

Glossar

Aaris:

Der Krieger unter den Göttern, Verteidiger der Macht und Anführer der Heere. Aaris wird in den meisten Gebieten Telluriens verehrt und sein Wirken berührt Krieger und Schlachten. Die Karpani kennen den Gott nicht, sie rufen die Rachegöttin Paaryk an seiner statt an. Aaris Symbol ist die Sichelklinge und die Republik kennt Sivana als seine Gefährtin.

Achaier:

Ein altes, nichtmenschliches Volk. Zusammen mit den Neevi und den Durmen Ureinwohner Telluriens. Achaier verfügen über eine spezielle, eigentümliche Magie, eine Verbindung mit uralten, dunklen Naturkräften. Achaier entwickeln die Fähigkeit, sich in ihr jeweiliges Seelentier zu verwandeln. Das auf wenige Sippen geschrumpfte Volk lebt heute zurückgezogen in den Schwarzzinnen. Das Gebiet der Achaier wird vom Purpurthron beansprucht. Die meisten menschlichen Völker fürchten und verachten die Achaier.

Aegran

Der höchste Gott Telluriens, der gleichermaßen in allen Gebieten des Westens verehrt wird. Aegrans Wirken berührt die Herrschenden und die Verteidigung der legitimen Macht.

Aegrans Symbol ist das himmlische Auge der Macht, seine Gefährtin ist Nuria.

Arathor

Arathor ist die Hauptstadt der Republik. Sie liegt am Fluss Halimon, der sich hier in mehrere kleine Arme teilt, bevor er wieder zum Strom wird. Arathor entstand aus einer kleinen Siedlung, in der sich Arthas und seine Getreuen verschanzt hatten. Arthas gilt als Gründer Arathors und wird dementsprechend verehrt. Arathor besitzt mehrere Viertel und durch Mauern abgeteilte Bezirke. Die Oberstadt ist der Sitz der Vermögenden. Das Schmiedeviertel ist vor allem in der Nacht speziell gesichert, um unbefugtes Eindringen zu verhindern. Vor den Stadtmauern befindet sich das verlorene Viertel, in dem die Allerärmsten hausen, die keinen Einlass finden. In Arathor finden sich Tempel aller wichtigen Götter, zahlreiche Badehäuser und mehrere Spielstätten für das Pappur-Spiel. Charakteristisch sind auch die hohen Feuertürme.

Arthas

Arthas gilt als Gründer Arathors und einer der Gründerväter der Republik. Arthas, ein Krieger der Oberschicht, lehnte sich gegen die Herrschaft des tyrannischen Königs Erricas auf, sammelte einige Anhänger und verschanzte sich in Arthandal, dem unzugänglichen Sumpfgebiet, aus dem Arathor entstehen sollte. Dem König war es nicht möglich, Arthas zu

fassen, und seine Anhängerschaft wuchs. Gemeinsam mit dem Weisen Theorin und dem mächtigen Magier Parthis gründete Arthas die Republik und ließ die heiligen Gesetze schriftlich fixieren, die jedem männlichen Republikaner gleichermaßen die Möglichkeit eröffneten, ein Regierungsamt anzutreten und die Vertreter der Macht zu wählen.

Ashkan

Ashkan ist die geheimnisvolle Gottheit der Magie, nicht weiblich, nicht männlich, eine Macht, die älter als die Götter ist. Man munkelt, dass weder Götter noch Menschen die Tiefe von Ashkans Kräften überhaupt erahnen können, geschweige denn verstehen. Ashkans Macht ist mit allen Sphären gleichermaßen verwoben und durchzieht alles, was existiert. „Ashkans Adern“ nennt man die Orte und flussähnliche Ströme, an denen die Oberfläche der mittleren Sphäre selbst von Magie durchdrungen ist.

Durath

Durath ist die Hauptstadt der purpurnen Könige. Die Stadt ist uralte und wurde bereits von Thurvan, dem Anführer der acht Gründerfamilien und erstem König des Reiches gegründet. Sie ist fast komplett aus Stein errichtet und besitzt Tempel der wichtigsten Götter. Der größte Tempel ist der der Nuria. Der Königspalast thront auf dem Hügel, auf dem Durath errichtet ist, und ist mit massiven Mauern geschützt. Die monumentalen Steinreliefs dieser Mauern, die Abbilder der

purpurnen Könige zeigen, gelten als Wunder des Westens. Durath besitzt acht Tore, die symmetrisch in die vier Himmelsrichtungen und deren Hälften weisen. Duraths Wappen ist das achtspeichige Rad, das auch die Purpurkönige tragen.

Dure/Dura

Adelstitel des Pupurreiches. Die Dure sind der niedrigste Rang der Zirkelfolge und repräsentieren den Eisenzirkel. Viele der Militärs stammen aus dem Eisenzirkel.

Durmen

Die Durmen sind ein uraltes, nichtmenschliches Volk. Sie gehören zu den Ureinwohnern Telluriens und sind mächtige Magier. Sie leben unterirdisch und haben kaum Kontakt mit den menschlichen Völkern. Die Menschen fürchten die Durmen, obwohl deren Handwerkszeugnisse geschätzt werden.

Feith/Feithe

Adelstitel des Pupurreiches. Die Feith bilden den Goldzirkel, den zweithöchsten Rang in der Zirkelfolge. Viele Feith treten den Weg des Wissens an und dienen der königlichen Macht oder dem Herzzirkel als Weise oder Berater.

Gran/Grana

Adelstitel des Pupurreiches. Die Grane bilden den Silberzirkel, den zweituntersten Machtzirkel. Träger dieser

Titel finden sich sehr oft unter den großen Handelsherren des Reiches.

Götterkönigreiche

Die Götterkönigreiche sind mehrere kleine Königreiche, deren Herrscher (Khalid) sich als Söhne der Götter verstehen. Sie führen ihre Ahnenreihe auf die Götter selbst zurück und lassen sich Schreine bauen, in denen sie und ihr Ahngott verehrt werden.

Harthe/Hartha

Adelstitel des Pupurreiches. Die Harthe bilden den Herzzirkel und repräsentieren die höchsten Machtkreise. Ursprünglich lediglich acht Familien hat sich ihre Zahl im Laufe der Zeit vergrößert. Die oft riesigen Ländereien des Herzzirkels liegen am äußeren Rand des Reiches und bilden den äußeren Schutzwall des Reiches.

Helkor

Helkor ist der Gott der Klugheit, des listigen Einfalls und der Gewandtheit in Redekunst und Handelsgeschick. Er hat Anhänger in allen Gebieten Telluriens, vor allem in den Götterkönigreichen. Sein Wirken berührt die Händler und Diebe gleichermaßen. Sein Symbol ist der Hahn. Seine Gefährtin ist Madana.

Karpan

Karpan ist ein Landesteil, der zwischen Tellurien im Westen und der Goldmark im Osten liegt. Hohe Gebirge prägen den

Landstrich, die reich an wertvollen Metallen sind. Die Karpani sind ein wilder Menschengeschlag, die von Bergbau und den Reichtümern der Gebirge leben. Die Macht wird durch große Familien repräsentiert, deren Angehörige in befestigten Wohntürmen leben. Der Anführer eines solchen Hauses ist der jeweilige Jethryk, der alle Belange des Zusammenlebens regelt. Die Karpani verehren vor allem die Göttin Paaryk, die die Blutrache regelt.

Kymerien

Kymerien ist der östlichste Teil der Goldmark, ein wildes Land mit großen Steppen und nur wenigen Wasserstellen. Die Kymerer sind in Stämmen organisiert, die von Kriegerköniginnen angeführt werden. Sie sind meisterhafte Reiter und Pferdezüchter, treiben jedoch auch Handel mit den Karpani und den Götterkönigreichen. Ihre Rosshaardecken und Webstücke sind berühmt und begehrt. Neben den Pferden sind es vor allem die riesigen Eselherden, die den Landstrich prägen und die den kostbarsten Besitz der Stämme bilden.

Madana

Madana ist die Nothelferin unter den Göttern. Sie allein hat Einblicke in die Absichten des zweigesichtigen Schicksalsgottes und bewahrt die Sterblichen vor Verzweiflung und Angst. Ihr Wirken berührt jene, die in Not und Gefahr sind. Madanas Gefährte ist Helkor.

Mylior

Mylior ist ein kleines, unabhängiges Königreich, das an das Purpurreich grenzt. Die Hauptstadt heißt ebenfalls Mylior und ist die einzige bedeutsame Stadt. Sie liegt am Fluss Mylin, dessen Lauf sich bis zu den karpanischen Gebieten erstreckt.

Mylin

Der Mylin ist einer der großen Ströme Telluriens. Kurz nach Mylior wächst der Fluss zu einem reißenden Strom, der schwer schiffbar ist, aber Durchgang durch die hohen Gebirgszüge in den Osten bietet. Aus diesem Grund wird der Mylin dennoch befahren, von Mylior aus in Richtung Osten.

Mysta

Eine heilige Zeit und das Fest der nehmenden Götter. Während der fünf Tage sind sich die Sphären der Toten und der Lebenden nah. Die Sphäre der Götter ist verschlossen. Seelen der Toten können in die mittlere Sphäre dringen und dort Unheil anrichten. Reisen sind gefährlich und die Menschen verbringen Mysta zumeist im Kreis der Familie, geschützt durch Amulette. Das Fest geht mit schweren Unwettern und Stürmen einher.

Neevi

Die Neevi sind Ureinwohner Rhetas. Sie gehören zu den nichtmenschlichen Völkern und leben in einer fliegenden Stadt. Sie sind die mächtigsten Magier unter den nichtmenschlichen Völkern und nur selten trifft man sie an.

Sie sind fliegende Wesen, von zarter, durchscheinender Gestalt. Die Menschen verehren die Neevi noch heute als mächtige Verbündete der Menschen in uralten Kriegen.

Nuria

Nuria ist die Göttin der Fruchtbarkeit. Sie spendet Leben, lässt Feldfrüchte gedeihen und erfüllt Kinderwünsche. Ihr Wirken berührt vor allem die Frauen. Nuria wird vor allem im Reich des Purpurthrons verehrt – sie gilt als Stammgöttin der Gründerfamilien. Nurias Gefährte ist Aegran.

Oradis

Der Flusshafen Arathors, wenige Meilen entfernt. Umladeplatz für die großen Schiffe und Zollstation. Oradis besitzt einen großen Tempel für Helkor und einen kleineren für Lassa.

Parpur-Spiele

Die Parpur-Spiele sind die Götterspiele zu Ehren Helkors. Sie werden von zwei Mannschaften ausgetragen, die gegeneinander antreten. Einleitend wird ein Hahnenkampf ausgefochten, mit eigens gezüchteten Hähnen, die um vieles größer sind als gewöhnliche Exemplare. Der Sieger erhält eine Punktegutschrift und darf das Spiel eröffnen. Parpur wird mit einem leichten Ball gespielt, der nur mit den Händen geschlagen werden darf. Ziel ist es, den Ball in der gegnerischen Grube zu versenken. Die Mannschaften werden von einem Torquer trainiert und der Sieger der jährlichen

Götterkämpfe wird in Arathor gekürt und erhält die in Gold verwandelten Hähne der unterlegenen Mannschaften als Preis.

Parthis

Parthis gilt als der erste Wächter der Republik. Gemeinsam mit Arthas bekämpfte Parthis den tyrannischen König Erricas und wirkte maßgeblich an der Aufstellung der heiligen Gesetze der Republik mit.

Perlenküste

Die Perlenküste ist ein kleines Reich ganz im Süden Telluriens. Sie grenzt sowohl an die Republik als auch an den Purpurthron. Die Könige der Perlenküste herrschen vom blauen Palast in Reesa aus über die Küste. Ihr Reichtum beruht auf den Meeresfrüchten und den Schätzen, die das Meer hergibt. Sie verehren Lassa als wichtigste Gottheit. Das Hauptheiligtum des Gottes, die nachtblaue Grotte, befindet sich in ihrem Reich und zieht alljährlich viele Pilger an, denn am Lassa-Tag ereignet sich das Wunder des Gottes. Riesige Schwärme des Lassa-Fisches versammeln sich in der Grotte und legen ihre Eier ab, die mit ihrem milden Leuchten die Grotte in einen magischen Ort verwandeln.

Purpurthron

Der Purpurthron ist die Bezeichnung der purpurnen Könige, deren Reich das mit Abstand größte und bedeutsamste im ganzen Westen ist. Der purpurne König herrscht von seinem

Palast in Durath aus - mit Hilfe seiner Machtzirkel, den Adligen des Reiches. Der Thronsessel ist aus einem einzigen, purpurnen Edelstein geschnitten und gab den Königen ihren Namen. Das Wappen des Purpurthrons ist das achtspeichige Rad, das die Gründerfamilien repräsentiert.

Republik

Die Republik liegt im Süden Telluriens, benachbart zum Purpurthron, der Perlenküste und den Götterkönigreichen. Eine Kette von Grenzgarnisonen markiert die Grenze. Die Republikaner kennen keinen König, sie wählen alle fünf Zyklen einen Senat, der die Belange lenkt. Beraten wird der Senat vom Wächterrat, den mächtigsten Magiern des Reiches. Alle freien Männer der Republik können Senatoren werden. Die Hauptstadt der Republik ist Arathor.

Rohaja

Rohaja ist die Göttin des Wissens. Ihre Macht berührt Seher, Propheten und Gelehrte. Sie kennt alle Geheimnisse und kann Vorhersagen über den Lauf der Welt machen. Sie wird vor allem im Osten verehrt.

Lassa

Lassa ist die Gottheit aller Gewässer. Sie ist weder weiblich noch männlich, ihre Macht berührt Fischer und Seefahrer. Lassa wird vor allem in den Küstenprovinzen Telluriens verehrt.

Lhanistan

Lhanistan ist ein Götterkönigreich in der Grenzregion Telluriens. Die Hauptstadt ist Lhana. Lhanistan wird von einem Gottkönig (Khalid) regiert.

Saladan

Saladan ist ein Götterkönigreich in der Grenzregion Telluriens. Die Hauptstadt ist Salad-Dar. Saladan wird von einem Gottkönig (Khalid) regiert.

Rheta

Rheta oder auch Rhetas Rund ist die bekannte Welt, wie sie von den Gelehrten und den Reisenden beschrieben wird. Rheta befindet sich in der mittleren Sphäre, der Sphäre der Sterblichen. Den Bewohnern Telluriens sind lediglich der Westen und die Goldmark bekannt. Dass es darüber hinaus mythische Länder und ferne Reiche geben soll, mag stimmen, aber davon weiß man nichts.

Rivan

Rivan ist der Gott des Eides und des ehrlichen Handelns. Er berührt die Aufrichtigkeit, die Ehre und den Eid selbst. Er verlieh den Menschen einst die Erkenntnis was richtig und was falsch ist. Der Gott verzeiht keine Fehler und straft die Eidbrecher. Er wird vor allem als Zeuge des Eides angerufen. Sein Symbol sind seine Schwingen und der Phönix gilt als heiliges Tier des Gottes. Rivan hat keine göttliche Gefährtin.

Tellurien

Tellurien ist die Bezeichnung für den Westen des Kontinentes. Durch hohe Gebirgszüge von der Goldmark getrennt, ist Tellurien auf den restlichen Seiten vom Meer umgeben. Die tellurische See ist im Norden rau und zerstörerisch, im Süden sanft und reich an Schätzen.

Theorin

Theorin ist einer der Gründer der Republik. Er gilt als der erste Senator und war maßgeblich am Verfassen der heiligen Gesetze der Republik beteiligt. Theorins größte Schrift, das Buch der Dinge, ist erhalten geblieben und ein Exemplar befindet sich in der Bibliothek des Wächterrates.

Thoros

Thoros ist die Herrin des Todes und des Wandels. Sie ist älter als die Götter und beherrscht mit der Totenwelt eine eigene Sphäre. Ihr Wesen ist ein Mysterium und über ihren Ursprung wird ebenso spekuliert wie über den ihres Gefährten, des zweigesichtigen Schicksalsgottes.

Thurvan

Thurvan ist der Stammesahne der purpurnen Könige. Er führte die acht Gründerfamilien während einer großen Eiszeit nach Tellurien, wo sie das Land und Besitz nahmen und das purpurne Reich gründeten. Sein Wappen ist die Bergziege – es wird heute noch von den Königskindern getragen.

Sivana

Sivana ist die republikanische Göttin von Liebe und Leidenschaft. Sie wird in vielen Gebieten Telluriens verehrt und ihr Kult beginnt, sich auch in der Republik auszubreiten, was von den Priestern Nurias misstrauisch beäugt wird. Sivanas Symbol ist die Katze und als ihr Gefährte gilt Aaris.

Wächterrat

Der Wächterrat ist neben dem Senat das zweite Gremium der Macht in der Republik. Im Gegensatz zum Senat werden die Wächter nicht gewählt, sondern aus einem Kreis von Candidati auf Lebenszeit ernannt. Sie sind die mächtigsten Magier der Republik und ihre Aufgabe ist neben der Ausbildung neuer Candidati der Schutz der Republik und die Abwehr jeglicher Gefahren. Die Wächter bilden Spione und Assassinen aus, sammeln Informationen und beraten den Senat in allen Belangen.

Zweigesicht

Bezeichnung für den Gott des Schicksals. Er ist älter als die Götter und sein Wesen ist ein Mysterium. Es heißt, dass er wirklich zwei Gesichter besitzt, die im ewigen Streit miteinander befindlich sind. Seine zwei Aspekte verkörpern die Gegensätze aller Dinge: Licht und Schatten, Glück und Unglück, Leben und Tod ... Seine Gefährtin ist Thoros. Hellmond und Schattenmond gelten als seine Augen.

Zyrit

Zyrit ist der Quell von Arathors Macht, ein Metall mit magischen Eigenschaften, das nur im Gebiet der Republik vorkommt. Nur die Meisterschmiede der Republik wissen Zyrit zu bearbeiten. Die Rüstungen der republikanischen Garde bestehen aus Zyrit und sind beinahe unzerstörbar. Aus Zyrit wird ebenfalls Götterblut gewonnen, eine Substanz, die kaum zu löschen ist, wenn sie einmal brennt, und deren Glut alles vernichtet.