

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, Lehrer, 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] *Amelise*
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“ = Chamäleonspringkraut
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*, Schwarzelfe („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“
Dhakrà, [DG] Höhlendrache
Dhakrà´gala, [DG] Kaiserdrache
Dhakrà´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“ (Borbarad)
Dir, [GE] (lichter) Wald, Hain / [47] oft Birken, Lärchen
Diruyda, [ZA] „Weiser des Waldes“, *Druide*
Diundakâ, [DG] Warzennashorn
Diundaô, [DG] Eidechse
Diungo, [DG] Steppenhund, Hund

Diundra, [GE,47] trock. Grasland (Wintergras), Steppe, *Tundra*
Diundya, [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
Eorlal, [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. Sagengestalten, die Sternenträger oder auch: „Hüter der elfischen Träume“, die „träumenden Elfen“
Fenvarien, [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
Firkra, [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 Elfenvölker
Isrirel, [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
Krà, [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
Laergyia, [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
Larkrà, [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
Mandalalya, [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] Zauberwaldstrom = *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
Ometheon, [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] „Zauberwoge“, 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]¹
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>

¹ 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“ = Hzg. 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'o. (*Balsamsalabunde*)
Bhanda fialza dhaom'ra. Bhanda dhaom'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. (*Kampfauber stören*)
Uida mandra sanya'ray. (*Odem Arcanum*)
Valva iama. (*Sanftmut*)

(Aus: **Mysteria Arkana**)

Sala dirya va bhal (*Solidrid 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'o (Herz und Fleisch fließen lassen)

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

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

Sur feyda 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**)

Nurdrasal 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 Ghorkai², [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

Krrogh'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, Sumpforke am Bodir

Morkha, [DO] (EN) Blitz

Maruk, [FA] Anführer, aber auch: „Erster beim Essen“

Ochazzi, [DO] auch: **Ochazzai**, Orkstamm

² 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.) –**scha**, [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 Lorgolosch
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'Rezxem, [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“
Hulaa-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] Webervogel
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“³
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
Yekkewatu, [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 Schnalzlauten, die wohl ursprünglich zum Antreiben der Karene gebraucht wurden.

Raues Land im Hohen Norden, S.32

-ar, [BL2] (zu)viel
 -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

³ 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] Schneewolf⁴
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
Tääkitijauma, [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] *Tajga*
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-Tulamidisch) / 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.) = aranisich, (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

⁴ Möglicherweise ein Fehler mit Buchstabendreher

⁵ 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 Felsfeiler 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 Aranien 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“
Ilgagira, [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 Yyimiris
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] Hügelland 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] „Schlangenstechen“, Reiterspiel der Novadis
Sindh, [DG] Schlange
Skrechu, -im, [BE2, KA] „schlangenleibig“, altes Echsenvolk, auch: Chimärenwesen, vereinfachend für *Ssrkrsechu*
Skunk, [DG] Stinktief
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 Laaraanim“, 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)
Tulamida, [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] Erwiderung 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“⁶
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
---------------	-----------------------	------------------------------

⁶ 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
Fremdijküche, [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) Roggen 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) Sauerteigbrot mit Kleie
Ribisel, [HA] (Nord- und Ostaventurien) Schwarze und Rote Rhajannisbeere
Wobla, [BLalt] (bornisch) Trockenfisch

D. Piratensprache / 22

Basha, [PS] urtümliches, 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) Fründengar

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, uralte
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

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

Quellen:	2069
[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 Dämonenkronen	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“ ⁷	

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 Dämonenkrone“
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

⁷ 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]