

Aventurische Sprachen

I. Nichtmenschliche Sprachen

A. Isdira (Elfisch) / 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 Lautfärbungen, die, mit den Lautzeichen vielfach verschlungen und kombiniert, der Lautfülle 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
‘hul, [DG] große Eule (gar.: Uhu)
‘shl, [DG] Glühwürmchen

A, [47*] und / [GE*] Ich
A‘dala, [DG] Schmetterling
A‘dao, [LE*] Ich werde
A‘lamja, [DG] Kuckuck
A‘lé, (pl.) →a, [HA] alle Disteln, insb. Große Kratzdistel
A‘ravije, [DG] *Harpyie*
A‘shiana, [DG] Libelle
Aar, [DG] Adler, gar. Poet.: *Aar*
Adóawa, [DG] Kranich
Adóbha, [DG] Storch, gar. Poet.: *Adebar*
Adodirja, [DG] Reiher
Aha, [47] breiter, eher flacher Fluß
Aha, A(I)wa, [GE] Wasser, Bach, Fluß, Zeit
Ahayo, [DG] (See-)Fisch / [47] **ahaya**
Ahara, [DG] Hecht
Ai, [H26] Ja
Ai(g), [HA*] Wohnbaum
Aigya, [HA*] „wehhalter Wohnbaum“, *Eiche*
Aiyeona, [HA*] „Wohnbaum-seit-ewig“, *Ahorn*
Aká, [DG*] Horn
Akaiya, [BL2] Wurfspieß der Steppenelfen
Akaje, [DG] Karen
Akelei, [HA] Hornblume, *Akelei*
Álééza, [HA.47] (Rosen-)Dorn, auch: elf. Florett
Áléza, [HA] Dorn, s.a. *Azalee*
Alwa, [GE] Flußufer
Alwasala, [DG] Biber
Alwaseljo, [DG] Forelle
Alwyn, [DG] Möwe
Ama, [GE*] Gefährte
Amanahiti, [FA] (EN) Wassermann an der Grimmfrostöde

Amaya, [DG] *Armeise*
Ao, [GE*] schön / [GE*] dunkel
Aohamori, [DG] Wels
Ar, [H26] Nein
Aras, [65] Geheimnis
Ariana, [DG] Adlerpferd, Hippogriff
Awa, [47] breiter, eher flacher Strom
Awá, [DG] Frosch
Awa‘e, [47*] Wasseroberfläche
Awadir, [HW] Grünwasser (Zufluß des Pandlari)
Awaseia, [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
Bandlari!, [GE] Strom zwischen Wald und Gras = *Pandlari!* / [HW] in alten Weidener Sagen auch: „Auenfluß“
Basilamine, [HA] „täusch. Schnellepflanze“ = Chamäleonsspringkraut
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‘brá, [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] Wirseltkraut
Bhardona, [FA] (EN) „Begehren-Auslöser“, Pardona, Schwarzelfe („bha-dha-na“)
Bian, [GE] (Elfen-)Haar, Gras
Bianbalve, [HA] „Gras der gesammelten Wolke“ = Bausch
Bianbhá, [DG] Hase, Kaninchen
Biandavar, [ET] „Das Bewachte Land“ (einst um Tie‘Shianna)
Bianja, [47] Bauschild
Biunda, [GE.47] besonders fruchtbares Flußgrasland, Au
Biundaká, [DG] Wollnashorn
Biundya, [DG] Antilope
Biunfeya, [MA] Auelf
Biundavar, [GE] „Das Bewachte Land“ = Quellgebiet des Svelt 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-noli, (pl.) →né [GE/DG.H32] „Kleiner Bartbrummler“, Zwerg
Boroborinjama, [H32] „Freund der Zwerge“, aber auch: „Mein zwergischer Freund“
Da, [DG*] Nase
Da, [LEX*] Wiese
Da‘o, [GE*] Fleisch
Dhaóm‘ra, [H26] Freiheit fort
Dana, [BL2] baumlose Au
Dandaó, [DG] Wassermolch
Danyai, [DG] Trappe
Dejfinya, [DG] *Delphin*
Dena‘, [DG] Kröte
Dendaó, [DG] (nichtmagischer) Salamander
Dengrá, [DG] Sumpf-rantze
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“
Dhakrá, [DG] Höhlendrache
Dhakrá‘gala, [DG] Kaiserdrache
Dhakrá‘yo twel, [DG] Riesenlindwurm
Dhaofey‘abha, [H32] ungeboresenes Elfenkind
Dhá, [HA*] Frucht
Dioy, [57*] Tor
Dioy‘aya Varra Dioy, [57] Tor für den „Öffner der Tore“ (Borbarad)
Dir, [GE] (lichter) Wald, Hain / [47] oft Birken, Lärchen
Diruyda, [ZA] „Weiser des Waldes“, *Druide*
Diundaká, [DG] Warzennashorn
Diundaó, [DG] Eidechse
Diungo, [DG] Steppenhund, Hund

Diundra, [GE.47] trock. Grasland (Wintergras), Steppe, *Tundra*
Diundyá, [BL2] trockenes Grasland (Heidelbeeren und Ginster), z.B. Die Grüne Ebene
Dschiss(andra), [GE] „mitreißendes Klingen“ (elf. Sprechgesang)
Dulia, [DG] Maus
Dwila, [DG] Ratte
E, [47*] geben, Ruf
E‘fey, [47] stummer Ruf der Elfen
Êi, [DG*] Nest
Êibha, [HA] „Wachnest“, *Eibe*
Eida, [DG] Ente (gar.: *Eiderente*)
Êkayaó, [DG] Igel
Elah, [B22-31*] Zweig
Elei, [HA*] Blume
Elkya, [DG] *Eich*
Elodiron, [GE/LEX] „Die Verlorene“, „Die Jägerin“, bekannte Firmelfe, Anführerin der Alb. Bogenschützen auf Maraskan (6v.H.)
Êo, [GE] Bez. für das elf. Rechtsempfinden / auch: Êo [47]
Eo‘gra, [47*] Unrecht
Eorial, [GE] „Es soll Recht sein!“, Rituelle Bekräftigung einer Entscheidung
Faern, [HA] Eifenschutz (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
Feórn, [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] Eifengeschlecht
Feygra, [GE] Unmensch
Feylama, [H32] „Freund der Elfen“
Feylama, [GE] Eifenvampir / [47] „Trugelfen“
Feyra, [GE] Feind
Feysala, [MA] elfische Sippengemeinschaft
Feysalanur, [MA] Teil der Sippengemeinschaft
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
Firkrá, [DG] Frostwurm
Firzerza, [DG] Pardonas Gletscherwurm
Firnaysala, [FA] (EN) Palast der Firmelfen
Firnra, [47] Eissteppe
Firnya, [47] Küste des Eismeres
Firnya fey‘o, [H26] Firmelfen
Fianathli, [H12-14*] Flamme
Fóza, [DG] Nachtwind
Go, [DG* GE*] struppig oder rot
Gobian, [GE/DG] „struppiges Rothaar“, Grobian, *Goblin*, struppig, Räude, Quälgeist
Gobianoi, [GE] „Rotstruppige“, *Goblins*
Gobinda, [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] Firmelfe, auch: *Firnya fey‘e* [FA]
Gwen petry, [GE, ET] „Leuchtein“
Gwen, [H12-14*] Kind
Gwensian, [H12-14] (EN) „Kind-des-Silberzweigs“
Gys, [HA*] wehrhaft
Hainvaór, [DG] Häher
Hajajada, [MA] „Der Gast“ = Name eines Dämons
Harmya, [DG] Viefraß, Dachs, großer Marder (fälschlich gar.: *Hermelin*)
I‘mandia, [DG] Kobold
Ia, [47*] mit
Ianna, [75] Heimat, Zuflucht, Hain der Magie
Iaó, [DG] Käfer

Ikanaria, [GE] (alb.) Schmetterlingsart, eigentlich Oberbegriff für: hübsche Seltensamkeiten, die man nur im berauschten Sinn sehen kann
Îie, [HA*] „Pflanze“
Ile, [HA*] Frucht
Im-ma, -me, [DG] Honigbiene oder Hummel (gar. Poet.: *Imme*)
Imse, [DG] Wespe, Hornisse
Isdira, [ZA] „die Waldsprache“, gemeinsame Sprache der Elfen-völker
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
Kia‘gra, [DG] Waldspinne
Krá, [DG] (Lind-)Wurm
Ku‘r, [DG] Falke (vgl. *Ucun*)
Kvill, [47] ebendas
La, [GE.47] (tiefer) Wald
La‘aha, [HW] Rotwasser (Zufluß des Pandlari)
La‘e, [47] Bergwald
Laergya, [DG] Weißhirsch
Laérka, [DG] Kronenhirsch
Lairja, [DG] Reh
Lairfeya, [MA] Waldef
Laka, [DG] Specht
Lara, [DG] Wolf, friedlich
Lar, [47] wilde Fichtenwälder, Waldwildnis (Schwarztannen, Fichten, Mammutbäume)
Largala‘hen, [ET] Magischer Kelch König Fenvarians
Largra, [DG] Wolf, aggressiv
Larkrá, [DG] Baumdärrache
Larza, [GE.47] Wolfsmesser
Latala‘jah, [H32] „Rosenohr, gefunden im Wald“, auch: „mit dem Wald lebendes Kind“, oder: „Werwolfin“
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“
Lyranth, [H12-14] Zauberzeichen, geleitet Totenschiff ins Jenseits
Mada, [GE] Mond
Mal, [HA*] Traum
Malve, [HA] „Traumwolke“ = Eifenspiegel = *Malve*
Mammuton, [GE.47..] Stoßzähne d. Wollielefanten = „Elfenbein“
Mamodchau, [DG] Wollielefant, *Mammut*
Mamya, [DG] Robbe
Mamra, [GE.47] Robbentöter (Waffe)
Man‘dalati, [DG] Lotostar
Mandalya, [GE] Schwimmende Insel im See ohne Grund und Boden (Neunaugensee) von Flammenlohen des Feuerberges verhüllt, in den Träumen verschwunden [Feuer]
Mandia, [HA] Blutulme
Mandlari!, [GE] Zaubervaldstrom = *Mandlari!*
Mandra‘dao, [BE2] „Lebensaufgabe“ eines Elfen
Mandra, [GE] Seelenkraft
Mandradora, [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 Roswyde, halbelfischer Hexer aus dem Yalaiad
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
Nafiréona, [FA] (EN) „ewiges Nachteis“, die Klirrfrostwüste
Nagrà fir, [FA] „Winter der Schneelaurer“
Nanda, [DG] Einhorn (vgl. *Nandus*)
Nargrà, [DG] Schneelaurer (vgl. *Nagrach*)
Noj, [HA*] grau
Nojwó, [DG] Grauschwanz, Siebenschläfer
Nur`za, [H26] „Vernichter des Lebens“ oder „Vernichtetes Leben“ = „Die Letzte Kreatur“
Nurd`dhao`ol, [GE] „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] Wachse!
Oà, [DG] Rabe, Krähe
Oàna, [DG] Elster
Odioldr, [DG] Auerhahn
Onetheon, [GE] Eissäule im kristallinen Norden (Yeti-Land) um die sich das Himmelsgewölbe drehen soll, im ewigen Eis verloren [Eis]
Onagya, [DG] Wildeser (gar.: *Onager*)
Orgàlee, [HA] Lampionblüte, *Orgàlee*
Pandlarin, [HW] Neunaugensee (insbes. Vor 919 BF) = *Pandlarin*
Pethasil, [47] *Petersilie*
Puinguin, [DG] Boronskuttentaucher, *Pinguin*
Quàia, [DG] Wildgans
Qui, [HA*] Krächzen
Qui`dhé, [HA] Krächzfrucht, *Quitte*
Quillyana, [GE] Kvirasim
Quiwi, [DG] Käuzchen
Quoia, [HA*] Knarren
Rao`ra, [DG] Säbelzahn tiger, gestreift
Rao`rá, [DG] Silberlöwe, silbermähmig
Rathil, [GE] Strom der Feinde = *Rathil*
Rhiana, [DG] Pferd, Eifenpony
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 Dunkellefen
Ryldò, [DG] Neunauge
Sa, [BL1*] gut
Sadha, [W1] „gute Beständigkeit“, Eifenstern
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 finnelischer Eistürme
Salar, [H26] Deckung!, Warnruf
Salasandra, [MA] in etwa: Gleichklang, Geistesbund zwischen Angehörigen einer Eifenstufe „Tanz der Seelen“
Saibai, [HA] Heimhelfer = *Salbei*
Salma, [DG] Lachs, (gar.: *Salm*)
Salyrvan, [FA] (EN) „Wächterin des Heimatmeeres“
Sandra, [GE*.MA*] Klang, Klingen
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 Eid-echse
Sela, [47*] Gewandtheit
Selftjanathil, [H12-14, ET.90] (EN) „Silberflamme“, heilige Waffe der Beni Geraut Schie
Sequoia, [HA] „heimeliges Knarren“, Mammutbaum
Sha, [GE] (etrahelende) Sonne / [47] Frühlingssonne
Shae, [47] Spätwinter Sonne
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*
Tà, [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 Eifen 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 Gramoria, [GE] Bimssteinbuddler = Zwerg
Thar(a), [GE] Waffe, Kämpfer(in)
Tharaka, [47] gemeinsamer Kampf der Sippen
Thar-Awalyr, [HW] „der Seefahrer“ = Hgz. Thordenan IV.
Thar-Dhaobha, [HW] „der Reiter“ = Hgz. Thordenan I.
Tharmandra, [H32] in etwa: „die Kunst magische Waffen zu fertigen“
Thar-Nurinal, [HW] „der Jüngling“ = Hgz. Thordenan II.
Thar-Ronra, [xx] „der Löwe“ = Marschall Throndwig Raul Helman
Thar-Thara, [HW] „der Verwogene“ = Hgz. 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*]
Tieaha Mhagra, [FA] (EN) „Wasserstadt des Tobenden Traumes“, Stadt der Nachtalben
Tija, [DG] Meise, Kehlchen
Trawyar, [BA] Siedlungsform der Waldeffen, meist aus lebendem Holz geformt
Tuèl, [GE*] Fremder, Besucher, (überlegener) Ein-dringling

Gelöscht: <sp>

Tuèlbian, [DG] „Fremdhaar“, Affenmensch
Twel`fira, [DG,FA] Yeti, „Eindringling im Eis“, „gastl. Eindringling“
Twel`ia, [DG] Waldschrat
Twelwan, [MA] „Der älteste Besucher“ = Name eines Dämons
U`njama, [DG] Nachtigall
Uida, [47*] Antwort
Unya, [DG] Fledermaus
Ur, [DG] Auerochse
Ugru, [DG] Steppenrind
Uòna`za, [H26] Tod der Dunkelheit; tödliche Dunkelheit
Uyda, [ZA*] Weiser
Vainkrà, [DG] Horn drache
Vala-sha, [HW] „die Gleißende Sonne“ = Hgz. Luitperga
Vala-yaladhalir, [HW] „die Schöne“ = Hgz. Luitperga
Val-bhara, [HW] „der Greise“ = Hgz. Thordenin VI.
Val-bianbundha, [HW] „der Grüne“ = Hgz. 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 goldgeriege Zwerge
Var-bhandala, [HW] „der Schlaue“ = Hgz. Thordenin II.
Var-iamamandra, [HW] „der Gute“ = Hgz. Thordenan III.
Varra, [57*] Öffner
Var-taladha, [HW] „der Spielmann“ = Hgz. Thordenin I.
Vaydha, [HA] „Jagdversteck“, *Weide*
Vayselja, [DG] kleiner Marder (gar.: *Wiesel*)
Ve, [HA*] Wolke
Veija, [DG] Habicht, Bussard, *Weih*e

¹ Tie-Shia(n)-na, „Stadt des gleißenden Verlangens““

Vendel, [HA*] „Gewächs“
Vila(y), [HA] [H26] Baumfee, oft in Walnußbäumen (vgl. **Val** = Hüter)
Vindh'a'a, [BL2] „Kinder des Windes“, Steppenelfen
Widlr Arc, [MA] „Schwarzer Wald“ (gar.: *Widharcal* = Agrimoth)
Wó, [HA*] Schwanz
Ya, [47*] Gefühl
Yamaya, [DG] Taube
Yar(a) [GE] (Kurz-)Bogen, Schütze
Yara, [47] Kurzbogen
Yar-diria, [HW] „der Weidmann“ = Hgz. Thordenin III.
Yeona, [HA*] Ewigkeit
Yo, [DG*] Fisch
Za, **ra**, [GE] Verneinung, Gegner, Feind
Zara, [DG] Echsenmensch
Zeja, [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 ehi`ja, di`asha tha`r`biahn,
Niunde li`dir sala dehn, aha dir`fira fey.
Mada mandra eh`sanya, di`shadoh ke`le`ear.
Nurd! A`dao valva sal, lyr e`denja dir...

Sanyasala, feyiama
Dao ay`zerza, tala feyiama.
Taubra ay`zerza, tala feyiama.
Sha`alwa yan, mada`var sanya, tala feyiama.

Leh`dha mandra! Bha tha`tala karièl salar`Tjahiff

Sanyasala nurdraya, feyiama! (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. (*Armatrutz*)
A`sela dhao biundawin. (*Axxeleratus*)
Bha`iza dha feyra. (*Blitz Dich find*)
Bha!`sama sala bian da`o. (*Balsam salabunde*)
Bhanda fialza dhaòm`ra. Bhanda dhaòm`ra [H26] (*Band und Fessel*)
Bian bha la da`in. (*Bannbaladin*)
Dha sanya fiala valva. (*Das Sinnen fremder Wesen*)
Feya feiama i`ungra. (*Film, Flam Funkel*)
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 Domen. *Über Wipfel über Klee*)
lama lama mini`rai. (*Chamaelioni Mimikri*)
I`bhanda dhara feya dendra. (*In dein Trachten, Fühlen, Denken.*)
Mandra mha findra sha`ka. (*Metomorpho*)
Sala`ra a`dao mandra. (*Salander Mutandere*)
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 Eifenwort*)
Thar taubraza. (*Kampfzauber stören*)
Uida mandra sanya`ray. (*Odem Arcanum*)
Valva iama. (*Sanifmtut*)

(Aus: **Mysteria Arkana**)

Sala dirya va bha! (*Solidrid Farbenspiel*) Anrufung der Sicherheit von Luft und Boden --- Zauberlied [H26]

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

(Aus: **Der Lichtvoger**)

Nam mandra baile da`o (Herz und Fleisch fließen lassen)

Al themia alaya, bun sirge baya
Nesachya, thilma, an feòm salaya ... (Elfisches Lied)

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

Sur feydha ofrim mawr bian. (Auch ich bin ein Elf und heiÙe Ofrim Seidenhaar.)

(Aus: **Seelenwanderer**)

Tiefes Ryl`Arc, ewiges Tieha Mhagra...

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

Nurdraza! Sa, iama`han zerza. (Tote/Zerstöre/Verneine/Befeinde niemals das Leben/die Kraft/das Wachstum! – Es sei denn/Oder es geschieht/Anderenfalls, (daÙ) 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, Einiger der Stämme = Ashim Riak Assai
Al, [B22-31*] Kein
Al Kattach, [B22-31] „Keine Gefangenen“, Orkischer Schiachtruf
Angaral, [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 (Niedergewalten)
Brazoragh Ghorkai, [MS] „Brazoraghs Hieb“
Byakka, [DO] Orkische Doppelaxt
Drasdech, [DO] Zweite Orkkaste, Handwerker
Ergoch, [DO] Sklaven, Kriegsgefangene anderer Stämme, recht-los
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 Tairacht, [MS] „Tairachs Krieger“
Khubukh, [DO] (EN) Orkgötze der Tordochai (Krieg)
Korogai, [DO] (EN) Orkstamm, Schmiede
Krrorgh`kroh, [H32] orkische Kriegshunde
Mamrehk, [DO] (EN) einzige Orkgötzin (Frauen), wahrscheinlich eine Übertragung der Goblingötzin **Mailam Rek dai**
M`char Utrak Rikali, [MS] „Rikais Alchimie“
M`Okool, [DO] „Schliffmeer“, Quellsümpfe des Bodir
Mokolash, [DO] (EN) Orkstamm, Sumpfsorks am Bodir
Morkha, [DO] (EN) Blitz
Maruk, [FA] Anführer, aber auch: „Erster beim Essen“
Ochazzi, [DO] auch: **Ochazzal**, Orkstamm

² Aufgrund der sonst erkennbaren Grammatik wäre wohl „ghorkai brazoraghi“ richtiger

Okwach, [DO] Orkische Elitekrieger
Oloarkh, [DO] Sprache der Ausgestoßenen
Olochtai, [DO] (EN) Orkstamm, Barbaren
Ologhaijan, [DO] Orkische „Hochsprache“
Orrakhar, [DO] Orkschmiede
Orichai, [DO] (EN) größter Orkstamm, vgl. **Rikal**
Ranagh, [DO] (EN) Orkgötze der Mokolash (Seeschlange), vgl. **H'Ranga**
Riyachart, [W2] Orkische Rundzelle
Rikal, [DO] (EN) Orkgötze (Pflanzen, Ackerbau)
Sho-taka'sa, [DO] Diebesbund in Phexcaer, früher auch in Have-na, 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
Ulgar Kal, [DO] (EN) Hohepriester des Tairach in Khezzara, früher Ukhtar die mächtigsten Sippenverbandes des Siburash
Xarvlesh, [B22-31], „Fleischreißer“
Yagrik, [DO] Orkischer Wurfpeer
Yurach, [DO] Ausgestoßene Orks
Zholochai, [DO] (EN) zweitgrößter Orkstamm (Sippen: (Hirten)
Utasch, **Kergal**, **Sorish** (Jäger) / **Komorish**, **Yailor**, **Hyarrik**)

Kruagh? Rrech karegh Brazoraghl!

(Aus: ***Das letzte Lied***)

C. Rogolan (Zwergisch)

Agam Bragab, [6] „Leuchtapfel“, legendärer Polardiamant
Algormosch, [KA] Feuerfälle in Almada
Angroschim, [LEX] Zwerg (allgemein)
Angro-schna, [pl] -schax, [LEX] Zwergin
Angroscho, [LEX] Zwerg
Arado, [83] unterirdischer See
Argola, [ZA] Gespräch
Arrax, [65] Hüter, Bewahrer (s.a. Isd. **var**)
Borgasim, [KA] „Tal der toten Drachen“, Region in Almada
Brobim, [ZA] (EN) der Wilden Zwerge (s.a. Isd. **boroborinoi**)
Brom, [HA] „aus Bröckchen zusammengesetzter Stein“, vgl. *Brombeere*
Deddio, [ZA*] „Väterlicher Freund“
Domedin domeda, [ZA*] „Der Kühnste der Kühnen“
Domron Okosch, [LEX] „Schwarze Zuflucht“ = *Kosch*gebirge
Ferbalosch, [KA] Fest der Amboßzwerge
Garosch, [ZA] Bruder (kein Zwillingsbruder!)
Geod, [ZA] „Kundiger der Erde“ = *Geode*
Grokoschom, [MR1] (EN) Koschtal
Groschmarox, [KA] Schacht von..., unheiml. Stollen in der Wald-wacht
Koraxod, [MR1] (EN) Baduars Warte
Loganoth, [KA] Druidenkreise in Almada (Gft. Waldwacht)
Lorgolosch, [ZA] „Blumental“, ehem. Hauptstadt der Brillant-zwerge
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] Zwillings-bruder, -schwester, „Seelenbruder“
Rogartumlar, [ZA] Zwerg, dessen Zwillingsbruder verstorben ist
Rogla, [ZA] Zunge
Rogmarok, [LEX] Bergkönig der Zwerge
Thorolosch, [83] Gewölbe unter Lorgolosh
Tos(c)hmur, [KA] zwerg. Bez. für die Waldwacht, „rotes, brüchi-ges 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 hortomoschl! Friede und Wohstand! [H26]

D. Rssah (Echsisch) / 77

A, [LEX*] Ewig
Achaz, [LEX] (EN) „Ewiges Volk“, Echsenmenschen
Akrabaal, [LEX] verborgene Echsenstadt auf Maraskan
Akr'r'tzr, [LEX] Stamm von Echsenmenschen bei Selem
Al'Szinturuch, [FA] Die Schwarze Schlange von Paavi
Azhlazah, [LEX] Stamm von Echsenmenschen im Orkland
Azl, [HA] „Farbenprächtig“
Azzital, [MA] Dämon
Chaz, [LEX*] Volk
Charyb'Yzz, [LEX] *Charyptoroth*
Chi Khuro, [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 Süдавентуrien
Dha'churrisch, [85] Ritueller Zweikampf
Ehhn, [LEX] 500 Jahre
G'dzill, [LEX] Monster, das angeblich auf dem Grunde des Loch Harodröl lebt
H', [LEX*] „Heilig“
He'itsiz, [67] (EN)
H'Rabaal, [LEX] einstige „heilige Stadt“ der Echsenmenschen
H'Ranga, [LEX] „Heilige Wesen“, Götter, aber auch Minder-geister, Feen etc.
H'Rangor, [AA28] wichtigstes Charyptoroth Unheiligkeit zur Sied-lerzeit, *Granop*
H'Rezom, [LEX] religiöses Zentrum der Echsenmenschen in nördlichen Regengebirge
H'Szint, [LEX] *Hesinde*
Jenaqq Khatul, [BE2] Ritual des ewig Lebenden
Jhrarrha, [LEX] altes Echsenvolk, einer Hornchse ähnlich (aus-gestorben)
J(i)hi'u'uchch, [67*] Fluch, falsche Brut
J(i)hi'u'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 Ronk-hold
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 Kriegererehr
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'yylt, [AA28] angeblich ein Ort der Siebten Sphäre
Rim Thok Tkaz, [BE2] „Zertrtreter des Wandelbaren“ = Borbarad
Sad'Huarr, [LEX] *Satvaria*, auch: **Ssad'vhar**
Sar, [LEX*] Seele
Saz'adz, [AA28] geheimnisvolle Echsenstadt im Hinterland von Brabak
Shinthr, [LEX] Echsenvolk mit Kobrakopf (ausgestorben)
Skar Shr Shzinth, [LEX] (EN) Häuptling der Zansch'Jrr
Srř'Srř, [LEX] Echsen-gottheit, Der Große Schwarm
Ssad'Navv, [LEX] *Satinav*
Ssd'İ, [LEX] Siedlung in den Echsensümpfen
Ssirssa, [ET] (EN)

Sssr'thon'choth, [H36] „Fieberfluch“
Szinto, [WVK] Schlangenfluß
Tna'kim, [67] Szepter
Tsilina, [LEX] 33 Ehhn
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)
Zarrsi, [LEX] Stamm von Echsenmenschen auf Iltoken
Zansch'Jrr, [LEX] größter Stamm von Echsenmenschen in den Echsensümpfen
Zhlaah Vrehhg, [BE2] „kleiner, nackter Diener“, *Sklave*
Zsahh, [LEX] *Tsa*, Die Allesspendende Mutter, auch: **Zza**, **Zssah**
Zsintiss, [ET] (EN)
Zza-Xel, [ET] (EN)
Zze'Tha, [LEX] Hauptstadt des alten Echsenreiches
Zzzt, [LEX] Stamm von Echsenmenschen auf Aeltikan

n'chrrz h'ch'hnrachay zggilu 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 Wüttänzer, 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“, Troll-stamm
Taschkopp, [85] „Die Schattenflüsterer, die den Mondfelsen lauschen“, Trollstamm
Tauthorkatsch, [85] „Die Ahnenrufer, die das Vermächtnis hüten“, Trollstamm
Tolpatatsch, [85] „Die Vatertreuen, deren Hände sehend sind“, Trollstamm
Tonkerompp, [85] „Die Dornenweber, die das Zwielicht kennen“, Trollstamm
Tragatsch, [85] „Die Blindgeborenen, die das Dunkel sehen“, Trollstamm
Tralleroopp, [85] „Die Traumspötter, die das Versprechen geben“, Trollstamm
Traugatompf, [85] „Die Blutsänger, die die Wege siegeln“, Trollstamm

F. Andere / 8

Bron Bron, [FA] (Yeti) Stamm von Schneeschraten im östlichen Yetiiland
Gnor'a'Khir, [ILF1...] (Zyklopisch) „Die-Allesbezwingende“, Sa-genumwobenes 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 Yetiiland
Hummocks, [FA] Hügel aus Packeis
Knmr Knrm, [FA] (Yeti) Stamm von Schneeschraten
Ngar Ngar, [FA] (Yeti) Stamm von Schneeschraten im südliche Yetiiland

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-lya, [TS] (EN) „Schreitet mit Kamalug“
Akapukohu, [TS] „Todessprung“ der Napewanha, wörtl.: „Was-serfall-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) „Giftpeil“
Anpa-Haria, [DG] Morfu
Ara, [DG] Buntschreiber, *Ara*
Ava, [HA*] Frucht
Avacado, [HA] „Frucht, die nur die dumme Hand verschmählt“, *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“ = Ilmenblau (Brab. Alphana)
bek, -bea, [DG] Ungeziefer
Bekkonaz-Pupu, [DG] Ameisenbär
Bilimbi, [HA] „stehenbleiben-herunterkollern“, 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] Sumprantze
Do, [HA*] dumm
Dodotuko, [DG] Inselstrauß „sehr dummes da oben“
Eyapa-Tisa, [TS] (EN) „Laute Stimme“
Gei, [BA*] schreiben (lautmalerisch)
Geko, [DG] Gecko
Gekowitunga, [DG] Flamingo
Gu(a), [TS*] Blau
Guaki, [DG] Käfer
Gulagal, [TS] „blau-Erhebung-?“, Zikkurat
Gunga-Bunga, [DG] großer Hai, Seungeheuer

Gunga-Kai, [DG] Hai
Ha, [TS*] Mensch
Hahatonwan, [TS] „Viele-Menschen-liegen-im-Rausch“, „Rausch-kraut“ auch: (EN) Waldmenschenstamm
Haipu, [TS] (EN) Waldmenschenstamm, „Zwei-Gesicht“
Han-Hopi, [TS] (EN) „Mond“
Haya, [TS] laut reden, DREI
Haya-Tepe, [TS] (EN) „Drei Speere“
He, [TS*, HA*] Morgendämmerung, glitzern
He-Sche, [TS] (EN) „Sonne“
Hey, [TS] schreien, VIER
Hey-Mo, [TS] (EN) „Vier Finger“
Hiye-Haya, [TS] (EN) „Tausend Worte“, auch als Zahlwort (VIELE)
Ho, [TS*] vorher, vorne(weg)
Hohaya, [TS] Häuptling, „Mensch-spricht-vorher“
Hulaq-Kai, [DG] Praiosanbeterin
Huka, [TS] (EN) „Fürchtet-sich-nicht“
Huka-Hey, [TS] (EN) Kriegsruf
Humba-Chumbiri, [DG] Madenhacker
Ibon, [TS*] Tote
Ibonka, [TS] *Ibonka* (Südmeerinsel) „Hand der Toten“
Ilna-Watuhey, [DG] Reiherr
Ilunga-Jekk, [DG] Goldreiherr
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] Zuckerraffe
Kamaleh, [DG] Vielfarbecchse, *Chamäléon*
Kamaluuq, [TS] der göttliche Jaguar, „die-Hand-die-macht-Boden“
Kanu, [TS] „Insel von Hand“, Einbaum, *Kanu*
Ka-Quesh-Tio-Jok, [DG] Basiliken-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“ Waldmen-schenstamm
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] Helmgießer, *Kondor*
Krichoki, [DG] Riesentausendfüßler
Ku, [TS*] stark
Kuca, [TS] (EN) „Die Starke“, eigtl. „starke Schwester“
Kuka, [DG] Riesenneffe, „starke Hand“
Kun-Kau-Peh, [W2] Tal der Geisterspinne, die die Lebensfäden spinnt
Kuqeq, [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] Schwarzzoger
Maya, [TS*] herbeirufen
Mini, [TS*] Wasser
Minitetla, [DG] Purpurschnecke
Miniwatu, [TS] „Kind des Wassers“
Mir, [HA*] würzig
Mirhe, [HA] „Würzig-glitzern“, *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] Sumpfpfeg
Na, [TS*] tanzen
Napewanha, [TS] (EN) Waldmenschenstamm, „Suchen-beim-Ibon“, nach-Platz-zum-Liegen-Menschen“
Naa, [AA28*] Kralle
Ne, [DG*] gelb
Nene, [DG] Hellhäutige
Netengalaq, [DG] Paradiesvogel
Ni, [HA*] Baum
Nibunga, [TS] Baumtöter
Nilaya, [TS] Wegzeichen der Waldmenschen „Baum-und-Erhe-bung-sprechen“
Ninawatu, [DG] Zirkusaffen, Klammeraffe
Nohantongo, [DG] Fledermaus
Noilunguna, [DG] Fischechse
Nu, [HA*] Insel
Ojaniha, [TS] „Haupt-(aufrecht)-wie-ein-Baum“, Waldmenschen-stamm
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-vortauschen“, Waldmen-schenstamm
Panbalo, [DG] Regenbogenechse
Panha-He, [TS] (EN) „Alligatorzahn“
Panka-Hu, [DG] Echsenmensch
Panka-Sunaq, [DG] Maru
Pan-Manman, [DG] Panzerechse
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-Inseikrümmung“
Shasil-Mini, [DG] Kormoran
Shasiwatu, [DG] Boronsaffen
Satuul, [ET] „Verottete Seele“, ruheloser Geist
Sho, [TS*] Kraft
Shokobunga, [TS] (EN) Waldmenschenstamm, „die durch Kraufraub töten“
Si, [HA*] falsch, täuschen
Sica, [TS] (EN) „Spricht mit zwei Zungen“
Sine, [HA] „täuschen-gelb“, vgl. *Anfelsesine*
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 Ojaniha
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] Palmvipier
Tarantell-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) „benäßt sich selbst“, „zu groß für seinen Schurz“, Großmaul
To, [HA*] fließen, Fluß
Ton, [HA*] Geist, Rausch
Tonkowan, [TS] (EN) Geisterländler
Tonku, [TS] (EN) „starker Geist“
Totapalo, [DG] Korallenfisch
Totapalo-Bu, [DG] giftiger Korallenfisch
Totapeq-Doko, [DG] Karpfen
Totaru-Katta, [DG] Zillt
Totawan-Kuko, [DG] Wels
Tscha, [HA*] weiß
Tschakaranda, [HA] „weiß-Hand-Boden-herausreißen“, Rosenholz
Tsantsa, [AA28] Schrupmpfkopf, eigtl. Echsisches Wort
Tscho, [TS*] schwarz
Tschokola, [TS] „schwarzes-Essen-erhebt-sich“, *Schokolade*
Tschomatachap, [TS] (EN) Seeungeheuer, „schwarz-frißt-Berg“
Tsch'ion'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*
Tunganekri, [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, Affchen
Wau, **Wao**, [DG] Frosch
Wau-Tisa, [DG] Ochsenfrosch
Wauko-Gupeq, [DG] Mysobvipier
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] Sabelzahn tiger
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 Uniaieki iya! (Die Utulus töten dumme Weiße, (die) kommen nach Uniaieki!)

(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 Schnalzaute, 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
Arö, [FA] (EN) Firuns weißer Hirsch
Arngrim, [AB71] Nivesische Frühlingsbringerin
Auka, [DG, BL2] Schneedachs
Aulauki, [BL2] allg.: Schnee
Birke, [HA] *Birke*
Bluak, [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**
Fianjel, [BL2] (EN) Arngrim (Himmelswolf)
Fien, [DG, BL2] Winter, Tod
Fienjel, [BL2] (EN) Fimgrim (Himmelswolf)
Flyrjas, [AB67] Eisiger Nordwind aus der Steppe
Goauan, [BL2] (EN) Gorfang (Himmelswolf)
Gorku, [DG] Frostwurm
Griekiit, [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] verhaschter Schnee
Jurte, [BL2] Behausung der Nomaden
Jurtunar, [BL2] Dorf, Behausungen
Juttu, [BL2] Stammeshäuptling

³ wahrscheinlich ein Fehler: Rausch heißt laut [TS]: **ton**, daher ist der Name wohl nicht: Tsch'o'on'tak

Käämi, [BL2] ein hochprozentiger Schnaps aus vergorener Karenmilch

Kaeeli, [DG, BL2] Schneehuhn

Kaika, [DG, BL2] Luchs

Kaikkä, [DG, BL2] Sabelzahntiger

Kaimuk, [BL2] Sabelzahniger

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

Liesjälläki, [AB68] (EN) „Liskas funkelnder Reißfang“

Lieska, [BL2] (EN) Liska (Mittlerin zwischen Menschen und Wölfen)

Lieska-Jaäma, [BL2] nives. Nomadenstamm

Lieska-Leddu, [BL2] nives. Nomadenstamm

Lieska-Lie, [BL2] nives. Nomadenstamm

Mäkinnen, [DG] Boronsnierz

Muhuk, [DG, BL2] Mammot

Muuna, [DG, BL2] Fischotter

Naaku, [DG, BL2] Schneelaurer

Naaujamuk, [DG, BL2] Gletscherwurm

Naauki-myrkkui-Kuulen, [BE1] „Falscher Wald und Falscher Sumpf“, Gebiet nordwestlich von Paavi

Näija, [DG, BL2] Hase

Näianaju, [W2] (EN) „Der bissige Wolf“ = Damiano Tergidion zu Valavet

Nauoke, [BL2] Anführer bei den Nuanaä-Lie

Nieijaa, [DG] ein heiliges Wesen, halb Wolf, halb Mensch

Nika, [DG] Schneewolf

Nikkuk, [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] Mowe

Paavian, [BL2] Sumpfrantze

Pauka, [DG] Mummeltier

Pinjuus, [FA] „Tasche“ im Dauerfrostboden

Pokku, [DG] Mastodon

Raaukjo, [BL2] (EN) Rangild (Himmelswolf)

Raujok, [FA] (EN) Firuns Silberfuchs

Rieinan, [BL2] (EN) Reißgram (Himmelswolf)

Rtjaissa, [BL2] (EN) Rissa (Himmelswolf)

Rika-Lie, [BL2] nives. Nomadenstamm

Riku, [DG, BL2] Giftschlange

Rokjok, [BL2] (EN) Rotschweif (Himmelswolf)

Rooke, [BL2] Wurfkugel

Ruaujik, [BL2] (EN) Ranik (Himmelswolf)

Silvanden, [ET*] Wald

Silvanden Fae'den Karen, [ET] (EN) „Wald der fetten Karens“

Silvanden Fae, [ET] (EN) „Wald der Feen“

Skua, [FA] Fischräuber

Tääkitjauma, [BL2] wörtl.: „Singen mit dem Wind“, die herbstliche Wanderung in den Süden

Taako, [DG, BL2] Zobel

Taaku, [BL2] nives. Nomadenstamm

Taana, [BL2] Schwitzhütte, eine nivesische Sauna

Taanakauki, [FA] (EN) eine der Bäreninseln

Taarjuk, [BL2] Bär

Taarjukar, [FA] (EN) eine der Bäreninseln

Tajgaä, [BL2] *Taiga*

Tenjos, [W2] Labyrinth aus Felsnadeln

Toouja, [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, *Firmyak*

Yeeku, [DG, BL2] Orknbremse

Yeti, [DG, BL2] Schneeschrat, *Yeti*

Yuk, [BL2] Steppenrind

C. Tulamidisch (Ur-Tulamdisch) / 618

„Wichtigstes Merkmal des Tulamidyä ist, daß es eine Konsonantensprache ist: Vokale innerhalb eines Wortes können fast willkürlich verändert werden, ohne daß sich der Sinn ändert. ... Welche Abwandlungen möglich sind, hängt vom jeweiligen Dialekt ab, und im gesamten tulamidischen Sprachraum und über die vielen Jahrtausende gibt es Dutzende solcher Unterarten.“

Die Wüste Khom und die Echsensümpfe, S.14

„Zur Sprache der Tulamiden Arianiens 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... Einzah! Foggara... Mehrzahl Fega-gir, das Graben eines solchen Kanals wiederum heißt ifagagira, wer solches tut, wird afoggir genannt. Im Aran-Tulamidischen hat sich die Gewohnheit des Garethi durchgesetzt, die Worte nur mittels einer Vor- und Nachsilbe zu verändern. ... Das Mhanadi-Tulamidische als die Mundart des Landes von Fasar, Rashdul und Khunchom steht sprachlich [da]zwischen...“

Blutrosen und Marasken, S.14

(**almad.**) = **almadanisch**, (**aran.**) = **aranisch**, (**ferk.**) = **ferksich**, (**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] Mehrzahlsilbe, -**nim** bei Selbstlautende

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

-**tr**, -**ir**, [BE2] (aran.) Tätigkeitsbezeichnung

-**yat**, -**yet**, [BE2*] bezeichnet Netzherrschaftsgebiet, Gebietschaft

Abritzah, [DG] Perimuschel

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

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(h), [WK, BE2] (aran. / novad.) Hauptmann/-frau

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

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

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

Akcharid, [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 Ailen und Erhabenen al'Achami - Akademie der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam zu Fasar, auch Halle der Geistigen Kraft zu Fasar

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

Alam-Therekh, [AA28-] Oase am Nordrand der Khom in nordwestlichen Ausläufen 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 Arianiens, von Pergine 28 Hal entrückt

Al'Gobra, [MA] ebendas

Al-Damacht, [DG] „Der Glänzende“

Al-Djinn, [DG] „Der Geschickte“

Al'Fakir, [irdisch] „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 Leviattan, [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 Altewürdige“

Al'Manach shulal 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 durchVon Rashtul*

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

Alöe, [HA] Murak-Lilie, Stamm bis zwei Schritt mit fleischigen, gezähnten Messerblättern, blüht mit 50 Jahren mit auffälligen scharlachroten Traubenzapfen; Salbol für Haare

Al-Orhima, [DG] „Der Kluge“

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

Al Raks haz, [AA28-] Ordensburg der Grauen Täbe in Perricum

Al-Raschdul, [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] Arlk

Al'Sajid, [H21] rondragläubiger Orden der Hadjinim

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

Al'Shorloth, [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 Zhamorraï, [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 **Rastulahs**; 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)an(f), [HA] „siebenfach verzweigt“, *Hanf*

Ankhra, [DG] Sandlöwe

Aqqem, [AB64*] (urtul.) Schleudern

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

Arange, **Oronge** [H10] Peralinäpfel (Orange)

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

As'ar, [H21] (urtul.) ewige Seele, echsischen Ursprungs

Aschubim, [MR1] Rashdulder Berge

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

Askarija, -**im**, [WK] Fußkämpfer

Assinati, [WK] Meuchelmörder, *Assasin*

Averrhoa, [HA] Gurkenbaum

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

Awalla(h), [DG] Stute

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

Ayan, [DG*] Kämpferisch

Azila, [HA] Wildrose, *Azalee*

Azizel, [HA] Zuchtrose

Babur, [DG] Wüstengalan

(H)an(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] Battalion(e)

Be, [AB68*] (urtul.) durch

Be'l'Kheilnachamada, [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 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 der Gor“ = Borbarad

⁴ Möglicherweise ein Fehler mit Buchstabenreher

⁵ Laut BL2: Rauhwolf, wohl ebenfalls falsch

Bel'Halhar [MA'] „Gebiets der gnadenlosen Kampfes“

Belikel, [BE2] *Belkelel*

Bel'Khelel, [BE2] „Gebieterin der Ekstase/ewiger Gier“ = *Belkelel Bel'Kha El'Ei*

Beli, [BE2] (oron., urtul.) „Gebieterin“, einer Baronin vergleichbar, s.a. *Beysa* in Aranien zwischen Haran und Beyroun angesiedelt, Titularadel

Beliyet, [BE2] „Gebieterschaft“, oronische Baronie

Bel'Shirash, [MA'], „Gebiets der unbarmherzigen Jagd“

Ben, -i, [WK] (novadisch) „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*“, Wüsteneiffen

Beni Haglet, [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 Kelt und Tarfui

Beni Nurbad, [BE1] urtul. Norbardenstämme 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 Terkul, [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] Beylunkh 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) vormalis: „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 „Beherrschter 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

Canitaranin, -im, [BE2] sechsbeiniger Hundedämonen mit rotem Leib und Peitschenschwanz

Cha ay Zhamor(r)jah, [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

Chericha, [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 Rondra verschmähte, da er sich nicht wert fühlte. Im folgenden Kampf vermochte er es die Göttin zu verletzen, bevor SIE ihn im 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] Aranische Schiffsklasse

Dellilah, **Dalilah**, [DG] Lotosstar

Denar, [H12-14] Silbermünze des Kalifat, entspricht zwei Silbertalern

Diwan, [W1] „Der Hohe ...“, Hochgericht in Zorgan (Aranien)

Djadurzak, [AA28-] Jagdgras, domige Grasbüschel, die der Wind vorantreibt in aranischer 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 Dal und Brig-Lo

Djerim Yaleth, [BE2] Aranisches Hochland

Djirin (m.) –i (w.), [WK] „Mächtig“, vgl. *Djinn* und **Hadjinim**

Dolguuruq, [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)

Dschambui, [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'iksir, [CS] Elxivier

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 Llanka

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

Felakhand, [BE2] Bauerndorf, Stadtteil von Elburum

Fenneq, [DG] Wüstenfuchs

Feqz, **Feqs**, [BE2] [AA28-] *Phex*

Ferkina, [MR1] urtümliche Stämme in Raschtulswall, 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 Raschtulswall, Barun-Ulah und Gorien; Reich der Magiermogule (2) Fluss

Gahzur, [DG] Krokodil, *Aligator*, 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

Haimarud, [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 Dorrherrschaften

Haran (m.), **Harani** (w.), [WK] „Herr“, „Herrin“, etwa Junker

Haranija, [BE2] „Land der Herrscherinnen“ = *Aranien* (um Baburi und Oron)

Harem, [idisch] 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

Hazaq, [KA] Feuerpau, auch: Tänzer der Zahori

Helbesh, [H21] tul. Wohnraum, bei Armen meist der einzige Raum

Hellah, [H12-14] erste Frau **Rastullahs**, einst mächtige Sultanin in den Ländern des Westen

Heschinija, [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

Hoiraza(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*

Ibilis, [DG] Spinne

Ibn, [WK] „Sohn von“

Ifgagira, [BE2*] (novad.) graben eines (unterirdischen) Wasserkanals

Ifriit(-im), [DG] [AA28-] Dämon, böser Geist

Ilitis, [DG] Marder, *Ilits*

Isphanil (sg.), -im (pl.), [BE2] „unsichtbare Bringerin verbotener Gaben“, „Nutznießerin finsterner Gelüste“, Dämonin aus dem Gefolge der *Shaz'man'yat*

Isyahadin, [MA] (urtul.) Dämon „Nebel, der den Wahnsinn bringt“

Iztiq, [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] nasehlde Fiote der Tulamiden aus Schilfrohr

Kachelaq, [DG] Ungeziefer, *Kakerlake*

Kadi, [BE2] [W1] (aran.) Dorfrichter, -vöglin

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“, Abenteuerer 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 Yilimris

Kazaghand, [H12-14] Kostspielige Variante des Ringelpanzers; verdeckt unter Gewandung aus Seide oder Brokat

Kchabobb Kellach, [MR1] (troll.) „Verderbter Gefährte“ von habibi / chabab und kelhacha

Kechan, [H7] Kanalisations, unterirdisch (z.B. Rashdul)

Keffija, [BE2] Kopftuch der Novadis

Kelt, [H12-14] Oasenstadt im Zentrum der Khom; Heimat der Beni Novad; 760 n.BF. offenbarte sich hier Rastuliah; Sitz der neun Mawdiyat als wichtigste Deuter Rastullahs Willen

Kel'nach(a), [MR1] verderbt(er)

Ker Tulam, [KA] Palast in Ukuban (Amhallassih)

Keshal, [BE2*] „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. **Jennaqq Khatul**

Khabia, [H12-14] achte Frau **Rastullahs**, Schutzpatronin der Jungen und Schönen, Verkörperung der Lust

Khai-Khamarrud, [H10] [AA28-] Gebietsr über Fälnis und Verfall, Siebengehörnrt, kann Stein und Metall zu Staub verwandeln

Khalaff (s.), [WK] süßlicher Seim aus vergorener Ziegen- oder Kamelmilch

Khariad, [KA] (almad.) Hochzeitstuch, vgl auch: **Akkharid**

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 Südküste des Koram-Gebirges

Kobra, [DG] Baronsotter, *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, Ferkinastamm, 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 Kraftzehrin“, besondere Art von Vampiren, die einen Pakt mit der Erdzämonin Belkele eingegangen sind

Lankud, [DG] Krabbe

Laraan, -im, [BE2] Dämonen aus dem Gefolge Belkeles

Lev'tan, [WK] *Levthan*

Leviathan, [ET] „Gewundenes Tier“, Echsenwesen (ausgestorben)

Lilaaq, **Liliaq**, [HA] *lila*, Flieder

Machsiz, [AA28-] Siedlung am Szinto im mittleren Shadif

Mach'Termid, [DG] Riesenameise

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 Anranien

Ma'hay'tamim, [AA28-] Dämonenarache

Mahmoud, [DG] Hornchsee

Majin, -im, [AB64*] Maschine(n)

Makaa, [DG] Arie

Malkilla(h)bad, [AA28-] kleiner Ort am Szinto zwischen Selem und Keft

Malq, [DG] Tigersalamander

Malqafil, [TTT] kaminähnliche Schächte in Häusern, dienen durch darunter befindliche Wasserschüsseln der Luftbefeuchtung

Mamertine, [H7] Kerker Rashduls

Manekh-Chaneib, [H12-14] [AA28-] Gebirge/Felsmassiv westlich des Großen Salzsees in südlicher Khom

Manesh, [AA28-] kleinere Oase der südlichen Khom westlich des Manekh-Chaneibi

Mantrash'Mor, [LF1] Kloster des Bundes des Wahren Glaubens an alle Zwölfe im Amhallassih

Manu Al'Planes, [AA28-] „Hand(-buch) der Sphären“

Marawedi, [WK] Tulamidische Goldmünze im Wert von zehn Zechinen oder zwanzig Silbertaler von **Mherwed**, eingeführt von Malkilla 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] Tulamidischer 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“ (Anranien)

Mhalik, [H12-14] kleiner Fluß an Ostgrenze des Khoram-Gebirges, fließt westlich von **Mherwed** in den **Mhanadi**

Mhanach, [WK] altährwürdig, vgl. *Mhanadi*, aber auch den Mohaanführer *Manak*

Mhanadi, [H12-14] drittgrößter Strom Aventuriens „Der Altährwürdige“, zu Frühlingshochwasser mehrere Meilen breit

Mhanadistan, [W2] Hüggelland zwischen Gadang und Khoramgebirge

Mhanah, [KA] Ältester bei den Zahori

Mherwed, [WK] bis vor kurzem Hauptstadt des Kalifates am Mhanadi nordöstlich der Khom, davon abgeleitet **Marawedi**

Mhiralay, [BE2] (aran.) Oberste(n)

Mirhiban, [HA] „Blühendes Haar“, Savannengras *Mirhiban*

Miyamat, [DG] Roehen, v.a. Blutrochen

Moghul (m), -i (w.), [BE2] (alt-aranisch) Statthalter, König(in)

Moghul(yat), [AA28-] (oron.) Königreich

Mor, [MR1*] (Wunder-)schloß, häufige Bezeichnung für Kloster

Moussad, [DG] Bluttotter

Mouzmazar, [WK] Frauentanz

Muchmur, [DG] gelber Khoramsmaulwurf

Mudra, [B5] Siegel, Geheimzeichen

Mungo, [DG] Ratz, Marder, *Mungo*

Murawid (sg.), -un (pl.) [WK] „Mündel des Kalifen“, Eilitruppe 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. Tulamidisches Belagerungsgeschütz, heute: Zyklop 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 Perisyon 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, [B5*] siebenstrahlig

Nurhanifez, [HA] Gespensterbaum, Kreuzkraut „Siebengehörnte 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) *Anranien*, (2) [H37] Halbinsel in Anranien, nördlich des Yalaiaid vgl. *Arange*

Orta, (-nim) [BE2] [AA28-] (aran.) Kompanie, Banner, Schwadron

Oyal Aylayah, [KA] „Herz der Sonne“, myst. Artefakt

Oyan, [DG] Ente

Palisander, [HA] Rosenholzbaum

Palmyramis, [AA28-] Sultanat in Anranien 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*

Pernidhel, [DG] Gepard, *Pardel*

Piaster, [H12-14] Goldmünze, nominal zu 100 Denare, Goldwert 24 Denare seit Kalif Dhehrumun

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

Qriqrali, [DG] Obsträuber, *Krikrali*

Quahir, [AA28-] Esel

Qun-Ei, [AA28-] Kümmel

Rakshaza, **Rakschasa** [DG] [MR1] Riese

Ranchel, [HA] Feuereorn

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.) Hauptling

Rochshazi, [MR1] (troll.) Trollinge, Bezeichnung der Trollzacker Barbaren, eines Ferkinasstammes vermutlich von **rakschasa**

Röschtula, [MR1] (troll.) Urvater der Trollzacker, göttlich verehrt Ru(Uz), [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

SaI(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

Shaddai, [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, Erfrischunggetränk aus Fruchtsaft und Wasser

Schukschum, [DG] Klapperschlange

Schukschumach, [HA] Klapperschlangenhusch, Beifuß

Sedef, [DG] Vogel, Possenreißer

Sefteli, [WK] Männeranz

Serajliq, [DG] Webervogel

Serail, [H12-14] Sultanspalast

Shabagqinim, [W1] Spielmann, Barde

Shadif, [H12-14] (1) Pferderasse (2) Steppenlandschaft südlich der Khom

Shadifriti, -im, [BE2] „Verfluchtes Pferd“

Shahuleth, [DG] Riesenlindwurm

Sha'Aian, [WK] [MR1] Ferkinastamm bei Rashdul im Rastulswall

Shaji Haranija, [AB71] Erste Gemahlin des Aranischen Reiches

Shakal, [DG] Sandwolf, *Schakal*

Shakalaaran, -im, [BE2] Schakal-Dämon

Shakarja, [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, [kanaria, Tänzerin(-nen)]

Shay'ay'Mada, [KA] „Stein der Mada“

Shaz-Man-Yat, **Schasmanjad**, [BE2] eben die, Dämonin, Leib-Zofe der Bel'Kelel

Shebah, [AA28-] Oase der **Beni Schebt** in der Zentralen Khom am Wadi Shebanoh

Shehik, [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

Shoriet, [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] Stinktier

Solshid, [KA*] „Weinender“ vgl. **Namqih Solshid**

Sourajja, [DG] Fischechse

Spahija, [WK] Reitersoldat

Sul'f, **Sulef**, [AA28-] Liebreiz, Schönheit vgl. **Sulva**

Sultamgathir, [DG] Schlinger, vgl. *Sultan*, bzw. *Ghatur*

Sultan (m.), -a (w.) [BE2, H12-14, WK] [W1] (aran.) Titel der früheren Landgrafen, (novad.) Anführer eines Stammesverbandes, *Fürst*

Sulva, [BE2] „Schönheit“, Stute der Göttin Rahja

Sumach, [HA] Efeuer, *Sumach*

Sun(n)i, [WK] selten: „Tochter von“, nur bei unabhängigen Frauen, im Gegensatz zu **Saba** dem Namen nachgestellt

Suq, [BE2] Gewerbeviertel

Szidr, [H10] säuerliches, perlendes Getränk, vermutlich Apfelwein

Szinto, [H12-14] Fluß im Westen des Shadif

Taliliq, [DG] Goldeidechse

Tamar, [HA] (Große Dattel-)Palme, davon abgeleitet: *Tamarinde*

Tamr, [HA] Dattel

Tamur, [DG] Rabe

Tar(e)f, [AA28] „Wollust“, „Lüstertheit“, Wein der Rahjakirche, vgl. *Tharvun*

Tarf'el-Hazaqur Mor, [MR1] „Der wollüstigen Feuermacht Wunderschloß“ Kloster im Rashtulswall von Priesterinnen des Feuers

Tarful, [AA28-] [H12-14] Oase der südöstlichen Khom am Fuß der Unau-Berge unweit Wadi Dschenna, nordöstlich von Unau

Tasfarelei, [BE2*] etwa „*Goldener Dorn der Gier*“

Tasilud, [DG] Goldfisch

Tebay, [DG] Taube

Ter(ech), [WK* HA*] fruchtbar

Tereannah, [HA] „Rostrote Frucht“, Granatapfelbaum

Terech beth, [HA] „fruchtbares Mädchen“, *Terabate*

Terekand, [AB79] aran. Beyrounat (Baronie) vormals: „Guttboden“, vgl. **Ter(ech)**

Terekh, [AA28-] Oase der Beni Terkui in zentraler Khom; *fruchtbarer Boden*

Teremid, [DG] (Holz-)Ameise, *Termite*

Terkui, [WK] „fruchtbarer Boden“, die Oase Terkui

Thaz-Laraanji, -nim, [BE2] „Laaranbrut“, „Mindere Vettern der Laraanim“, niedere Diener Belkeles

Thalusien, [W2] Taler des Ongalo und Thalusim

Thalusim, [WK] „Die Marschen“

Tharvun, [BE2] „Wollust“, Hengst der Göttin Rahja

Thonachi, [DG] Goldfasan, Goldleier

Thugra, [CS] verschränkelter Namenszug, Unterschrift und Siegelersatz

Thuje, **Thuja**, [HA] Lebensbaum

Toum, [DG] Schmetterling

Tschausch(a), [BE2] (aran.) Korporal(in)

Tuftan, [DG] Tintenfisch

Tul, [BE2*] Leben, vgl. Jenaqq Khatul

Tulach(im), [H12-14*] Mensch(en)

Tulamidya, [W1] Tulamidisch, Sprache hauptsächlich in Mhanadistan, Balash, Thalusien, Anranien und der Khöm, schriftlich basierend auf den neunzehn geheiligten Glyphen von Unau

Tumhazartailsh, [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, [B5*] Krone eher verflucht

Turuch nurhanif al'Ifriqis, [B5] [AA28-] „Die verfluchte Siebenstrahlige / Siebengehörnte Dämonenkrone“

Uchak, [DG] Raschtulsluchs, Berglöwe

Ulah, [H10*] Fluss, vgl. **Barun-Ulah**

Va'thim, [H7] väterlicher Lehrmeister
Veitschi, [HA] (aran.) Wilder Wein
Wa alaikum as salam., [H12-14] Erwidering ritueller Grußformel **As salamu alaikum.**
Wadi, [WK] ausgestrocknetes 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
Waqif, [HA] (Krumm-)Dolch, *Waqif*
Waqr el'ghul, [HA] Hakendom, *etwa „Klinge, die besonders hält/reißt“*
Waqr uledi, [HA] „Klingensaart“, Wacholder
War'Hunk, [BE1] Warunk heutiges Warunk
Wesir, [BE2] Vogt, Minister, Berater
Widech muwallach, [H36] „Die ohne Goldstücke sind“⁶
Yaisir, [DG] Möwe
Yakkub, Akkub, [DG] Rennkuckuck
Yaksha, [DG] Oger
Yalaiad, [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*
Yaspilli, [DG] Karpfen
Yasra, [AA28-] frühere Stadt am Ongalo wurde um BF von Khunchomer Magiem 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 Yo'Ghurmak
Yucca, [HA] Palmillie
Z(h)ja, [KA] [AA28-] Göttin Tsa, aus dem echsischen übernommene Göttin
Zahori, [KA] (salmad.) „Zauberer“, „Wahrsager“, Nomadenvolk in Almada, vgl. auch **Za h'or**, [KA] „heilige Erben Zas“
Zebul, [DG] Moskito, Blutsauger
Zebuqra, [MR1] (troll.) Ochsenzunge; Waqif meist aus Bruchstahl, selten aus Obsidian
Zechin, [H12-14] Silbermünze unter Sultan Malkillah III., entspricht zwei Silbertalem
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)
Zhinabail, [BE2] Vergnügungsviertel in Eiburum
Ziqad, [DG] Grille, *Zikade*
Zitagi, [DG] Nachtigall
Zitar, [H12-14] eine Art Harfe mit waagrecht gespannten Saiten
Zithabar, Zich'Tabh-Arunin [WK] [HA] Tulamid. Rauschkraut für die Wasserperleife führt bei Kabas-Klängen zu Trugbildern
Zorrigan, Zorgahan, [BE2, LEX] Zorgan, Alzorgahan; Hauptstadt Araniens
Zu(u), [CS*] Blut
Zulhammada, [MR1] (troll.) „Felswüste des Blutes“, wo der ‚Wahre Mensch‘ entstand (Sage der Tulamiden von Zulhamid und Zulhamin)
Zulneddin, [DG] Echsenmensch
Zul'djerim, [KA] Bosquital, Transbosquieren, *Blut-(farbenes)Hochland*
Zulquh, [WK] (inovad.) Blutsbrüderschaft

Sherazadja dai al-mandas. (Schön wie der Lotos?) (Aus: <i>Die Wüste Khom</i>)		
Namajinaqim.	Nama(ra) Jennaqim	Fremder Brauch Handlungen

Oder: Na(ham)-majin-(l')jaqqem Drehmaschine zum Schleudern Ketab al majimin I'aqqem be nahamah (Buch über Maschinen zum Schleudern durch Drehung) (Aus: <i>Aventurischer Bote 64</i>, S.23 ff) Eya Nebachott! (Traditioneller Ruf der Baburiner) (Aus: <i>Aventurischer Bote 71</i>, S.27 ff) Malach malachem! Mullah la-udade!f Ahlan wa sahlan, <i>Melikae</i> Azial! Ahlan bikum, <i>Mahmud Ben Dschelef</i>, Walid Schebt! (Vater der Beni Schebt) (Aus: <i>Drei Nächte in Fasar</i>) A'ch hakheth nech D'sha ! A'ch nabeth D'chrar! (Aus: <i>Katzenspuren</i>)	
---	--

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 <i>auch</i> Garethi sprächen oder <i>auch</i> Tulamidya, spricht Bände.
<i>Blutrosen und Maraken, S.101</i>

- (**djad**, [BE2] Herrschaftsbereich
As, [BE2] Vorsilbe: neu, geheim
As'Haima, [BE2] Tuch mit Geheimbotschaft
Aspyrdagg, [BE2] maraskanischer Diskus
Aspyrdaggim, [BE2] maraskanische Diskuswerfer
Äthrajin, [BE2] Äther, Limbus
Baruun, [H34] Adelstitel, in etwa: Baron
Beni Bornech, [BE2] scherzhaft für die Kinder Exilmaraskanier
Benisabayad, [BE2] Das Freie Maraskan
Buskur, [H34] Adelstitel, in etwa: Ritter
Ch'azuul, [BE2] maraskanische Unmutsäußerung
Cherzak, [H20] Adelstitel, in etwa: Fürst, Hzg.
Drajisch, [BE2] Vielfach verschlüsselte Orakelsprüche
Dschunkar (sg.m.), **-a** (sg.w.), **-im** (pl.), [H34] Adelstitel, in etwa: Junker
Fremdijis, [BE2] Fremde allgemein
Fremdijiküche, [BE2] Fremdenherbergen mit nicht-maraskanischen Gerichten
Fren'Chira Marustazzim, [BE2] maraskanische Widerstandsgruppe
Gapuzza, [BE2] Kapuze?, Rituelle Kleidung der Rur- und Gropriester
Garethja, [H34,BE2] Mittelreicher, Nordaventurier
Haffaja, [BE2] „Haffaxoide“, Gehilfen des Heptarchen Helme Haffax
Haimamutter, [BE2] (verbalh.) Erzählerin (vgl. tul. **Haimamud**)
Haimavater, [BE2] (verbalh.) 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
Marl, [67*] Stachel
Mari Marasna, [67] „Stachel der Maraske“, maraskanische Widerstandsgruppe
Ma(a)sarrar, [BE2] Beleidigung, bei mehreren Personen steigervar durch: **Ma(a)'ssarrar**
Milhibethjida, [BE2] (EN) „Die Kindliche“
Moloch'ga- (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
Qarf, [BE2] Kaftan, Rituelle Kleidung der Rur- und Gropriester
Rajdegga, [H34] tausendsaitiges, marask. Musikinstrument
Ru'halla, [BE2] Rohal
Schkrizbad(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
Tuzzaka, [BE2] Hammel- und Gemüseintopf
Uuz-, [BE2] Steigerungsvorsilbe, z.B. Uuz'schöneres, uuz'-größer
-Uuzak, [BE2] Steigerungsnachsilbe, z.B. Tavern'uuzak (letzteres ist eine Herberge)
-Uzat, [BE2] Meist kämpferisch, z.B: Rur'Uzat
Uzatadim, [W2] Maraskanische Milizen
-yilamsterer, [BE2] Steigerung von Adjektiven, beleidigend
Wezyrad, **-a**, **-im**, [H34] Wesir, Minister
Zh'arr, [BE2] Maraskanischer Morgentee

B. Norbardisch / 49

Almonesse, [BL2] Reichthum
Bappeler, [BL2] Lügner
Bekorisch, [BL2] krank
Beschiskeln, [BL2] betrügen
Bine, [BL2] gut
Bobe, [BL2] Großvater
Cor, [FA] Fels, vgl. *Cor-Berge*
Ejdam, [BL2] Schwiegersohn
Gabbe, [BL2] geschäftstüchtig, zungenfertig
Galach, [BL2] abfällig für Pfaffe (insb. für Priospriester)
Glyndschan, [FA] Bernstein
Grannich, [BL2] viel
Haggel, [BL2] sehr
Kaleschka, [BL2] Wagen
Kassirosch, [BL2] Saukopf (Beschimpfung)
Kelev, [BL2] Hund
Kezinem, [BL2] Gedanken
Kimmier, [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] Lehnsherr, 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
Uh'jun, [LEX] nordbardisches Mondjahr = 100 Monate
Verbrasselt, [BL2] verflucht
Verkinnichen, [BL2] verkaufen
Vertobaken, [BL2] verprügeln
Zevel, [BL2] Dreck, Tand
Zores, [BL2] Ärger
Zuppen, [BL2] stellen

C. Garethidialekte / 9

Bronnjar, [AB67] bornischer Hochadeliger, so genannt wegen seines Rechtes eine Brünne zu tragen, einen Brunnen zu bohren oder wegen seiner Nähe zum Born
Ikra, [BLalt] (bornisch) Rogen des Bornstørs
Gonfaloniere, [AA28] (Horasisch, neu-Bosp.) Fahnenrträger, Bannerträger, auch: Soldatenführer, zumeist bei kirchlichen Würden-trägern
Kwassetz, [BLalt] (bornisch) Getränk aus vergorenem Roggenbrot und Trockenkirschen
Mercenario, [AA28] (Horasisch) Söldner
Meskines, [BLalt] (bornisch) Gebrannter Honigmet
Raumnikia, [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
Glabb, [PS] Peitsche mit mehreren Schnürnen, die meistens mehrere Knoten aufweisen
Gorda, [PS] Verschluss des Gordiums
Gordium, [PS] Klausе des **Fhadiff**
Jhabo, [PS] unterrangiger Schiffsoffizier, eine Art Bootsmann
Kulko, [PS] Kapitän(in) und Befehlshaber(in) der Piraten
Malrhas, [PS] Handel 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
Urhana, [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

^[1] Interessanterweise muwallah = Hengst, offensichtlich messen (oder maßen) die Tulamiden Reichtum ursprünglich am Besitz von Pferden

Fjarninger, [FA] „Eiskinder“, Eisbarbaren, (EN) Frundenger
Fog, [FA*] Schwaden, Nebel
Fogjastad, [FA] Schwadenküste
Frenja(r), [TH1] (EN) „Der/die Freie“
Halmja(r), [TH1] (EN) „Der/die Weitberühmte“
Jastad, [FA*] Gestade, Küste
Jols-krim, *(pl.)* –**kreml**, [TH1] Langhaus
Kronir, [TH1*] Festung
Kwarir, [TH1] „Der stürzende Baum“, alter Name von Waskir?
Mopseन्द्रonning, [H17] wörtlich: „Busenkönigin“, Spotname
Mörkalimpa, [BLalt] Thorwalsches 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
Swafnirsgröhd, [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 / Helden“
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) „Ruhmreiche Heldin“
Torstor, [TH1] (EN) „Unerschütterlicher Held“
Ugdalfskronir, [TH1] „Der alte Ugdalf“, alte Kaiserliche Zwing-feste in Thorwal
Wal-, [TH1*] Kämpfer
Walkir, [TH1] (EN) „Der Kämpfende“, vgl. *Walkür*

G. Hagrim / 8

Hag, [H9*] Drache
Hagish, [H9] (EN) „Drachling“ Bezeichnung für teils menschliche, teils wölfische, teils echsiche Wesen aus dem Riesland
Hagrim, [H9] „Drachenkind“, Stamm in den Walbergen, vor langer Zeit aus dem Riesland eingewandert
Méan, [H9] „Der Mond“, Teil der Hagrim-Mythologie, Mada Sor, [H9] „Die Sonne“, Teil der Hagrim-Mythologie
Sula, [H9] scherzhaft-spöttische Anrede
Suldru, [H9] „Der Grausame“, Drachenkönig der Hagrim, 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
Heshot, [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] Eiseiskälte, Frost, vgl. *Kristall*
Laraan, [MA] Dämon
Lactans, [MA] Dämon
Morcan, [MA] Dämon

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

B. Bosparano / 21

Arkan, [MA] (alt) dunkel, verborgen, uralt
Cure, [AA28*] Sorge
Dan, [MA*] Gabe
Desiderat, [AB67] (Magierbosp.) „Das Gesuchte“, „Das Begehrte“
De Turptudinibus 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 Causalis, [AA75] (Magierbosp.) Karmatische Kausalknoten
Palimpsest, [AB64] (Magierbosp.) abgeschabtes und später wiederverwendetes Pergament
Pavo, [AA28] Pfau
Praiowar, [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] „Siegrbringer“, 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!
Shadruel, [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*
Tiaskelem, [ET] Elfenclan auf den Inseln im Nebel
Urdhasa, [ET*] Heimat
Urdiriel, [ET] (EN) „blaue Rose“
Visiani, [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
Hwëlfagliß, [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 Plankier
Allia, [MYR2] imperiales Längenmaß, „Elle“ = ½ Schritt
Archostrategu, [MYR2] imperialer Generalstab
Arcoras, [MYR2] „Horashöhe“, Stadteil Balan Cantaras
Argenten, [MYR2] Soldner
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
Azidial, [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 = Ingerimm
Bela, -ri, [MYR2] imperiale Torsionswaffe
Bowoga, [MYR2] Musikinstrument
Calar, [MYR2] imperialer, ärmelloser 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 Summurer
Ekemeten, [MYR2] imperiale Lanzenträger
Eshbati, [MYR2] „Die neuen Städte“ der Narkramar
Eskadru, [MYR2] 5 Hasteden = Imperiale Schwadron zu 50 Reitern
Ekkadregu, [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 Chratnac
Kalptegu, [MYR2] Befehlshaber eines Kalpterus, einem Reiteroberst entsprechend
Kalpteru, [MYR2] „Flügel“, 5 Eskadru = einem Halbrigement entsprechend

Kataphracten, [MYR2] Imperiale Panzerreiter
Kelothen, [MYR2] Imperiale Seegardisten
Kentema, [MYR2] Stabklinge imperialer Myrmondonen
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] Riesentausednfüßler der Ban Bargui
Legitimat, [MYR2] Advocat im Imperium
Lokede, [MYR2] 8 Hektaden + Stab, einem Regiment entsprechend
Lokegu, [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, „Skrupe!“
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] Dreiaugige 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) = *Phev?*
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)
MyrIo , [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)
NaMa , [MYR2] Waldamaunisch = „Der Tod“, Allegorie
NaOr , [MYR2] Waldamaunisch = „Das Leben“, Allegorie
Narkaprat , [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 Khor , [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) Eigennamen
(verbalh.) Verbalhornung
Lehnworte im Garethi

Quellen:	2072
[FA] Firuns Atem	58
[TH1] Thorwal: Die Seefahrt des Schwarzen Auges	34
[DO] Das Örkland	45
[GE] Dunkle Städte...: Geheimnisse der Elfen	86
[BL1] Rauhles Land...: Das Land an Born und Walsach	3
[BL2] Rauhles Land...: Rauhles 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 Aventuriens	16
[MR1] Stölze Schlösser...: Land der Stolgen Schlösser	29
[BE1] Borbarads Erben: Unter der Dämonenkrone	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 Echsenstümpe	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	58
[AA28] Aventurischer Almanach 28 Hal	99
[ABxx] Aventurischer Bote Nummer xx	32
[6] Unter dem Nordlicht	1
[ET] Elfenetralogie [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 Shindrarab 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
Bianb <i>alve</i> {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
Mal <i>ve</i> {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
Mand <i>la</i> {HA}	Blutulme

Setzt sich offensichtlich aus:

Mand <i>ra</i> {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'Ifri -qis , {85}	„Die Siebenstrahlige Dämonenkrone“
Al'Szin(t) -turuch , {FA}	Die Schwarze Schlange (von Paavi)
Turuch	- schwarz, falsch, verflucht
ODER: Tul(i)r- -uch	- <i>lebensverfälschend</i> ?
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
Ifriit , {DG} Dämon	
Shadifriit , -im, {BE2}	„Verfluchtes Pferd“
Ifri-	- dämonen
Hani -qis , {DG} Saphirpau	
Haza -qit(s) , {KA}	Feuerpau, auch: Tänzer der Zahori
-qis	- gekrönt ?
Tas- far- el <i>el</i> , {BE2*}	<i>etwa „Goldender Dorn der Gier“</i>
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]