [BE2] Ritual des ewigen Lebens  
**Jindir**, [H10] Ort am Gadang  
**Jubbah**, [H12-14] bestickter und gefütterter knielanger Mantel  
**Ka**, [CS\*] Ewigkeit, **Ka**  
**Ka'Abu Byloth**, [CS] „Des ewigen Vaters Wacht“, tul. Zahlenmystik  
**Kabas**, [H21, H12-14] näselnde Flöte der Tulamiden aus Schilfrohr  
**Kachelaq**, [DG] Ungeziefer, *Kakerlake*  
**Kadi**, [BE2] [W1] (aran.) Dorfrichter, -vögtin  
**Kaftali**, [DG] Sittich  
**Kaftan**, [BE2] Übermantel  
**Kalif**, [H12-14] (novad.) etwa König; Beherrscher der Rechtgläubigen  
**Kalif(y)at**, [AA28-] (novad.) etwa Königreich  
**Kamah**, [DG] [AA28-] (1) Nebenfluß des Barun-Ulah im Sultanat Palmyramis (2) Kamel, annähernd höckerloses Tier der Ferkinas bekannt für Spucklust und Zielgenauigkeit  
**Kara ben Yngerimm**, [WK] „Reisender, Sohn des Feuergottes“, Abenteurer aus Angbar  
**Kara**, [WK\*] Reisender  
**Karat**, [HA] Bohnen des Lindisstrauch, *Karat*  
**Karnah**, [H10] Zufluß des Barun-Ulah im Baburiner Land  
**Kasimit**, [AA28-] Angehöriger radikal orthodoxer Sekte der Novadis, stets verschleiert, vor allem in Kireh und Yiyimris  
**Kazaghand**, [H12-14] Kostspielige Variante des Ringelpanzers; verdeckt unter Gewandung aus Seide oder Brokat  
**Kchabob Kellach**, [MR1] (troll.) „Verderbter Gefährte“ von habibi / chabab und kelhacha  
**Kechan**, [H7] Kanalisation, unterirdisch (z.B. Rashdul)  
**Keffija**, [BE2] Kopftuch der Novadis  
**Keft**, [H12-14] Oasenstadt im Zentrum der Khom; Heimat der Beni Novad; 760 n.BF. offenbarte sich hier Rastullah; Sitz der neun Mawdliyat als wichtigste Deuter Rastullahs Willen  
**Kelhach(a)**, [MR1] verderbt(er)  
**Ker Tulam**, [KA] Palast in Ukuban (Amhallassih)  
**Keshal**, [BE2\*...] [MR1] „Verborgenes Haus“, Wehrburg, Geheimversteck, Bergfestung z.B. die der Amazonen  
**Keshal Rohal**, [AA28-] „Haus des Rohal“, Ordensburg der Grauen Stäbe zu Anchopal  
**Keshal Taref**, [BE2] „(Verborgenes) Haus der Wolllust“, Oronisches Kloster  
**Ketab**, [AB64\*] (urtul.) Buch  
**Kha**, [BE2\*] ewig, Ewigkeit vgl. **Jenaqq Khatul**  
**Khabla**, [H12-14] achte Frau **Rastullahs**, Schutzpatronin der Jungen und Schönen, Verkörperung der Lust  
**Khai-Khamarrud**, [H10] [AA28-] Gebieter über Fäulnis und Verfall, Siebengehörter, kann Stein und Metall zu Staub verwandeln  
**Khalaff (s.)**, [WK] süßlicher Seim aus vergorener Ziegen- oder Kamelmilch  
**Khariad**, [KA] (almad.) Hochzeitstuch, vgl auch: **Akharid**  
**Khedive**, [WK] „Unterkönig“ Oberster Kanzleibeamter des Kalifates, dem mittelreichischen Reichskanzler vergleichbar  
**Khibera**, [WK] Büttel, Wächter, abgeleitet von den **Beni Khibera**  
**Khol**, [BE2] schwarze Farbe zum Betonen der Augen, Schieferpaste  
**Khom**, [H12-14] große Wüste  
**Khomchra**, [H12-14] Vulkan im Zentrum der Khom  
**Khomra**, [AA28-] Sandsturm in der Khom-Wüste  
**Khomhud**, [DG] (Wüsten-)Skorpion  
**Khor**, [MK1] Fels  
**Khorasan**, [DG] Höhlendrache  
**Khunchalla**, [WK] auch: Tanz der Assinati, spez. Männertanz  
**Khunsha**, [DG] Feuerkopf, Zedrakkenfisch  
**Kireh**, [AA28-] Oase in der Khomwüste an der Südseite des Koram-Gebirges  
**Kobra**, [DG] Boronsotter, *Kobra*  
**Korund**, [H12-14] Saphir  
**Krak**, [BE2] (aran.) Zitadelle, Festung, Garnison, z.B. **Krak al'-Shar** in Zorgan  
**Krak al'-Shar**, [BE2\*] „Festung des Herrschers“ in Zorgan  
**Krivid**, [DG] Kröte, Frosch  
**Kurga**, **Kurgar**, **Kurgah**, [MR1] (troll.) Trollzacker Barbaren, Ferkinasstamm, vermutlich von **Kursa** oder **Khor**  
**Kursa**, [MR1] Pelz  
**Lamasshu**, [DG] [CS\*] Sphinx, Fabelwesen, Wesen, Kreatur



**Lamija (m.), Lamijah (w.)** (sg.), **-nim** (pl.), [BE2] (oron.) „verdorbene Kraftzehrerin“, besondere Art von Vampiren, die einen Pakt mit der Erzdämonin Belkelei eingegangen sind  
**Lankud**, [DG] Krabbe  
**Laraan**, **-im**, [BE2] Dämonen aus dem Gefolge Belkeleis  
**Lev'tan**, [WK] *Levthan*  
**Leviathan**, [ET] „Gewundenes Tier“, Echsenwesen (ausgestorben)  
**Lilq**, **Liliaq**, [HA] *lila*, Flieder  
**Machsiz**, [AA28-] Siedlung am Szinto im mittleren Shadif  
**Mach'Termid**, [DG] Riesennameise  
**Mada Basari**, [BE2] (aran.) „Mondkontor“ (bis 29 Hal „Fürstlich Aranische Handelscompagnie“) Händlerorden  
**Madrash**, [H12-14] kleine Stadt am Ufer des Mhalik  
**Mahammadat**, [AA28-] Vielleibige Bestie  
**M(h)aharan Schah (m.), M(h)aharani Schahi (w.)**, [BE2] [W1] (aran.) „Großherr(in) und König(in)“, Titel der Könige und Königinnen der unabhängigen Aranien  
**Ma'hay'tamim**, [AA28-] Dämonenarche  
**Mahmoud**, [DG] Homechse  
**Majin**, **-im**, [AB64\*] Maschine(n)  
**Makaq**, [DG] Affe  
**Malkilla(h)bad**, [AA28-] kleiner Ort am Szinto zwischen Selem und Keft  
**Malq**, [DG] Tigersalamander  
**Malqaf(i)**, [TTT] kaminähnliche Schächte in Häusern, dienen durch darunter befindliche Wasserschüsseln der Luftbefeuchtung  
**Mamerține**, [H7] Kerker Rashduls  
**Manekh-Chanebi**, [H12-14] [AA28-] Gebirge/Felsmassiv westlich des Großen Salzsees in südlicher Khom  
**Manesh**, [AA28-] kleinere Oase der südlichen Khom westlich des Manekh-Chanebi  
**Mantrash'Mor**, [LF1] Kloster des Bundes des Wahren Glaubens an alle Zwölfe im Amhallassih  
**Manu Al'Planes**, [AA28-] „Hand(-buch) der Sphären“  
**Marawedi**, [WK] Tulumidische Goldmünze im Wert von zehn Zechinen oder zwanzig Silbertaler von **Mherwed**, eingeführt von Malkillah III.  
**Marhibo**, [H12-14] siebte Frau **Rastullahs**, die Schweigsame, hält Erinnerung an Tote und Vergangenen wach  
**Marustan**, [LEX] *Maraskan*  
**Marzipan**, [BE2] Süßspeise aus Zucker und Rosenwasser vermischt mit Mehl aus Mandeln, Pistazien und Pinienkernen  
**Massaq**, [BE2] *Massaker*, thalus. jedoch **marrasq**  
**Mautaban**, [H12-14] „Der Vollstrecker“, Feldherr und Scharfrichter des Kalifen  
**Mawdlī** (sg.), **-yat** (pl.) [KW, H12-14] Tulumidischer Religionsgelehrter bzw. dessen Kaste, Richter und Berater der Herrschenden  
**Mehari**, [H12-14] s. **Qai'Ahjan**, Rennkamel mit fast weißem Fell aus der Region um Unau  
**Merach**, [AA28-] [HA] baumartiger bis vier Schritt hoher Strauch mit glänzend blauen, aromatischen und zuckersüßen Früchten, innerhalb von drei bis vier Tagen nach Verzehr in Verbindung mit Alkohol giftig *Süßer Tod*  
**Merech**, [WK] Ferkinastamm im Khoramgebirge  
**Mezzeq**, [DG] Ziege, v.a. Mherwedbock  
**Mhaharanyat**, [AB75] „Königreich“ (Aranien)  
**Mhalik**, [H12-14] kleiner Fluß an Ostgrenze des Khoram-Gebirges, fließt westlich von **Mherwed** in den **Mhanadi**  
**Mhanach**, [WK] altehrwürdig, vgl. *Mhanadi*, aber auch den Mohaanführer *Manak*  
**Mhanadi**, [H12-14] drittgrößter Strom Aventuriens „Der Altehrwürdige“, zu Frühlingshochwassern mehrere Meilen breit  
**Mhanadistan**, [W2] Hüggelland zwischen Gadang und Khoramgebirge  
**Mhanah**, [KA] Ältester bei den Zahori  
**Mherwed**, [WK] bis vor kurzem Hauptstadt des Kalifates am **Mhanadi** nordöstlich der Khom, davon abgeleitet **Marawedi**  
**Miralay**, [BE2] (aran.) Oberst(e)  
**Mirhiban**, [HA] „Blühendes Haar“, Savannengras *Mirhiban*  
**Miyamat**, [DG] Rochen, v.a. Blutrochen  
**Moghul** (m), **-i** (w.), [BE2] (alt-aranisch) Statthalter, König(in)  
**Moghul(y)at**, [AA28-] (oron.) Königreich  
**Mor**, [MR1\*] (Wunder-)schloß, häufige Bezeichnung für Kloster  
**Moussad**, [DG] Blutotter  
**Mouzmar**, [WK] Frauentanz  
**Muchmur**, [DG] gelber Khoramsmaulwurf  
**Mudra**, [85] Siegel, Geheimzeichen

**Mungo**, [DG] Ratz, Marder, *Mungo*  
**Murawid** (sg.), **-un** (pl.) [WK] „Mündel des Kalifen“, Elitetruppe des Kalifats aus Waisen und Sklavenkindern  
**Muwalla**, [DG] Hengst  
**Muwallaaran**, **-im**, [BE2] nachtschwarzer Hengst-dämonen  
**Muyan**, [DG\*] Unbesiegbar  
**Muzmachil**, [DG] Dickspecht  
**Muzmah**, [DG] Strauß  
**Nagwa**, [AA28-] Fluß der südlichen Eternen, mündet bei Abszint in den Szinto  
**Naham-Majin**, [AB64\*] (urtul.) Drehmaschine  
**Namara**, [AB64] (urtul.) fremder Brauch  
**Namajinaqqim**, [AB64] (urtul.) ursprüngl. Tulumidisches Belagerungsgeschütz, heute: Zyklus oder *Hammerwerfer* (**Nahamah**)  
**Namqih Solshid**, [KA] „Der Weinende Stein“  
**Nash'Yaquim**, [KA] Auen südlich des Yaquir  
**Nasir**, [BE2\*] Neu  
**Nasir-Malkid**, [BE2] Neu-Malkid  
**Nebachosija**, **Nebachosien**, [AA28-] altes aranisches Sultanat, umfasste Perricum und Baburin  
**Nebachot**, [AA28-] Hauptstadt des alten Sultanat Nebachosija  
**Neddifim**, [DG] kleiner Meeresfisch, Grangorine  
**Nuphar**, [HA] Seerose  
**Nur-**, [AA74\*, AA28-\*] ziehen, strahlen, ausstrahlen  
**Nurach**, [AA74] [AA28-] (urtul.) unheilvoll, Wachturm/ Wehrturm der alten Al'Hani, *Nuraghe(n)*  
**Nurhanif**, [85\*] siebenstrahlig  
**Nurhanifez**, [HA] Gespensterbaum, Kreuzkraut „Siebengehörnter Geisterhut“  
**Oncha**, [DG] Gadangstier  
**Onqach**, [DG] Ongalobulle, Drehhorn; Wildrindart mit bis zu zwei Schritt Schulterhöhe und schwarzen zotteligen Fell und blauschwarzen Hörnern  
**Orhima**, [H12-14] zweite Frau **Rastullahs**, einst eine Wesirin; Beraterin **Rastullahs** und Sinnbild der Gerechtigkeit  
**Oron**, [HA] (1) *Aranien*, (2) [H37] Halbinsel in Aranien, nördlich des Yalaiaid  
**Orta**, **(-nim)** [BE2] [AA28-] (aran.) Kompanie, Banner, Schwadron  
**Oyal Al'Allah**, [KA] „Herz der Sonne“, myst. Artefakt  
**Oyan**, [DG] Ente  
**Palisander**, [HA] Rosenholzbaum  
**Palmyramis**, [AA28-] Sultanat in Aranien zwischen Gadang, Barun-Ulah und Raschtulswall, einst Norden des Sultanat Gadang, Verehrung der Rahja  
**Paschach**, [DG] Kaiserdrache  
**Pas(c)ha** (sg.), **-rim** (pl.), [BE2] Herrscher (bei den Ferkinas)  
**Pashar**, [BE2\*] (be)herrschen  
**Pasharim-Pashar**, [WK, BE2] Hoher Führer der Ferkinas  
**Pelqan**, [DG] Sturzpelikan, *Pelikan*  
**Peraschia**, [MR1] (troll.) Fruchtbarkeits- und Blutgöttin; vgl. **Raschia**  
**Perhidhel**, [DG] Gepard, *Pardel*  
**Piaster**, [H12-14] Goldmünze, nominal zu 100 Denare, Goldwert 24 Denare seit Kalif Dhelrumun  
**Pidda(r)**, [BE2] Fladenbrot  
**Pilaw**, [WK] Fleischragout  
**Pirol**, [DG] Praiosgrüßer  
**Qadan**, [DG] Wildesel, Schwarze Thaluser  
**Qahir**, [DG] Wildesel  
**Qai'Ahjan**, **Qai'Ayan**, [DG] „kämpferisches“ Rennkamel  
**Qai'Chelar**, [DG] „bedeutendes“ Wüstenkamel  
**Qai'muyan**, [DG] „unbesiegbares“ Bergkamel  
**Qir**, [AA28-] kleiner Ort im nördlichen Shadif an Zufluss des Szinto  
**Qirqrali**, [DG] Obsträuber, *Krikrali*  
**Quahir**, [AA28-] Esel  
**Qum-Ei**, [AA28-] Kümmel  
**Rakshaza**, **Rakschasa** [DG] [MR1] Riese  
**Ranchel**, [HA] Feuertorn  
**Ras**, [BE1], [AA28-] (1) Kopf, vgl. **Radrom** (2) Sandsturm der Khomwüste  
**Rascha**, [BA] (ferk.) Frau des **Raschtulla**, Göttin wilder Lust und Raserei  
**Raschia**, [MR1] (troll.) Fruchtbarkeits- und Blutgöttin; vgl. **Peraschia**  
**Raschtulla**, [BA] (ferk.) Gott von Gewalt, Tod und Kampf

**Ras'Ragh**, [GDSA] Der Schwarze Stier von Thalusien (Mhanadistans), *Brazoragh*  
**Rastullah**, [H12-14] nach Glauben der Novadis Weltenschöpfer und einziger Gott, erschien vor ca. 250 Jahren in Keft und verkündete 99 Gebote; hat neun Frauen, die z.T. als Schutzpatroninnen gelten  
**Rastullahella**, [H12-14] Fünf Feiertage im novadischen Kalender  
**Rastullahni**, [H37] Anbeter des Rastullah  
**Rhayad**, [DG] Reiher  
**Rhazashthar**, [W1] Zackenspeer, Geländeformation auf dem Planeten Kor  
**Rhuban**, [DG] Khomfink  
**Rifat**, [DG] Flamingo  
**Rhondara**, [H12-14] vierte Frau **Rastullahs**, Schutzpatronin der Krieger; ihr Sinnbild ist die Löwin  
**Rochshaz**, [MR1] (troll.) Häuptling  
**Rochshazi**, [MR1] (troll.) Trollinge, Bezeichnung der Trollzacker Barbaren, eines Ferkinasstammes vermutlich von **rakschasa**  
**Röschtula**, [MR1] (troll.) Urvater der Trollzacker, göttlich verehrt  
**Ru(u)z**, [AA-28] Ferkina-Dialekt der Beni Rurech  
**Sab'saba**, [BE2] „Tochterstochter“, Enkelin mütterlicherseits  
**Saba**, [WK] selten: „Tochter von“, nur bei unabhängigen Frauen  
**Sahib**, [BE2] (aran.) Ehrentitel für Niederadel und einige anderen, in etwa „Meister“  
**Sahib-al-Sitta**, [CS] „Meister der Sechse“, Legendengestalt, die alle sechs Elemente gleich gut beherrscht haben soll  
**Sal(im)**, [H21] Schüler  
**Samra**, [H10] heutiger Name von Zhamorrah (während Skorpionkriege zerstörte Festungsstadt der Magiermogule; zweitwichtigste Stadt der Magiermogule vom Gadang, nach Fasar)  
**Sandschak**, [WK] (novad.) Untergliederung eines Emirates, einer Baronie entsprechend, von einem **Bey** regiert  
**Sar**, [H21\*] (urtul.) Seele  
**Sargazo**, [AA28-] Tang  
**Sarjaban**, [DG] Aranierkatze  
**Satrap** (m.), -a (w.) [BE2] alt-aranische Statthalter, in Oron einer Gräfin vergleichbar  
**Schaddai**, [WK] Schimpfwort für Zögernden oder Mutlosen, nach Schaddai al-Schichem, dem tuladischen Anführer bei der Schlacht am Gadang  
**Schalmach**, [DG] Trompetervogel  
**Scheika**, [WK] früher Ausdruck für Hauptfrau eines Harems, von **Sheik**  
**Scheik-al-Scheik**, [Int.Lex – Tul.] Führer der Führenden  
**Scherbet**, Erfrischungsgetränk aus Fruchtsaft und Wasser  
**Schukschum**, [DG] Klapperschlange  
**Schukschumach**, [HA] Klapperschlangenbusch, Beifuß  
**Sedef**, [DG] Vogel, Possenreißer  
**Sefтели**, [WK] Männertanz  
**Serajjiq**, [DG] Webervogel  
**Serail**, [H12-14] Sultanspalast  
**Shabaqqinim**, [W1] Spielmann, Barde  
**Shadif**, [H12-14] (1) Pferderasse (2) Steppenlandschaft südlich der Khom  
**Shadifriit**, -im, [BE2] „Verfluchtes Pferd“  
**Shahuleth**, [DG] Riesenlindwurm  
**Shai'Aian**, [WK] [MR1] Ferkinastamm bei Rashdul im Rashtullswall  
**Shaji Haranija**, [AB71] Erste Gemahlin des Aranischen Reiches  
**Shakal**, [DG] Sandwolf, *Schakal*  
**Shakalaaran**, -im, [BE2] Schakal-Dämon  
**Shanja**, [WK] Leiterin eines Tulamidischen Haushaltes, oder auch; Sippenälteste früher: **Sheika**, **Sheyka**  
**Sharika ay Mada Basari**, [BE2] (aran.) „Gesellschaft des Mondkontors“, s.a. **Mada Basari**  
**Sharika**, [BE2\*] Gesellschaft  
**Sharisar**, [BE2] (aran.) tanzen  
**Sharisad(-im)**, mit teilweise magischen Fähigkeiten [DG] [CS] Schmetterling, Ikanaria, Tänzerin(-nen)  
**Shay'ay'Mada**, [KA] „Stein der Mada“  
**Shaz-Man-Yat**, **Schasmanjad**, [BE2] eben die, Dämonin, Leib-Zofe der Bef Kelel  
**Shebah**, [AA28-] Oase der **Beni Schebt** in der Zentralen Khom am Wadi Shebanoh  
**Sheijk**, [WK] Führer, *Scheich*  
**Shekel**, [H12-14] Silbermünze aus Unau, wertig wie Denar  
**Shelhezan**, [MA] (EN) „Der Ungebetene“, Dämon

**Shimja**, [H12-14] dritte Frau **Rastullahs**, Schutzpatronin der Erfinder und Entdecker  
**Sholachi al Murata al Gorno**, [H10] „Rüstung des überwundenen Giganten“, Bezeichnung des Rondratempel zu Baburin  
**Shorioth**, [BE2] Satrapen-Palast von Elburum  
**Silhamib**, [DG] Madenhacker  
**Sindaqa**, [WK] „Schlangenstecher“, Reiterspiel der Novadis  
**Sindh**, [DG] Schlange  
**Skrechu**, -im, [BE2, KA] „schlangenleibig“, altes Echsenvolk, auch: Chimärenwesen, vereinfachend für *Ssrkrsechu*  
**Skunk**, [DG] Stinktier  
**Solshid**, [KA\*] „Weinender“ vgl. **Namqih Solshid**  
**Sourajja**, [DG] Fischechse  
**Spahija**, [WK] Reitersoldat  
**Sul'f**, **Sulef**, [AA28-] Liebreiz, Schönheit vgl. **Sulva**  
**Sultamgathir**, [DG] Schlinger, vgl. *Sultan*, bzw. *Ghatur*  
**Sultan** (m.), -a (w.) [BE2, H12-14, WK] [W1] (aran.) Titel der früheren Landgrafen, (novad.) Anführer eines Stammesverbandes, *Fürst*  
**Sulva**, [BE2] „Schönheit“, Stute der Göttin Rahja  
**Sumach**, [HA] Efeuer, *Sumach*  
**Sun(n)i**, [WK] selten: „Tochter von“, nur bei unabhängigen Frauen, im Gegensatz zu **Saba** dem Namen nachgestellt  
**Suq**, [BE2] Gewerbeviertel  
**Szidr**, [H10] säuerliches, perlendes Getränk, vermutlich Apfelwein  
**Szinto**, [H12-14] Fluß im Westen des Shadif  
**Taliqil**, [DG] Goldeidechse  
**Tamar**, [HA] (Große Dattel-)Palme, davon abgeleitet: *Tamarinde*  
**Tamr**, [HA] Dattel  
**Tamur**, [DG] Rabe  
**Tar(e)f**, [AA28] „Wollust“, „Lüsternheit“, Wein der Rahjakirche, vgl. **Tharvun**  
**Tar'El-Hazaqur Mor**, [MR1] „Der wollüstigen Feuermacht Wunderschloß“ Kloster im Rashtullswall von Priesterinnen des Feuers  
**Tarfui**, [AA28-] [H12-14] Oase der südöstlichen Khom am Fuß der Unau-Berge unweit Wadi Dschenna, nordöstlich von Unau  
**Tasfarelel**, [BE2\*] etwa „Goldener Dorn der Gier“  
**Tasilud**, [DG] Goldfisch  
**Tebay**, [DG] Taube  
**Ter(ech)**, [WK\*HA\*] fruchtbar  
**Tereannah**, [HA] „Rostrote Frucht“, Granatapfelbaum  
**Terech beth**, [HA] „fruchtbares Mädchen“, *Terabate*  
**Terekand**, [AB79] aran. Beyrounat (Baronie) vormals: „Guttboden“, vgl. **Ter(ech)**  
**Terekh**, [AA28-] Oase der Beni Terkui in zentraler Khom; *fruchtbarer Boden*  
**Teremid**, [DG] (Holz-)Ameise, *Termite*  
**Terkui**, [WK] „fruchtbarer Boden“, die Oase Terkui  
**Thaz-Laraanji**, -nim, [BE2] „Laaranbrut“, „Mindere Vettern der Laraanim“, niedere Diener Belkelels  
**Thalusien**, [W2] Täler des Ongalo und Thalusim  
**Thalusim**, [WK] „Die Marschen“  
**Tharvun**, [BE2] „Wollust“, Hengst der Göttin Rahja  
**Thonachi**, [DG] Goldfasan, Goldleier  
**Thugra**, [CS] verschnörkelter Namenszug, Unterschrift und Siegelersatz  
**Thuje**, **Thuja**, [HA] Lebensbaum  
**Toum**, [DG] Schmetterling  
**Tschausch(a)**, [BE2] (aran.) Korporal(in)  
**Tuftan**, [DG] Tintenfisch  
**Tul**, [BE2\*] Leben, vgl. Jenaqq Khatul  
**Tulach(im)**, [H12-14\*] Mensch(en)  
**Tulamidya**, [W1] Tulamidisch, Sprache hauptsächlich in Mhanadistan, Balash, Thalusien, Aranien und der Khöm, schriftlich basierend auf den neunzehn geheiligten Glyphen von Unau  
**Tumhazartalish**, [HA] Perainenspeer, Fliederspeer, Schmetterlingsstrauch  
**Turban**, [BE2] (1) Tulpe (2) Kopfbedeckung aus einer langen Stoffbahn, häufig auf einen Fez oder Helm aufbauend  
**Turtu**, [DG] Suppenschildkröte  
**Turuch**, [85\*] Krone eher verflucht  
**Turuch nurhanif al'friqis**, [85] [AA28-] „Die verfluchte Siebenstrahlige / Siebengehörnte Dämonenkrone“  
**Uchak**, [DG] Raschtullsluchs, Berglöwe  
**Ulah**, [H10\*] Fluss, vgl. **Barun-Ulah**

**Va'thim**, [H7] väterlicher Lehrmeister  
**Veitschi**, [HA] (aran.) Wilder Wein  
**Wa alaikum as salam.**, [H12-14] Erwidung ritueller Grußformel  
**As salamu alaikum.**  
**Wadi**, [WK] ausgetrocknetes Flußbett in der Wüste  
**Wadi Dschenna**, [H12-14] westlich der Oase Tarfui  
**Wadi Ghehena**, [H12-14] „Straße der Geister“  
**Wadi Shebanoh**, [AA28-] in der zentralen Khom  
**Waqqif**, [HA] (Krumm-)Dolch, *Waqqif*  
**Waqr ei'ghul**, [HA] Hakendorn, etwa „Klinge, die besonders hält/reißt“  
**Waqr uledi**, [HA] „Klingensaat“, Wacholder  
**War'Hunk**, [BE1] Warunk heutiges Warunk  
**Wesir**, [BE2] Vogt, Minister, Berater  
**Widch muwallach**, [H36] „Die ohne Goldstücke sind“<sup>6</sup>  
**Yaisir**, [DG] Möwe  
**Yakub, Akkub**, [DG] Rennkuckuck  
**Yaksha**, [DG] Oger  
**Yalaiaid**, [H37] [AA28-] Halbinsel in Aranien, nördlich von Khunchom, frühere Grafschaft Khunchom  
**Yalla**, [H12-14] Ausruf, „Vorwärts!“ oder „Los, mach schon!“  
**Yasmin, Jasmin** [HA] [BE2] „schön“, *Yasmin*  
**Yaspilil**, [DG] Karpfen  
**Yasra**, [AA28-] frühere Stadt am Ongalo wurde um BF von Khunchomer Magiern vernichtet  
**Yiyila**, [DG] Sandviper  
**Yiyimris**, [AA28-] Oase der Khomwüste an südlichen Ausläufer des Khoram-Gebirges  
**Ymash'dar Zuul**, [CS] (urtul.) „Geheimnisse des strömenden Blutes“  
**Yngerimm**, Feuergott, *Ingerimm*  
**Yoghurt**, [BE2] Dickmilch, häufig mit Salz und Gemüsestücken oder Zucker und Mandelkernen vermischt  
**Ysil'elah** [BE1] Ysilia heutiges Yol'Ghurmak  
**Yucca**, [HA] Palmillie  
**Z(h)a**, [KA\*] [AA28-] Göttin Tsa, aus dem echsichen übernommene Göttin  
**Zahori**, [KA] (almad.) „Zauberer“, „Wahrsager“, Nomadenvolk in Almada, vgl. auch **Za h'or**, [KA] „heilige Erben Zas“  
**Zebul**, [DG] Moskito, Blutsauger  
**Zebuqra**, [MR1] (troll.) Ochsenzunge; Waqqif meist aus Bruchstahl, selten aus Obsidian  
**Zechin**, [H12-14] Silbermünze unter Sultan Malkillah III., entspricht zwei Silbertalern  
**Zedra**, [HA] *Zeder*  
**Zedrach**, [HA] Mohagoni  
**Zedrakke**, [H12-14] kielloser tulamidischer Schiffstyp mit aus Binsen geflochtenen und Latten versteiften Segeln wie Drachenflügel  
**Zhandukan**, [DG] Khoramsbestie  
**Zhimitarra, Szimitarra** [AA28-] [BE2] Symbol Araniens, Schwert des Theaterordens (Amethystlöwin und Rahjaklinge)  
**Zhinbabil**, [BE2] Vergnügungsviertel in Elburum  
**Ziqad**, [DG] Grille, *Zikade*  
**Zitaqi**, [DG] Nachtigall  
**Zitar**, [H12-14] eine Art Harfe mit waagrecht gespannten Saiten  
**Zithabar, Zich'Tabh-Arunin** [WK] [HA] Tulamid. Rauschkraut für die Wasserpfeife führt bei Kabas-Klängen zu Trugbildern  
**Zorrigan, Zorgahan**, [BE2, LEX] Zorgan, Alzorgahan; Hauptstadt Araniens  
**Zu(u)**, [CS\*] Blut  
**Zulhammad**, [MR1] (troll.) „Felswüste des Blutes“, wo der ‚Wahre Mensch‘ entstand (Sage der Tulamiden von Zulhamid und Zulhamin)  
**Zulnaddin**, [DG] Echsenmensch  
**Zul'djerim**, [KA] Bosquirlat, Transbosquieren, *Blut-(farbenes)Hochland*  
**Zulquh**, [WK] (novad.) Blutsbrüderschaft

Sherazadja dai al-mandas. (Schön wie der Lotos?)  
 (Aus: **Die Wüste Khom**)

Namajinaqqim.	Nama(ra) Jennaqqim	Fremder Brauch Handlungen
---------------	-----------------------	------------------------------

<sup>6</sup> Interessanterweise **muwallah** = Hengst, offensichtlich messen (oder maßen) die Tulamiden Reichtum ursprünglich am Besitz von Pferden

Oder:  
 Na(ham)-majin-(l')aqqem Drehmaschine zum Schleudern  
 Ketab al majinim l'aqqem be nahamah (Buch über Maschinen zum Schleudern durch Drehung)  
 (Aus: **Aventurischer Bote 64**, S.23 ff)  
 Eya Nebachot! (Traditioneller Ruf der Baburiner)  
 (Aus: **Aventurischer Bote 71**, S.27 ff)  
 Malach malachem! Mullah la-udadef!  
 Ahlan wa sahlan, *Melika* Azila!  
 Ahlan bikum, *Mahmud Ben Dschelef*, Walid Schebt!  
 (Vater der Beni Schebt)  
 (Aus: **Drei Nächte in Fasar**)  
 A'ch hakbeth nech D'sha!  
 A'ch nabeth D'chra!  
 (Aus: **Katzenspuren**)

### III. Dialekte und Mischsprachen

#### A. Maraskani / 61

Maraskani wird üblicherweise als garethischer Dialekt bezeichnet. Das ist insofern richtig, als der größere Teil des Wortschatzes aus dem Garethi stammt, allerdings bescherte sie schon manch arglosen Besucher der Insel eine böse Überraschung. Die häufig zu hörende Aussage, wie gut es doch sei, daß die meisten Maraskaner *auch* Garethi sprächen oder *auch* Tulamidya, spricht Bände.

#### Blutrosen und Marasken, S.101

- (d)ad, [BE2] Herrschaftsbereich  
**As**, [BE2] Vorsilbe: neu, geheim  
**As'Haima**, [BE2] Tuch mit Geheimbotschaft  
**Aspyrdagg**, [BE2] maraskanischer Diskus  
**Aspyrdaggim**, [BE2] maraskanische Diskuswerfer  
**Äthrajain**, [BE2] Äther, Limbus  
**Barun**, [H34] Adelstitel, in etwa: Baron  
**Beni Bornrech**, [BE2] scherzhaft für die Kinder Exilmaraskanier  
**Benisabayad**, [BE2] Das Freie Maraskan  
**Buskur**, [H34] Adelstitel, in etwa: Ritter  
**Ch'azuul**, [BE2] maraskanische Unmutsäußerung  
**Cherzak**, [H20] Adelstitel, in etwa: Fürst, Hzg.  
**Drajisch**, [BE2] Vielfach verschlüsselte Orakelsprüche  
**Dschunkar** (sg.m.), -a (sg.w.), -im (pl.), [H34] Adelstitel, in etwa: Junker  
**Fremdijis**, [BE2] Fremde allgemein  
**Fremdijiküche**, [BE2] Fremdenherbergen mit nicht-maraskanischen Gerichten  
**Fren'Chira Marustazzim**, [BE2] maraskanische Widerstandsgruppe  
**Gapuzza**, [BE2] Kapuze?, Rituelle Kleidung der Rur- und Gropriester  
**Garethja**, [H34, BE2] Mittelreicher, Nordaventurier  
**Haffaja**, [BE2] „Haffaxoide“, Gehilfen des Heptarchen Helme Haffax  
**Haimamutter**, [BE2] (verballh.) Erzählerin (vgl. tul. **Haimamud**)  
**Haimavater**, [BE2] (verballh.) Erzähler  
**Haran**, [H34] Adelstitel, in etwa: Graf  
**Haran-ga-Haran**, [H20] alter marask. Adelstitel, „Haran aller Harans“  
**Haranydad**, [BE2] maraskanische Widerstandsgruppe  
**Ka-**, [BE2] Vorsilbe: wirkt verkleinernd  
**-Ka**, [BE2] Nachsilbe: drückt Zweifel aus  
**Ka'Schik**, [H34] Dorfschulze, Schultheiß  
**Kladj**, [BE2] *Klatsch*, Geschwätz, aber auch maraskanischer Brauch  
**Kra'Tzuk**, [BE2] Giftschlange?

**König'Ka**, [BE2] abwertend, Mirhamionette  
**Leg-ga-Leg**, [BE2] Brett mit Zapfen als Geheimbotschaft  
**Marasna**, [67\*] Maraske  
**Mari**, [67\*] Stachel  
**Mari Marasna**, [67] „Stachel der Maraske“, maraskanische Widerstandsgruppe  
**M(a)'sarrar**, [BE2] Beleidigung, bei mehreren Personen steigerbar durch: **M(a)'ssarrar**  
**Milhibethjida**, [BE2] (EN) „Die Kindliche“  
**Moloch'qa-** (sg.), **-im** (pl.), [BE2] beleidigend für untreue Liebhaberin  
**Muakiji**, [67\*] Schönheit  
**Muakiji Marasna**, [67] „Schönheit der Maraske“, maraskanische Widerstandsgruppe  
**Navjud**, [67\*] Wiederkehr  
**Navjud Haranga-Haran**, [67] „Wiederkehr der Großen Herrschers“, maraskanische Widerstandsgruppe  
**Perzinazakas**, [BE2] Maraskanische Küche, bei der die Zutaten allesamt erkennbar sind  
**Pimpanak-** (sg.), **-im** (pl.), [BE2] beleidigend für untreuen Liebhaber  
**Qaft**, [BE2] Kaftan, Rituelle Kleidung der Rur- und Gropriester  
**Rajdegga**, [H34] tausendsaitiges, marask. Musikinstrument  
**Ru'halla**, [BE2] Rohal  
**Schkribzad(a)**, [BE2] „Herrscher(in) des Wortes“, Schriftsteller(in)  
**Shazak**, [BE2] Beleidigung („Dummheit / Einfalt / Interesselosigkeit/ Unflat“)  
**Shikanydad**, [BE2] Das Freie Maraskan (ab 29 Hal)  
**Sira**, [BE2] (pl.) der/die Helden  
**Sira Jerganak**, [BE2] maraskanische Widerstandsgruppe  
**-sterer**, [BE2] Steigerung von Adjektiven  
**Tuzaka**, [BE2] Hammel- und Gemüseintopf  
**Uuz-**, [BE2] Steigerungsvorsilbe, z.B. Uuz'schönsteres, uuz'-größer  
**-Uuzak**, [BE2] Steigerungsnachsilbe, z.B. Tavern'uuzak (letzteres ist eine Herberge)  
**-Uzat**, [BE2] Meist kämpferisch, z.B. Rur'Uzat  
**Uzatdadim**, [W2] Maraskanische Milizen  
**-yilamsterer**, [BE2] Steigerung von Adjektiven, beleidigend  
**Wezyrad**, **-a**, **-im**, [H34] Wesir, Minister  
**Zh'arr**, [BE2] Maraskanischer Morgentee

## B. Norbardisch / 48

**Almonesse**, [BL2] Reichtum  
**Bappeler**, [BL2] Lügner  
**Bekorisch**, [BL2] krank  
**Beschiskeln**, [BL2] betrügen  
**Bine**, [BL2] gut  
**Bobo**, [BL2] Großvater  
**Cor**, [FA] Fels, vgl. *Cor-Berge*  
**Ejdám**, [BL2] Schwiegersohn  
**Gabbe**, [BL2] geschäftstüchtig, zungenfertig  
**Galach**, [BL2] abfällig für Pfaffe (insb. für Praiospriester)  
**Glyndschan**, [FA] Bernstein  
**Grannich**, [BL2] viel  
**Haggel**, [BL2] sehr  
**Kaleschka**, [BL2] Wagen  
**Kassirosch**, [BL2] Saukopf (Beschimpfung)  
**Kelev**, [BL2] Hund  
**Kezinem**, [BL2] Gedanken  
**Kimmler**, [BL2] Laus  
**Lajlech**, [BL2] besticktes Kopftuch, Schmuck  
**Mackes**, [BL2] Schläge  
**Maggel**, [BL2] Stock  
**Mame**, [BL2] Mutter  
**Maschores**, [BL2] Geschäft  
**Meschpoche**, [BL2] Familie  
**Mischkelen**, [BL2] wiegeln  
**Mochorka**, [BL2] Tabak  
**Muhme**, [BL2] Tante, Sippenoberhaupt  
**Neroth**, [BL2] Rollsiegel  
**Parness**, [BL2] Lehnherr, Bürgermeister  
**Poftim**, [BL2] bitte, bitte schön  
**Rabbutnik**, [BL2] Knecht  
**Ruschart**, [BL2] dumm  
**Schai**, [BL2] Tee  
**Schlimasnik**, [BL2] Pechvogel

**Schmecker**, [BL2] Säufer  
**Schpodek**, [BL2] Pelzmütze  
**Sechronoth**, [BL2] Neuigkeiten  
**Seffer**, [BL2] Buch  
**Sejde**, [BL2] Großmutter  
**Shamakrish**, [FA] „Schollen- oder Schuppenwasser“, Meerlunge  
**Steldripa**, [BL2] Weissagung  
**Tate**, [BL2] Vater  
**Verbrasselt**, [BL2] verflucht  
**Verkinnichen**, [BL2] verkaufen  
**Vertobaken**, [BL2] verprügeln  
**Zevel**, [BL2] Dreck, Tand  
**Zores**, [BL2] Ärger  
**Zuppen**, [BL2] stellen

## C. Garethidialekte / 9

**Bronnjar**, [AB67] bornischer Hochadeliger, so genannt wegen seines Rechtes eine Brünne zu tragen, einen Brunnen zu bohren oder wegen seiner Nähe zum Born  
**Ikra**, [BLalt] (bornisch) Rogen des Bornstörs  
**Gonfaloniere**, [AA28] (Horasisch, neu-Bosp.) Fahnenträger, Bannerträger, auch: Soldatenführer, zumeist bei kirchlichen Würdenträgern  
**Kwassetz**, [BLalt] (bornisch) Getränk aus vergorenem Roggenbrot und Trockenkirschen  
**Mercenario**, [AA28] (Horasisch) Söldner  
**Meskines**, [BLalt] (bornisch) Gebrannter Honigmet  
**Raugmikla**, [BLalt] (bornisch) Sauerteigbot mit Kleie  
**Ribisel**, [HA] (Nord- und Ostaventurien) Schwarze und Rote Rhajannisbeere  
**Wobla**, [BLalt] (bornisch) Trockenfisch

## D. Piratensprache / 22

**Basha**, [PS] ürtümliches, gepanzertes Meeresungeheuer, wahrscheinlich die als Totalas bekannten Riesenschildkröten  
**Chica**, [PS] Geschützmeister(in)  
**Colba**, [PS] Peitsche, Statussymbol der Schiffsoffiziere  
**Drastag**, [PS] Zahlmeister(in)  
**Falon**, [PS] Piratenflagge  
**Fhadiff**, [PS] Schiffsschamane  
**Gesha**, [PS] Piraten, die vornehmlich Waffendienst leisten  
**Glabh**, [PS] Peitsche mit mehreren Schnüren, die meistens mehrere Knoten aufweisen  
**Gorda**, [PS] Verschluss des Gordiums  
**Gordium**, [PS] Klausel des Fhadiff  
**Jhabo**, [PS] unterrangiger Schiffsoffizier, eine Art Bootsmann  
**Kulko**, [PS] Kapitän(in) und Befehlshaber(in) der Piraten  
**Malrhas**, [PS] Händel zwischen Piraten, oft ein Kampf auf Leben und Tod, nur aus schwerwiegenden Gründen erlaubt  
**Masha**, [PS] Vorratsraum des fhadiff und Gegengewicht zum gordium  
**Mustag**, [PS] Segelmeister  
**Quastore**, [PS] Zeremonienmeister(in) bei einer **Malrhas**  
**Rasho**, [PS] Zweiter Steuermann, zweite Steuerfrau  
**Rashi**, [PS] Steuerleute  
**Rashu**, [PS] Erster Steuermann, Erste Steuerfrau  
**Reffas**, [PS] Proviantmeister  
**Taba**, [PS] Kajüte des Kapitäns  
**Urfhana**, [PS] Bronzehorn mit zwei Trichtern

## E. Thorwalsch / 48

**-dotter**, **-dottir**, [TH1] „Tochter von“  
**-son**, [TH1] „Sohn von“  
**-gal**, [TH1\*] segeln  
**-gard**, [TH1\*] Wächter(in)  
**-halla**, [TH1\*] ruhmreich  
**-kir**, [TH1] deutet auf Tätigkeitswort  
**-ske**, **-ke**, **-je**, **-ja** (w.), [TH1] Verkleinerungsform bei Namen  
**-stor**, [TH1\*] unerschütterlich  
**As-**, [TH1\*] zur See fahren  
**Askir**, [TH1] (EN) „Der über's Meer fahrende“  
**Berserkr**, [FA] Bärenfellträger  
**Fjarn**, [FA\*] Eis  
**Fjarninger**, [FA] „Eiskinder“, Eisbarbaren, (EN) Frundengar



**Fog**, [FA\*] Schwaden, Nebel  
**Fogjastad**, [FA] Schwadenküste  
**Frenja(r)**, [TH1] (EN) „Der/die Freie“  
**Halma(r)**, [TH1] (EN) „Der/die Weiterberühmte“  
**Jastad**, [FA\*] Gestade, Küste  
**Jols-krim**, (*pl.*) –**kremi**, [TH1] Langhaus  
**Kronir**, [TH1\*] Festung  
**Kwarir**, [TH1] „Der stürzende Baum“, alter Name von Waskir?  
**Mopsendronning**, [H17] wörtlich: „Busenkönigin“, Spottname  
**Mörkalimpa**, [BLalt] Thorwaisches Schwarzbrot  
**Oamanita**, [AB29] „Die Unbezwingbare“, altes Staatsschiff der Thorwaler  
**Oamanitaje**, [AB69] „Die Kleine Unbezwingbare“, Thorwaler Karavelle  
**Ola**, [TH1] rudern  
**Olafjord**, [TH1] Fjord bei Ol(a)port  
**Otta**, [TH1\*] Flotte, Drachenschiff  
**Ottaskin**, [TH1] „gestrandete Flotte“, „Landflotte“, Langhaussiedlung  
**Skari**, [H32\*] Wut  
**Skin**, [TH1\*] Land, Strand  
**Swaf**, [H32\*] Wal  
**Swafnir**, [TH1] Auch: Der Inselgleiche  
**Swafnirsgrehd**, [TH1] (EN) „Auserwählter“, „Geschenk“, „Dank oder Bote des Swafnir“  
**Swafskari**, [TH1] Walwut  
**Thin**, [TH1] Trinkgefäß, gekürztes Horn eines Steppenrindes  
**Thing**, [H32] „Kleine Versammlung“ einer Ottajasko  
**Thos**, [HA] Apfel, vgl. *Thosapfelbaum*  
**Thor-, Tor-, Thur-,** [TH1] (EN) „Held / Heldin“  
**Tjalf, Tjalva**, [TH1] (EN) „Der/die Flinke“  
**Torben**, [TH1] (EN) „Der Heldenhafte“  
**Torgal**, [TH1] (EN) „Der segelt wie ein Held“  
**Thorgard**, [TH1] (EN) „Heldische Wächterin“, „Hüterin von Heim und Otta“  
**Torhalla**, [TH1] (EN) „Ruhreiche Heldin“  
**Torstor**, [TH1] (EN) „Unerschütterlicher Held“  
**Ugdalfskronir**, [TH1] „Der alte Ugdalf“, alte Kaiserliche Zwingfeste in Thorwal  
**Wal-**, [TH1\*] Kämpfer  
**Walkir**, [TH1] (EN) „Der Kämpfende“, vgl. *Walkür*

## G. Hagrid / 8

**Hag**, [H9\*] Drache  
**Hagish**, [H9] (EN) „Drachling“ Bezeichnung für teils menschliche, teils wölfische, teils echsische Wesen aus dem Riesland  
**Hagrid**, [H9] „Drachekind“, Stamm in den Walbergen, vor langer Zeit aus dem Riesland eingewandert  
**Méan**, [H9] „Der Mond“, Teil der Hagrid-Mythologie, Mada  
**Sor**, [H9] „Die Sonne“, Teil der Hagrid-Mythologie  
**Sula**, [H9] scherzhaft-spöttische Anrede  
**Suldru**, [H9] „Der Grausame“, Drachekönig der Hagrid, aus dem Riesland eingewandert  
**Turgoth**, [H9] (EN) „Der blaue Dämon der See“

## H. Zelemja / 4

(auch –bel und –oth Endungen oft Zelemja)

**Amazeroth**, [MA] Dämon  
**Belzorash**, [MA] Dämon  
**Heshtot**, [MA] Dämon  
**Tuur-Amash**, [MA] Dämon

## IV. Ursprachen

### A. Aureliani (Alt-Güldenländisch) / 9

**Geo**, [AA28] Dere  
**Geod**, [ZA] Knollige Gesteinsformation, Verwachsung, (s.a. Rgl. Geod)  
**Kryos**, [FA] Eiseskälte, Frost, vgl. *Kristall*  
**Laraan**, [MA] Dämon  
**Mactans**, [MA] Dämon  
**Morcan**, [MA] Dämon

**Naaghot-Shaar**, [AA28] „der mit den zwei Gesichtern“, der Namenlose  
**Thaesumu**, [AA28] (EN) Güldenland  
**Thalami Sora**, [GDSA] „Zuflucht in der Verderbnis“  
**Yar'Thaesumian**, [AA28] ungebrauchlich für Alt-Güldenländisch

## B. Bosparano / 21

**Arkan**, [MA] (alt) dunkel, verborgen, uralt  
**Cure**, [AA28\*] Sorge  
**Dan**, [MA\*] Gabe  
**Desiderat**, [AB67] (Magierbosp.) „Das Gesuchte“, „Das Begehrte“  
**De Turpitudinibus Tharsoni**, [AB67] „Von den Schändlichen Taten des Tharsonius“, Bannbulle wider Borbarad  
**Florett**, [GE] „Blümchen“  
**Fraternitas Uthari**, [AA28] Bruderschaft des Uthar  
**Immortelle**, [HA] „Unsterbliche“  
**Insantum** (sg.), **Insancta** (pl.) [AA28] Unheiligtum  
**Ius Meridiana**, [AA28] Gesetzessammlung in Al'Anfa  
**Khadan**, [MA] „Gabe des Kha“, Graf Khadan Firdayon  
**Lucifera**, [AA28] „Lichtträgerin“, erbliches Amt der Hüterin des Leuchtfeuers in Sylla  
**Meridiana**, [AA28] „Die Südliche“, altes Königreich in Südaventurien  
**Nodix Causali**, [AA75] (Magierbosp.) Karmatische Kausalknoten  
**Palimpsest**, [AB64] (Magierbosp.) abgeschabtes und später wiederverwendetes Pergament  
**Pavo**, [AA28] Pflug  
**Praiovar**, [AB68] (EN) „Der Licht und Schatten Seiende“  
**Sine**, [AA28\*] ohne  
**Sinecure**, [AA28] „ohne Sorge“, bezeichnet gut bezahltes Ehrenamt ohne größere Verpflichtungen  
**Tulipan**, [HA] Tulpe  
**Veronica**, [HA] „Siegbringer“, Ehrenpreis

Bosparano wird in offiziellen Publikationen oft als Latein dargestellt oder lehnt sich zumindest stark daran an. Es ist also müßig, ein komplettes Lexikon der Bosparanischen Sprache anzulegen, weswegen die obigen Begriffe reichen sollen. Mehr findet sich unter anderem jedoch in Form der Zaubersprüche.

## C. Asdharia (Altelfisch) / 30

**Ammantillada**, [ET] (EN) „der Fruchtbringende“  
**Bardibrig**, [ET] Stadt der Inseln im Nebel  
**Brianissim**, [ET] (EN)  
**Cammalan**, [ET] (EN) Elfenzauberin  
**Djanilla**, [ET] (EN) „die Perle“, Stadt der Inseln im Nebel  
**Faelandel**, [ET] (EN) „der Windmeister“  
**Fenvar**, [ET] „Träumende Elfen“  
**Goibnywn**, [ET] (EN)  
**Gualach**, [ET] Insel im Nebel  
**Gwandual**, [ET] „Stadt des Zaubers“, Stadt der Inseln im Nebel  
**Harneh**, [ET] (EN)  
**Kei**, [ET\*] alt  
**Kei Urdhasa**, [ET] „Alte Heimat“, Oase in der Khom  
**Kel**, [ET\*] Held  
**Lynissel**, [ET] (EN) „die Blitzschleuderin“  
**Lyr**, [ET] Ozean  
**Nusra**, [B22-31] Wachs!  
**Shadrueil**, [ET] (EN)  
**Shaltyr**, [ET] Insel im Nebel  
**Ta'Lisseni**, [ET] Stadt der Inseln im Nebel  
**Tibanna**, [ET] (EN)  
**Tiburon**, [ET] (EN) Mythisches Meeresungeheuer  
**Til Baka**, [ET] Zurück!  
**Tir**, [ET\*] Insel  
**Tir kei kel**, [ET] „Insel der alten Helden“  
**Thiranog**, [90] eine der Inseln im Nebel [ET] *Tir Nan Og*  
**Tlaskelam**, [ET] Elfenclan auf den Inseln im Nebel  
**Urdhasa**, [ET\*] Heimat  
**Urdrirel**, [ET] (EN) „blaue Rose“  
**Vislani**, [ET] Volk auf den Inseln im Nebel

## D. Ruuz (Alt-Maraskanisch, rituell) / 3

**Qal'Hamin**, [BE2] (Ruuz) Sicherung der Weiden, Errichtung der Vieh-zäune, Aufteilung der Äcker, Rodung mit Feuer  
**U'Schaja**, [BE2] Größere Schönheit, Hoffnung  
**Zhira**, [BE2] (Pl.) (Ruuz) der/die Helden

## E. Zhayad (Magiersprache) / 4

**Caljinaar**, [MA] Dämon  
**Iribaar**, [MA] Dämon  
**Mishkara**, [MA] Dämon  
**Rohezal**, [AA28] (EN) „Schatten Rohals“

## F. Unbekannt / 3

**Giselliglaua**, [AB67] (EN) „Klug-ist-wer-mit-Freunden-im-Rücken-ficht“, verschollenes Schwert Wallmir von Styringens  
**Grufmik**, [FA] „Jagdsprecher“, eine Art Schamane der Affenmenschen  
**Hwëfagiß**, [AB68] (EN) „Wolfenglanz“

## V. Myranische Sprachen

### A. Menschliche Sprachen / 91

(kerr.)=kerrishitisch

**Acropole**, [MYR2] „Hochstadt“, Burgberg imperialer Städte  
**Akar**, [MYR2] Imperiales Längenmaß = 1/10 Kiron  
**Akiriten**, [MYR2] Imperiale Plänkler  
**Allia**, [MYR2] Imperiales Längenmaß, „Elle“ = ½ Schritt  
**Archostrategu**, [MYR2] Imperialer Generalstab  
**Arcoras**, [MYR2] „Horashöhe“, Stadtteil Balan Cantaras  
**Argeniten**, [MYR2] Söldner  
**Argental**, [MYR2] Imperiale Münze aus Silber = 1/10 Aureal  
**Astrade**, [MYR2] „Stern“, 5 Pentaden  
**Aureal**, [MYR2] Imperiale Münze aus Gold und Silber, **Großer Aureal**, = 10 Aureal  
**Azidal**, [MYR2] Billiger Trinkwein des Imperiums  
**Baan-Bashur**, [MYR2] „Gipfel der Alten“  
**Bahari**, [MYR2] „Insel der Offenbarung“ in Shindrabar  
**Balan**, [MYR2] Vorsilbe imperialer Städte  
**Bal'Ingra**, [MYR2] (kerr.) Gottheit = Ingerim  
**Bela**, -ri, [MYR2] Imperiale Torsionswaffe  
**Bowoga**, [MYR2] Musikinstrument  
**Calar**, [MYR2] Imperialer, ärmeloser Mantel  
**Daktil**, [MYR2] Imperiales Längenmaß, „Finger“  
**Demergatoren**, [MYR2] Unterwasserfahrzeuge der Nequaner  
**Dom** (m.), -na (w.), [MYR2] Anrede für einflußreiche Bürger  
**Dorokrat**, [MYR2] Erzmarschall des Imperiums  
**Draglossa**, [MYR2] „Drachenzunge“, feuerspeiendes Geschütz  
**Ea'Sat'ia**, [MYR2] „Die Erste“, mythologische Heldin der Sumurrer  
**Ekemeten**, [MYR2] Imperiale Lanzenträger  
**Eshbati**, [MYR2] „Die neuen Städte“ der Narkramar  
**Eskadru**, [MYR2] 5 Hasteden = Imperiale Schwadron zu 50 Reitern  
**Exkadregu**, [MYR2] Befehlshaber einer Eskadru, einem Rittmeister entsprechend  
**Extarch**, [MYR2] Befehlshaber der imperialen Sondertruppen  
**Gradu**, [MYR2] Imperiales Längenmaß, „Schritt“  
**Hastade**, [MYR2] Imperiale Reiterlanze zu 10 Reitern  
**Hektade**, [MYR2] „Hundertschaft“, 20 Kirene + 20 Mann Stab = 120 Soldaten einer regulären Myriade, einem Regiment/ Bataillon entsprechend  
**Hektagu**, [MYR2] Befehlshaber einer Hektade, einem Hauptmann entsprechend  
**Hexagon**, [MYR2] Anordnung eines Myriaden-Feldlagers  
**Horanthes**, [MYR2] wörtlich: „Berater und Beobachter“, Verwalter eines Horasiates  
**Imperial**, [MYR2] Imperiale Verrechnungseinheit = 100 Aureal  
**Jonte**, [MYR2] menschenähnliche Verbündete der Chratrac  
**Kalptegu**, [MYR2] Befehlshaber eines Kalpterus, einem Reiteroberst entsprechend  
**Kalpteru**, [MYR2] „Flügel“, 5 Eskadru = einem Halbbregiment entsprechend

**Kataphracten**, [MYR2] Imperiale Panzerreiter  
**Kelothen**, [MYR2] Imperiale Seegardisten  
**Kentema**, [MYR2] Stabklinge imperialer Myrmidonen  
**Kerrishiter**, [MYR2] (EN) „Städter“  
**Kerrish**, [MYR2] (kerr.) Vorsilbe imperialer Städte = Hafenstadt, Handelsposten  
**Kirene**, [MYR2] „Hand“, Trupp aus fünf Soldaten bei regulären Myriaden  
**Kiron**, [MYR2] Imperiales Längenmaß, „Hand“ = 1/10 Schritt  
**Krysobela**, [MYR2] arcanomechanisches Geschütz, „Heuler“  
**Kukiron**, [MYR2] Imperiales Raummaß, „Raumhand“  
**Kyalach**, [MYR2] Riesentaufendfüßler der Ban Bargui  
**Legitimat**, [MYR2] Advocat im Imperium  
**Lokede**, [MYR2] 8 Hektaden + Stab, einem Regiment entsprechend  
**Lolegu**, [MYR2] Befehlshaber einer Lokede, einem Oberst entsprechend  
**Macalar**, [MYR2] Imperiale Tunika  
**Machira**, [MYR2] Langdolch  
**Maryakatra**, [MYR2] „Insel der Entrückung“ in Shindrabar  
**Mensuna**, [MYR2] (amaun.) Gottheit, Radjas Windstöchter  
**Millia**, [MYR2] Imperiales Längenmaß, „Meile“  
**Myriade**, [MYR2] 8 Lokeden + Stab = Imperiale Legion  
**Myriokrat**, [MYR2] Marschall, Befehliger einer Myriade, Verwaltungsposten  
**Myrmidone**, [MYR2] Imperialer Schwert(stab)kämpfer  
**Narkramar**, [MYR2] „Das Meer, das in die Nacht gegangen ist“  
**Nautokrat**, [MYR2] Großadmiral des Imperiums  
**Nerenith**, [MYR1] Stadtteil mit vorwiegender Neristu-Bevölkerung  
**Nia**, [MYR2] Vorsilbe: „Neu“  
**Nysevi**, [MYR2] (amaun.) Gottheit, Radjas Windstöchter  
**Obulos**, [MYR2] Imperiale Münze = 1/1000 Aureal  
**Okul**, [MYR2] Imperiales Gewicht, „Stein“  
**Orthogradu**, [MYR2] Imperiales Flächenmaß, „Rechtschritt“  
**Orthomillia**, [MYR2] Imperiales Flächenmaß, „Rechtmeile“  
**Pekunos**, [MYR2] Imperiale Münze = 1/100 Aureal  
**Pentade**, [MYR2] 5 Kirene, Gliederung bei den Extarchen  
**Phasganon**, [MYR2] Leichtes Langschwert  
**Prokurant**, [MYR2] Verwalter  
**Serr** (m.), -a (w.), [MYR2] Anrede für Optimaten  
**Scrupul**, [MYR2] Imperiales Gewicht, „Skrupel“  
**Sidor**, [MYR2] Vorsilbe imperialer Städte  
**Spetem**, [MYR2] Imperiales Längenmaß, „Spann“ = 1/5 Schritt  
**Strategu**, [MYR2] Befehlshaber einer Myriade  
**Taleshi**, [MYR2] (ban bargui) Zuggemeinschaft  
**Thalassion**, [MYR2] „Das verfluchte-“, Das Meer der Sieben Winde  
**Thearch**, [MYR2] „Sternenherrscher“, Gottkaiser des Imperiums  
**Tokeden**, [MYR2] Imperiale Schützen  
**Triopta**, [MYR2] Dreiäugige Optimatenmaske  
**Trodinar**, [MYR2] Verwalter einer imperialen Provinz  
**Uncia**, [MYR2] Imperiales Gewicht, „Unze“  
**Yil'araphaar**, [MYR2] „Insel der Riesen“, Insel im Archipel von Talaminas, kerrishitisch  
**Yil'shikaar**, [MYR2] „Weininsel, Insel im Archipel von Talaminas, kerrishitisch  
**Yil'thalamé**, [MYR2] Hauptinsel im Archipel von Talaminas, kerrishitisch, Stadt Kerrish-Thalam  
**Xar**, [MYR2] (Dialekt aus Xarxaras) „Berg(festung)“  
**Xarxaron**, [MYR2] (Dialekt aus Xarxaras) „Berg aus Bergen“  
**Xarin**, [MYR2] Rauschkraut

### B. Fauchsprachen / 42

(amaun.) = amaunisch, (leon.) = leonisch, (pard.) = pardisch

**Aphamara**, [MYR2] (amaun.) Gottheit (Nahrung, Jagd, Krankheit, Rache), als dunkler Aspekt: **Aphasmayra**  
**Baghrrah**, [MYR1] (pard.) (EN) der Pardir  
**BaLoa**, [MYR1] (amaun.) Animistin, Magierin  
**Dauri**, [MYR2] (amaun.) asketischer Wanderprediger  
**Toa**, [MYR1] (amaun.) Erz  
**Fagu**, [MYR2] (amaun.) „Schädelsammler“, Meuchlersekte in Makshapuram  
**Feshavat**, [MYR2] (amaun.) Gottheit (Heimlichkeit, List, Spiel) = Phex?  
**Har**, [MYR1] (amaun.) Wasser

<b>Iarusha</b> , [MYR2] (amaun.) Gottheit (Geburt, Vermehrung, Familie)
<b>Ir</b> , [MYR1] (amaun.) Eis
<b>Kamaluk</b> , [MYR2] (amaun.) Gottheit (Kampfrausch, Tapferkeit, Gesetz) = <i>Kamaluq</i>
<b>Khorash</b> , [MYR1] (leon.) (EN) der Leonir
<b>Kuar</b> , [MYR1] (amaun.) Leben
<b>Lanjura</b> , [MYR2] (amaun.) Gottheit, Radjas Windstöchter
<b>Lohurama</b> , [MYR2] (amaun.) „Tag“, Allegorie, Los
<b>MaDa</b> , [MYR1] (amaun.) Sternengeist (Magie)
<b>MyrBo</b> , [MYR1] (amaun.) Sternengeist (Tod, Ende)
<b>MyrFao</b> , [MYR1] (amaun.) Sternengeist (Schöpfung)
<b>MyrGy</b> , [MYR1] (amaun.) Sternengeist (Harmonie)
<b>Myrlo</b> , [MYR1] (amaun.) Sternengeist (Wendigkeit)
<b>MyrKai</b> , [MYR1] (amaun.) Sternengeist (Leidenschaft)
<b>Myrkinoru</b> , [MYR2] (amaun.) Gottheit (Sterne, Magie, Geheimnisse, Schutz)
<b>MyrKor</b> , [MYR1] (amaun.) Sternengeist (Kampf)
<b>MyrTua</b> , [MYR1] (amaun.) Sternengeist (Weisheit)
<b>MyrUr</b> , [MYR1] (amaun.) Sternengeist (Herrschaft)
<b>NaMar</b> , [MYR2] Waldamaunisch = „Der Tod“, Allegorie
<b>NaOr</b> , [MYR2] Waldamaunisch = „Das Leben“, Allegorie
<b>Narkapratī</b> , [MYR2] (amaun.) Dämonen der amaun. Mythologie
<b>Nya</b> , [MYR1] (amaun.) Luft
<b>Orr'Sombr</b> , [MYR2] (pard.) Gottheit (Weisheit, Magie, Verborgenheit)
<b>Pateshi</b> , [MYR2] (amaun.) Gottheit (Heilung, Hilfe, Einsicht, Buße)
<b>Radjabor</b> , [MYR2] (amaun.) „Tanz der drei Töchter“ = Regenzeit in Makshapuram
<b>Radjar</b> , <b>-a</b> , [MYR2] (amaun.) „Herrscher(in) der Radja“, Fürstentitel in Makshapuram
<b>Radjkura</b> , [MYR2] (amaun.) Geheimwissenschaft der Amaunir, umfaßt u.a. Architektur
<b>Rron'Shur</b> , [MYR2] (pard.) Gottheit (Kampf, Blut, Tapferkeit)
<b>Satura Tharpana</b> , [MYR2] (amaun.) formeller Namer der „Mutter Tharpani“, einer Gottheit
<b>Sor</b> , [MYR1] (amaun.) Feuer
<b>Sungari</b> , [MYR2] (amaun.) „Nacht“, Allegorie, Sumu
<b>TuaTai</b> , [MYR1] (amaun.) Versammlungsplätze der BaLoa
<b>TuBaiNao</b> , [MYR1] (amaun.) (EN) „Jadegrüner Kranich des Frühsommers“
<b>Urashi</b> , [MYR2] (amaun.) Gottheit, Morgenröte
<b>Uratha</b> , [MYR2] (amaun.) Gottheit, Abendröte
<b>Ush Khorr</b> , [MYR2] (leon.) „Diener des Khorr“, mythologischer König der Leonir

### C. Andere / 1

**Chemec**, [MYR1] (shingwa) „farblos“, leicht beleidigende Bezeichnung für Menschen und andere „Einfarbige“

(m.,w.) männlich, weiblich  
(sg., pl.) Singular, Plural  
(EN) Eigenname  
(verbalh.) Verbalhornung  
*Lehnworte* im Garethi

<b>Quellen:</b>	<b>2069</b>
[FA] Firuns Atem	58
[TH1] Thorwal: Die Seefahrt des Schwarzen Auges	34
[DO] Das Orkland	45
[GE] Dunkle Städte...: Geheimnisse der Elfen	86
[BL1] Rauhes Land...: Das Land an Born und Walsach	3
[BL2] Rauhes Land...: Rauhes Land im Hohen Norden	119
[BLalt] Das Bornland (Vergriffen)	6
[HW] Das Herzogtum Weiden	20
[HV] Havena-Box (Vergriffen)	1
[ZA] Dunkle Städte...: Die Zwerge Aventuriers	16
[MR1] Stölze Schlösser...: Land der Stolgen Schlösser	29
[BE1] Borbarads Erben: Unter der Dämonenkrona	9
[BE2] Borbarads Erben: Blutrosen und Marasken	160
[KA] Das Königreich Almada	25
[LF1] Fürsten, Händler...: Das Reich des Horas	2
[WK] Die Wüste Khom und die Echsensümpfe	70
[TS] Al'Anfa und der Tiefe Süden: Der Tiefe Süden	106
[MS] Magie des Schwarzen Auges	4
[MA] Mysteria Arkana	36

[CS] Compendium Salamandris [CE]	14
[GDSA] Götter des Schwarzen Auges	4
[DG] Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos	388
[HA] Herbarium Aventuricum	142
[BA] Bestarium Aventuricum	4
[W1] Welt des Schwarzen Auges: Enzyklop. Aventurica	17
[W2] Welt des Schwarzen Auges	19
[TTT] Tempel, Türme & Tavernen [CE]	1
[LEX] Das Lexikon des Schwarzen Auges	55
[AA28] Aventurischer Almanach 28 Hal	99
[ABxx] Aventurischer Bote Nummer xx	32
[6] Unter dem Nordlicht	1
[ET] Elfentetralogie [21,23,26,27]	52
[45] Alptraum ohne Ende	1
[47] Das Lied der Elfen	33
[57] Unsterbliche Gier	4
[65] Grenzenlose Macht	3
[67] Pforte des Grauens	14
[75] Feenflügel	1
[83] Brogars Blut	3
[85] Rausch der Ewigkeit	23
[B22-31] Greifenfurt Trilogie	8
[H7] Katzenspuren [CE]	9
[H9] Der Göttergleiche	8
[H10] Die Legende von Assarbad	17
[H12-14] Drei Nächte in Fasar	60
[PS] Die Piraten des Südmeers [H15,H19,H23]	22
[H17] Die Suche	1
[H20] Spuren im Schnee	2
[H21] Schlange und Schwert	12
[H26] Der Lichtvogel	14
[H28] Aus Dunkler Tiefe	1
[H32] Das letzte Lied	22
[H34] Tod eines Königs	8
[H36] Schatten aus dem Abgrund	5
[H37] Seelenwanderer	6
[MYR1] Wege nach Myranor	22
[MYR2] Von Shindrabar nach Xarxaron	113
[??] Ableitungen aus zusammengesetzten Begriffen mit Quellenangabe	

Die letzte Zahl in Klammern gibt die Anzahl, der der jeweiligen Quelle entnommenen Einträge ab (ohne Doppelzählung).

### Anmerkung(en):

1) Zur Verwandtschaft der Sprachen und Dialekte untereinander sei die Box „Welt des Schwarzen Auges“ empfohlen. Dort finden sich auch Sprachen, die noch nicht mit Begriffen belegt sind.

2) Ein Glossar seemännischer Ausdrücke findet sich in „Die Seefahrt des Schwarzen Auges“ ab Seite 61.

### Stichwort: Ableitungen

Neben den normalen Ausdrücken und Redewendungen, finden sich in diesem Wörterbuch auch Begriffe, die durch Ableitung – will heißen durch Zerlegung zusammengesetzter Begriffe – entstanden sind. Diese sind durch ein Sternchen(\*) bei der ursprünglichen Quelle gekennzeichnet. Da es mir wichtig war nicht zu raten, mußte ich recht strenge Maßstäbe anlegen. Das erforderte unter anderem, dass zur Identifizierung einzelne Wortbestandteile schon bekannt, bzw. doppelt, vorhanden

waren. Nur dann konnte man unbekannte Bestandteile sicher und ohne Spekulation ableiten.

Im Folgenden zwei Beispiele zur Vorgehensweise

## 1. Isdira (AK)

Isdira	angegebene Übersetzung
Bianbalve {HA}	„Gras der gesammelten Wolke“ Zerlegung
„Bian“	heißt laut {GE} Gras
bleibt also noch der Teil „-balve“ („gesammelte Wolke“)	
Diesen vergleicht man mit anderen Begriffen, z.B.	
Isdira	angegebene Übersetzung
Malve {HA}	„Traumwolke“
Die Silbe „ve“ kommt ebenso wie die Übersetzung „Wolke“ in beiden Ausdrücken vor. Ergo ist:	
Ve {HA*}	= „Wolke“
Und der letzte Teil von „-balve“	
Bal {HA*}	= „Sammeln“
Letzteres scheint zu stimmen, da	
Isdira	angegebene Übersetzung
Bhaldarian {HA}	„Sammler der Kraft der Stute“
heißt. Mit:	
B(h)al {HA*}	„Sammeln, Sammler“
Dha {GE}	u.a. „Verkörperung“, hier: „Kraft“
Und	
Rhianna {DG}	„Pferd, Elfenpony“

Auf diese Art und Weise lassen sich recht leicht weitere Begriffe ableiten, wobei Isdira durch die Verkürzung bestimmter Begriffe bei der „Komposition“ schwieriger ist, wie das ohnehin nur aus Einzelsilben bestehende Mohisch.

Beispiel:

Isdira	angegebene Übersetzung
Mandla {HA}	Blutulme

Setzt sich offensichtlich aus:	
Mandra {GE}	„Zauber“ etc.
Und	
La {GE}	„tiefer Wald“ zusammen
Aus „Mandra-La“ wurde „Mandla“ <sup>7</sup>	

## 2. Tulamidisch (CE)

Es folgt ein Beispiel für Tulamidisch. Zur Übersicht wurden die Wortstämme – wie oben - eingefärbt.

Turuch nur- hanif al'lfri -qis, {85}	„Die Siebenstrahlige Dämonenkronen“
Al'Szin(t) -turuch, {FA}	Die Schwarze Schlange (von Paavi)
Turuch	- schwarz, falsch, verflucht
ODER: Tul(i)r- -uch - lebensverfälschend ?	
Nur- ach, {AA74}	(urtul.) unheilvoll, Wachturm der alten Al'Hani, <i>Nuraghen</i>
Nur-	- strahlig, ausstrahlend ?
(H)ani(f), {HA}	„siebenfach verzweigt“, <i>Hanf</i>
hanif	- siebenfach
lfriit, {DG}	Dämon
Shadifriit, -im, {BE2}	„Verfluchtes Pferd“
lfri-	- dämonen
Hani -qis, {DG}	Saphirpau
Haza -qi(s), {KA}	Feuerpau, auch: Tänzer der Zahori
-qis	- gekrönt ?
Tas- far- elel, {BE2*}	etwa „Goldener Dorn der Gier“
Tas- ilud, {DG}	Goldfisch
Tas-	- Gold, golden
Dja- far- dal, {KA}	„Tal der Dornen“, Tal in Amhallassih
Far-	- Dorn

<sup>7</sup> Die Blutulme wäre damit „Zauberbaum“



Dank an: Carsten Evers [CE]

Für  
Die Ableitungen aus dem Tulamidischen und die  
zahlreichen Ergänzungen vorallem im Tulami-  
dischen Teil (286)

Andreas Kovermann [AK]