



GLOSSAR

QIDHE – MAGISCHE WESEN

Qidhe sind magische Wesen, deren Blut mit Odem vermischt ist. Diese ganz besondere Energie – ein Geschenk der Götter – verleiht ihnen ihr spezielles Aussehen und ihre Fähigkeiten.

Qidhe werden in drei Ränge unterteilt: Qidhe-Tiere, Qidhe-Kreaturen und die Hohen Qidhe-Völker. Diese Ränge existieren sowohl bei den lichten als auch bei den dunklen Qidhe. Erstere entfalten ihre volle Kraft im Licht der Sonne und tragen in Fell, Feder, Haut, Haaren und Augenfarben satte schillernde Farben zur Schau. Die dunklen Qidhe sind in den Schatten der Nacht am stärksten und verkörpern das auch in ihrem Äußeren mit den vorherrschenden Farben Schwarz, Grau und Silberweiß wie das Mondlicht.

Durch den Odem, der in ihrem Blut fließt, besitzen alle Qidhe eine lange Lebenserwartung und erstaunliche Selbstheilungskräfte. Nur Wunden, die durch Eisen zugefügt wurden, verheilen ähnlich langsam wie bei nicht-magischen Wesen. Das Metall verfügt außerdem über die Eigenschaft, die wahre Erscheinung von Qidhe oder Mischwesen hervorzulocken, bzw. sie in dieser Form zu binden.

Zu den Hohen Qidhe-Völkern mit menschenähnlichem Äußeren zählen u.a.:

Andillion lichte Qidhe, die zurückgezogen im Eis des Nordens leben. Sie mischen sich weder in die Belange anderer Qidhe-Völker ein noch in die menschliche Politik. Wie die Vakàr sind sie geborene Jäger, doch verehren sie das Licht der Sonne. Ihre Haare schillern wie weißes Perlmutter in verschiedensten Farben, ihre Haut besitzt einen tiefgoldenen Ton und ihre Augenfarbe wechselt je nach Gefühlslage. Sie werden angeführt von der Einen, die mental mit ihrem Volk in Verbindung steht. Ihre Heilkünste sind legendär, denn sie vermögen fremde Wunden in sich aufzunehmen. Und obwohl kaum ein Mensch lebt, der es bezeugen könnte, sagt man den Andillion nach, dass sie sich auf Schwingen aus Licht davontragen lassen können.

Bachläufer lichte Qidhe mit gefiederten Ohren und Vogelaugen, die

an Flüssen und Bächen leben und ihre Kraft aus bewegtem Wasser ziehen.

- Beskat** lichte Qidhe mit Schlangenaugen, beheimatet in den zahlreichen Grotten und Höhlen an der Nordküste von Dornland.
- Borh** lichte Qidhe, gesellig und trinkfest. Sie verehren Metall in allen Formen und Arten und sind dementsprechend in der Schmiedekunst bewandert wie kaum ein anderes Volk. Da sie nur ihre Hufe von den Menschen unterscheiden, sind sie oft gesehene Gäste auf menschlichem Territorium. Auch für ihren Austausch mit den menschlichen Schmiedegilden sind sie bekannt.
- Düsterlinge** dunkle Qidhe mit Haaren aus schwarzem Rauch. Sie verlassen ihre Höhlen nur nachts und sind für ihr aggressives Temperament bekannt. Wer ihnen begegnet sollte besser reinen Herzens sein, denn sie essen mit Vorliebe rohes Fleisch, das von Schandtaten durchdrungen ist.
- Eisgeister** lichte Qidhe von kleiner Statur, die ihre Städte aus Eis formen und vor allem in Hochgebirgs- und Gletscherregionen beheimatet sind. Sie sind sehr scheu, doch wer ihnen begegnet, ist einen Mond lang mit Glück gesegnet. Der Legende nach sind die Eisgeister seit Jahrhunderten auf der Suche nach ihrer verschollenen Prinzessin.
- Feurmanen** lichte Qidhe mit Feuer im Blut und leicht reizbaren Egos. Ihre komplett haarlose Haut besitzt eine rostbraune Farbe und in ihren Augen glimmt eine unlöschbare Glut.
- Idaz** lichte Qidhe mit kohlschwarzer Haut, auf der in feinen Silberlinien die Geschichten ihrer Opfer stehen und sich jedes Mal neu anpassen. Sie sehen Erinnerungen und ernähren sich davon. Letzteres tun sie ausschließlich bei Menschen, die sie hin und wieder sogar dafür bezahlen. Ansonsten wählen sie je nach Stimmung gute oder schlechte Erinnerungen und fressen sie auf.
- Khami** lichte Qidhe mit Schuppenhaut, die den Odem anderer Qidhe anzapfen können, um sich davon zu ernähren. Sie sind scheue Einzelgänger und nicht in einer Gesellschaft organisiert.

- Leichenfresser** lichte Qidhe mit bulligem Körperbau und grau geschupptem Rücken. Sie ernähren sich ausschließlich von verwesendem Fleisch, vorzugsweise von toten Menschen.
- Miaden** lichte Qidhe mit Pinselohren und scharfen Hornkrallen. Sie leben in Bäumen, kommunizieren mit ihnen und sind in der Bearbeitung von Holz einzigartige Künstler.
- Onyden** lichte Qidhe, grazile Wesen, die das Licht lieben und ihre ätherischen Gestalten vom Wind davontragen lassen können. Sie verkörpern das Leben, sammeln glitzernde Dinge und schenken Fruchtbarkeit. Onyden können ihre Fingerspitzen zu Krallen formen und besitzen empfindsame Haare. Schneidet man sie ihnen gewaltsam ab, verwandeln sie sich als eine Art Notfallsignal in ein Material, dessen Gegenwart der zugehörige Onyden-Stamm erspüren kann. Ihr Lied – Wünsche in besonderer magischer Tonlage gesprochen – vermag andere Wesen zu beeinflussen. Die Art der Beeinflussung ändert sich je nach Onyden-Stamm. Ebenso unterscheiden sich die Stämme in ihrem Aussehen und in der einen Emotion, zu deren Hütern sie von den Göttern erkoren wurden. Diese Emotion ist zugleich ihre größte Stärke und ihre größte Schwäche. Die verschiedenen Stämme sind:
- Sonnenfeuer** – Sonnenfeuer-Onyden leben vorzugsweise in Auen. Sie lieben Licht und Wärme und ihre Haut hat einen sanften Perlmutschimmer. Ihre Kern-Emotion ist Wut und ihre Haare verwandeln sich gewaltsam abgeschnitten in Gold.
- Wolkenfrost** – Wolkenfrost-Onyden leben vorzugsweise in den Bergen. Sie lieben Eis und Kälte und ihre Haut glitzert wie frisch gefallener Schnee. Ihre Kern-Emotion ist Scham und ihre Haare verwandeln sich gewaltsam abgeschnitten in Platin.
- Sternschatten** – Sternschatten-Onyden leben vorzugsweise in felsigen Gegenden. Sie lieben Feuer und Hitze und ihre Haut glänzt wie Anthrazit. Ihre Kern-Emotion ist Angst und ihre Haare verwandeln sich gewaltsam abgeschnitten in Kupfer.
- Silberwellen** – Silberwellen-Onyden leben vorzugsweise in der Nähe von Flüssen. Sie lieben feuchte, kühle Luft und ihre Haut schimmert silbrig wie feuchter Fels. Ihre Kern-Emotion ist Freude und ihre Haare verwandeln sich gewaltsam abgeschnitten in Silber.

Mondwasser – Mondwasser-Onyden leben vorzugsweise in Seen. Sie lieben stille Wasser und Nebel und ihre Haut glitzert wie Mondlicht auf schwarzem Wasser. Ihre Kern-Emotion ist Traurigkeit und ihre Haare verwandeln sich gewaltsam abgeschnitten in Weißgold.

Tauklingen – Tauklingen-Onyden leben vorzugsweise in den Wäldern. Sie lieben Erde und Regen und ihre Haut glänzt wie feuchtes Holz. Ihre Kern-Emotion ist Neid und ihre Haare verwandeln sich gewaltsam abgeschnitten in Bronze.

Schatten- schleicher

dunkle Qidhe mit schwarzer Haut, Katzenaugen und einem langen fellüberzogenen Katzenschwanz, der ihnen sowohl einen ausgezeichneten Gleichgewichtssinn, als auch ein zusätzliches »Händchen« bei ihren Langfingertätigkeiten verleiht.

Vakàr Drahyn

dunkle Qidhe, geborene Jäger mit fahler Haut und schwarzen Haaren. In ihrem Blut fließt nicht nur Odem, sondern auch Eisen, durch das sie bei Bedarf ihre Hände in messerscharfe Klauen verwandeln können. Diese Klauen sind ebenso wie ihre Reißzähne mit Gift versehen. Sie verkörpern den Tod und ernähren sich von ihm, obwohl sie eine Zeit lang mit menschlicher Nahrung auskommen können, wenn es nötig ist. Bekannt und gefürchtet sind sie aber auch wegen ihrer hervorragenden Sinne, die ihnen bei der Jagd helfen. Sie können Angst und Lügen riechen, und wenn sie einmal das Blut ihrer Beute gekostet haben, können sie sie überall auf der Welt aufspüren.

Vakàr Drahyn bedeutet »Gnade des Endes« in der Alten Sprache, denn die Vakàr können Sterbenden durch ihr Gift die Schmerzen nehmen und sie sanft durch die Schleier schicken. Diese Gnade gewähren sie jedoch nur jenen, die es in ihren Augen verdienen. Allen anderen schenken sie einen schrecklichen Tod.

Die Gesellschaft der Vakàr ist in kleinen Einheiten strukturiert, den sogenannten Skalls (Alte Sprache für »Hand«). Jeder Skall steht ein/e Syr als Anführer:in vor, an deren Spitze wiederum der/die Syr der Syrs steht. Der/die jeweils Höhergestellte kann die Entscheidungen und das Gift seiner Untergebenen aufheben. Ansonsten gibt es kein Gegenmittel.

Zu den Qidhe-Kreaturen, die nicht durch natürlich Fortpflanzung entstehen, zählen u.a.:

- Baumklingen** kinderfressende, als Bäume getarnte Dämonen mit langen säbelartigen Fingern, geboren aus der Einsamkeit und Trauer verwaister Kinder. Dunkler Qidhe.
- Blutecho** mordende Kreatur ohne festen Körper, geboren aus einer schrecklichen Gewalttat, die das Blutecho immer wieder zur selben Tageszeit wiederholt. Die kopierte Tat muss dem Original nicht in allen Details gleichen, ähnlich einem Echo, das mehr und mehr verhallt. Blutechos suchen sich Menschen als Wirtskörper. Angst ist dabei die Eintrittskarte. Ohne Wirt gleichen sie einer mit Teer überzogenen, nicht näher definierbaren Gestalt. Dunkler Qidhe.
- Dorndrache** lichte Qidhe-Kreatur mit dornenbesetztem Kamm, dunkelblauen Schuppen und gefiederten Schwingen. Sie werden geboren aus dem Tod ganzer Dörfer, die durch einen Erdbeben oder Felssturz verschüttet wurden. Mit Vorliebe verspeisen sie großes Nutzvieh wie Kühe und Schafe, wobei sie auch vor Menschen nicht zurückschrecken. Ihr Atem kann zu diesem Zweck mit einem Säurenebel versetzt sein, der ihre Beute bei lebendigem Leib vorverdaut.
- Fämlass** lichte Qidhe-Kreatur mit aufrechtem Gang und Bärenkopf, geboren aus dem Zorn eines gehörnten Ehemanns, der seine Frau und sich selbst umgebracht hat.
- Frostreißer** lichte Qidhe-Kreatur mit großer wolfsähnlicher Gestalt, kräftigen Kiefern, langer Schnauze, weißem Fell und milchigen Augen. Sie sind blind - hören und riechen dafür aber umso besser. Bei Frost, Schnee und Eis wagen sie sich aus den Bergen herab und jagen im Rudel alles, was ihnen als Futter dienen kann. Sie werden geboren, wenn Wanderer/Jäger sich in verschneiten Bergen verirren und dort erfrieren oder verhungern.
- Hausgeist** kleine lichte Qidhe-Dämonen mit scheckigem Fell und Hörnern. Sie wachen über ihr Heim/Haus und schlafen vorzugsweise im Kaminfeuer. Sie sind nur für jene sichtbar, durch deren Adern Odem fließt, was sie jedoch nicht daran hindert, jegliche Art von Einbrechern, Dieben, Räubern und anderen unerwünschten Gästen zu attackieren. Sie werden geboren, wenn für irgendjemanden aus einem

Gebäude ein Zuhause wird.

Irrlicht kleine dunkle Qidhe-Dämonen bestehend aus einer Flamme mit Kopf und Ärmchen. Irrlichter leben im Moor und locken Menschen in den Tod. Verlassen sie das Moor, um ihre Beute zu verfolgen, ist ihr Leben an sie gebunden. Schaffen sie es nicht, die Beute zurück ins Moor zu locken, verglühen sie. Sie werden geboren aus den Tränen jener, die sich im Moor verirren.

Raga dunkle Qidhe-Kreatur, auch »Nachthexe« genannt. Raga leben auf Lichtungen ohne Licht, verborgen in den Wurzeln uralter Bäume. Man kann sie mit einer Opfergabe beschwören und erhält dafür eine angemessene Zahl von Fragen, die man stellen darf. Die Antworten einer Raga entsprechen einem Bild aus Spiegelscherben. Sie zeigen zwar die Wahrheit, aber oft verzerrt und ohne Zusammenhang. Raga tragen einen Mantel aus Wurzeln, haben lange strähnige Haare, knochige Finger, lidlose Augen und ein Gebiss aus spitzen Eisenzähnen. Sie pflanzen reine Angst in die Herzen ihrer Besucher, und wer ihr den Rücken zuwendet, gehört ihr mit Haut und Haaren. Raga werden geboren aus den Schreien ungeliebter Mütter.

Wassermann lichte Qidhe-Kreatur mit Algen-Bart und Fischschuppen, geboren aus dem Tod Ertrinkender. Wassermänner sind meist griesgrämige Einzelgänger, die junge Frauen und Männer ins Wasser locken wollen, um mit ihnen am Grund des Sees zu leben. Da Wasser und Wind ihnen alle Geschichten dieser Welt zutragen, sind sie eine schier unerschöpfliche Informationsquelle – falls sie in der Stimmung sind, ihr Wissen zu teilen.

Zu den Qidhe-Tiere zählen u.a.:

Bluteule dunkle Qidhe-Eule mit weißem Gefieder und rot glühenden Augen, die bevorzugt im Nebel jagt und selbst größere Tiere angreift.

Bunba-Katze lichtiges Qidhe-Tier mit katzenartiger Gestalt in der Größe eines Igels. Sie besitzen rotgolden gestreiftem Fell und Pinselohren.

Felsenbär lichter Qidhe-Bär, dessen riesige Gestalt von grauen

Steinschuppen überzogen ist.

- Flammwiesel** lichtetes Qidhe-Wiesel mit rotem Fell und langen goldenen Schwanzfedern, vermehren sich wie Ungeziefer.
- Goldtauben** lichte Qidhe-Tauben mit goldenen Federspitzen, die sich vor allem von Beeren ernähren und nur im Sonnenlicht fliegen.
- Hisca** dunkle Qidhe-Pferde mit schwarzem Fell und Federmähne/-schweif. Sie sind größer und schneller als ihre nicht-magischen Artgenossen – besonders nachts, wenn die Schatten sie förmlich zu tragen scheinen.
- Jiggith** lichte Qidhe-Insekten, die Hornissen ähneln. Sie besitzen grün schimmernde Panzer und sind äußerst aggressiv und giftig.
- Knochenkrähen** dunkle Qidhe-Krähen mit Knochenschnäbeln und Knochenkrallen. Größer, klüger und widerstandsfähiger als ihre nicht-magischen Artgenossen.
- Krabh-Raben** lichte Qidhe-Vögel mit schwarzem Gefieder, das in grünen, blauen und violetten Farbtönen schimmert.
- Mistelhirsch** lichtetes Qidhe-Tier mit rostrottem Fell und einem ausladenden goldenen Geweih, in dem Mistelnester wachsen.
- Nebelspinner** dunkles Qidhe-Insekt von der Größe eines Bären. Sie besitzen drei Giftschwänze und einen fahlen Panzer, der ihnen in ihren knochengefüllten Grubennestern beste Tarnung liefert.
- Nachtnatter** dunkle Qidhe-Schlange mit silbernen Augen und schwarzen Schuppen, sehr giftig.
- Perlwasserfuchs** seltener dunkler Qidhe-Fuchs mit Silberfell und schwarzem Flammenkamm.
- Seidenreh** seltenes dunkles Qidhe-Reh mit weißem Fell. Sie trinken nur Blut, töten aber selbst nicht und sind extrem scheue Wesen.
- Sicherträumer** lichte Qidhe-Falter, groß wie Raubvögel. Sie treten in Schwärmen auf und nagen ihrer Beute das Fleisch bis auf

die Knochen ab.

Tivvern-Puma lichte Qidhe-Raubkatze mit braunem Gefieder und einem dornenbesetzten Schwanz.



GÖTTER

Nheema	Göttin der Dunkelheit und des Todes
Eryss	Göttin des Lichts und des Lebens
Jun	Gott der Liebe und Künste
Ragom	Gott des Krieges
Tenya	Göttin des Wassers, der Seen und Flüsse
Solfur	Gott der Winde, des Sturms und des Regens
Mallis	Göttin der Nahrung und Ernte
Baga Bor	Gott der Gastfreundschaft, des Gelages und des Alkohols
Kyssai	Göttin des Feuers und der Schmiede



WÄHRUNG

1 Krone = 10 Silberlinge
1 Silberling = 10 Kupferblatt
1 Kupferblatt = 10 Groschen



ZEITMESSUNG

Während die Menschen ihre Zeit in Sekunden, Minuten, Stunden, Tagen, Jahren usw. unterteilen, bevorzugen es Qidhe, in Wintern (=Jahr) und in Monden (=Monat) zu rechnen.



GESCHICHTE DES GROßEN KRIEGS

Als die Welt noch nicht geteilt war, verliebte sich der einzige Sohn der

menschlichen Monarchin in eine Prinzessin der Sonnenfeuer-Onyden. Die Monarchin war jedoch gegen die Verbindung und beschuldigte die Onyde, ihren Sohn mithilfe ihres Lieds manipuliert zu haben. Sie ließ die Onyden-Prinzessin töten, woraufhin der Kronprinz Selbstmord beging.

Blind vor Trauer und Wut rief die Monarchin zum Krieg auf, und die Menschen folgten dem Ruf – nicht zuletzt, weil sie sich selbst vom magischen Odem als Energiequelle abhängig gemacht hatten.

Ebenso blind vor Trauer und Wut stürzte sich die Sonnenfeuer-Königin in die Schlacht, doch so mächtig die Qidhe mit all ihren Fähigkeiten auch sein mochten, sie waren schlecht organisiert und übers ganze Land verteilt. Erst als die Vakàr die Führung übernahmen, standen sich beide Kriegsparteien auf Augenhöhe gegenüber, und es floss Blut. Viel Blut.

Es dauerte nicht lange, da schwand auf beiden Seiten der Kampfeswille, und die Vakàr handelten einen vorübergehenden Waffenstillstand aus. Nur die Sonnenfeuer-Onyden – getragen von ihrer Wut - wollten nicht klein beigeben und griffen mit allen Onyden-Stämmen die menschliche Hauptstadt direkt an. Der Sturm auf den Palast der Monarchin kostete so viele Leben, dass die Straßen von Cahess sich rot färbten, aber der Plan, die menschliche Monarchin zu töten, scheiterte. Genau wie die lose Allianz der Qidhe-Völker. Um ein Massen-Abschlachten zu verhindern, nutzten die Vakàr all ihren Einfluss und die Angst, die man ihnen entgegenbrachte. Sie wollten einen Friedensvertrag erzwingen. Allerdings waren die Gegenbedingungen der Monarchin erschreckend. Sie verlangte den Tod aller Onyden. Keine einfache Entscheidung ... doch nach ein paar Monaten herrschte Frieden und das Volk der Onyden war nur noch ein Kapitel in den Geschichtsbüchern.



ORTE, BEGRIFFE & SONSTIGES

Amabeth	Hafenstadt an der Küste von Glimhill
Arraton	Fluss, der bei Ikkaria in die Bernsteinsee mündet
Aschekreis	menschliche Rebellen im Kampf für die Rechte der Qidhe, gehen mit Anschlägen gegen die Monarchie und das ungerechte Friedensabkommen vor
Bauernstich	beliebtes Kartenspiel mit sieben Farben
Bhix	Bezeichnung für Halbwesen, die vorrangig benutzt wird für die Mischung aus Mensch und Qidhe, aber unter Umständen auch für die Nachkommen verschiedener Qidhe-Völker. Bhix bedeutet in der Alten Sprache

	»Gepansche«. Abwertend
Bluelle	Insel im Süden Enebhas
Caheß	Hauptstadt der Menschen, Sitz der Monarchin
Cibrill-Stahl	durch Odem verstärkter Stahl
Cirbelwald	gefährlicher Wald südlich von Valbeth, Sins Heimat
Darram-Öl	Öl zur Haarpflege
Dornland	Region im Nordwesten Enebhas
Eckhon	großer Fluss durch Enebha
Eiserner Palais	eisenverstärkter Sitz des Prinzipals von Valbeth
Eisblatt-Nadel	Onyden-Schmuckstück mit speziellen Fähigkeiten
Endamayeth	»Irrlicht« in der Alten Sprache
Enebha	Name des Kontinents
Farnbeeren	rote, nahrhafte Beeren, Basis für Frühstücksgrütze
Fhavia	Region Enebhas, Halbinsel, deren Bewohner fast schwarze Haut besitzen, Heimat von Flink und der Monarchin
Flamme der Eisernen Schatten	Schattenschwert des Syr der Syrs
Gamdan	unscheinbarer bräunlicher Stein, der einen Onyden-Bann sichtbar machen kann
Glimhill	Region im Südosten Enebhas
Gohs-Ebene	felsige Ebene südlich von Valbeth
Halbe Krone	Gasthof in Ravenach
Halbe Krone	Stadt in Fhavia
Herz der Nacht	Objekt, das die Energie aller dunklen Qidhe kanalisiert,

sein Träger gilt als Hüter und Beschützer der dunklen Qidhe. Seit Generationen ist das Herz der Nacht im Besitz der Vakàr, und damit im Besitz des Syrs der Syrs.

Herz der Sonne Objekt, das die Energie aller lichten Qidhe kanalisiert, sein Träger gilt als Hüter und Beschützer der lichten Qidhe. Da die lichten Völker sich nie einigen konnten, welches Volk das Herz der Sonne besitzen soll, ist es bei der Einen der Andillion in Verwahrung und wird nur in Not vorübergehend an würdige Kandidaten verliehen.

Ikkaria Stadt der Vakàr an der Bernsteinsee

Kall-Knochen magische Utensilien, mit denen z.B. das Geschlecht ungeborener Babys prophezeit wird

Kesselmarkt wichtigster Marktplatz in Cahess mit dem Onyden-Mahnmal

Klammwald Mischwald südlich von Valbeth

Kornhügel Agrargebiet zur Versorgung von Valbeth

Kronenstich beliebtes Kartenspiel mit vier Farben. Die höchsten Karten sind die jeweiligen Königinnen, gefolgt von ihren jeweils vier Vasallen. Diese Vasallen werden meist als Qidhe-Tiere dargestellt. Die Rubin-Königin besitzt vier Bluteulen-Vasallen, die Eisen-Königin vier Knochenkrähen-Vasallen, die Diamant-Königin vier Frostreißer-Vasallen und die Bernstein-Königin vier Felslöwen-Vasallen.

Knochenpest gefürchtete Krankheit, die Menschen bis auf die Knochen abmagert

Leesza-Beeren glänzend rote Beere, die zu Erbrechen führen.

Lichtsammler Gilde, die Odem von magischen Wesen kauft abzapft und ihn menschlichen Odem-Werken zur Weiterverarbeitung liefert

Mitternachtsflamme Taverne, Gasthaus und Stammschenke der Vakàr in Cahess, liegt unmittelbar am Kesselmarkt

Mondscheier-

farn	mannshohes Farngewächs mit silbern schimmernden Blättern
Nhesson	großer Fluss durch den Norden Enebhas und die Hauptstadt Cahess
Niktah-Blätter	Verhütungsmittel, vor allem getrocknet gekaut, seltener als Tee
Odem	magische Energie im Blut aller Qidhe und deren Nachkommen
Onir	Meistertitel eines Andillion-Heilers
Ozann	Region Enebhas mit hohen unwirtlichen Bergen
Platz des Friedens	Festplatz vor dem Eisernen Palais, genutzt für Kundgebungen und Hinrichtungen
Posthorn	zweilichtige Unterwelt-Taverne in Cahess
Ravenach	letztes Dorf auf der Südroute nach Valbeth
Rhujabeeren	tödliche Beeren mit bläulicher Haut
Rostiger Kompass	zweilichtige Taverne, der Hauptsitz von Onnas Unterwelt-Imperium in Valbet
Rotes Viertel	elitärstes Viertel von Valbeth
Sam Atheak	Region im zentralen Süden Enebhas
Sammatkerne	Kerne der Sammatranke, die zu Pulver zermahlen jegliche Gerüche überdecken
Sassanit	magisches Schiefergestein, das mentale Verbindungen herstellen kann
Schemen	aggressive Geister gewaltsam umgekommener Menschen
Schemenhirten	Gilde, die Schemen fängt und durch die Schleier schickt

Schleier	Übergang zwischen dem Diesseits und dem Jenseits sowie der im übertragenen Sinn benutzte Begriff für die Barriere zwischen menschlich und magisch Wahrnehmbarem
Schwarze Botschaft	Vakàr-Botschaft in Cahess , liegt inmitten eines großen Waldanwesens
Siddac	schlimmstmögliche Todesstrafe der Vakàr, für jene, die einem Vakàr einen ehrenvollen Tod verwehren und so seine Seele verdammen
Silbalath	»Halbblut« in der Alten Sprache
Skall	Einheit von fünf Vakàr angeführt von je einem/r Syr
Syr	Anführer:in einer Skall
Syr der Syrs	Anführer:in aller Vakàr , bestimmt durch das Schattenschwert »die Flamme der Eisernen Schatten«. Der Syr der Syrs erhält außerdem den menschlichen Titel »Baron«, der von der menschlichen Monarchin verliehen wurde, um die Vakàr in die Hierarchie des Hofes einzugliedern. Die Syrs der Syrs legen auf diesen menschlichen Titel jedoch keinen Wert.
Tinrissblatt-blüten	Tee-Pflanze mit aphrodisierender Wirkung
Valbeth	zweitgrößte Stadt Enebhas, ehemalige Hauptstadt
Winterrosenhof	bestes Gasthaus Valbeths am Platz des Friedens



PERSONEN, TITEL & EIGENNAMEN

Ana	Sinthas verstorbene Mutter, Onyde, Leibwache der Sonnenfeuerfürstin
Anyagos	Neffe der Monarchin, trägt den Titel Prinz, ist aber nicht Teil der Erbfolge, drogenabhängig und vergnügungssüchtig
Arezander (Arez)	Syr der Syrs, Anführer der Vakàr, Hüter des Herzens der Nacht, jüngerer Bruder von Cjander, hat neben seiner

Vakàr-Abstammung auch Andillion-Wurzeln

Baduk	
Schwarzbart	Söldner aus Glimhill
Bartusch	Wirt des Singenden Ankers in Amabeth
Biber	stiller Jung-Söldner mit roten Haaren und üppigem Bart, bester Freund von Flink
Cjan	Arezanders Bruder, früherer Syr der Syrs
Cjander (Cjan)	Arezanders Bruder, früherer Syr der Syrs
Danja	letzte Fürstin der Onyden vom Sonnenfeuer-Stamm, starb beim Sturm auf den Karmesinpalast
Elestros	Minister Firells Sohn
Emto	Gesandter aus Andill, trägt den Titel »Onir«
Filaric	Lichtsammlegeselle, Rukashs Freund
Firell	oberster Minister der Monarchin
Flink	schlaksiger Jung-Söldner aus Fhavia mit dunkler Haut und einem breiten Grinsen
Idall	Naàndes' früherer Name, General der Onyden
Idgar	Söldner aus Glimhill
Jaros	Vakàr, ehrgeiziger Syr einer Skall
Jelina	Sinthas menschliche Halbschwester, schwanger sitzen gelassen von ihrem Verlobten, lebt bei Sinthas Vater im Cirbelwald
Jilda	Wirtin der Halben Krone, führt ihren Gasthof in dritter Generation, Kräuterfrau und Bhix
Jol Digur	Bürgermeister von Ravenach
Klea	Vakàrin, Cjanders Gefährtin, schwanger

Lidya	Anführerin der Aschekreis-Rebellen. Früher verwunschen von einer gefangenen Onyde
Makeez	Vakàr, Mitglied von Cjanders und später Arezanders Skall
Monarchin, die	Herrscherin der Menschen, die ihren einzigen Sohn an eine Onyde verloren hat. Aus Rache begann sie einen Krieg gegen die Qidhe, der mit der Vernichtung aller Onyden endete.
Myka	Generalin der Monarchin
Nelly	Jelinas Tochter und Sinthas Nichte
Nivi	Irrlicht, das es auf Sin abgesehen hat
Nizah	Vakàrin, die ihm Krieg eine Hand verloren hat
Nyzette	Bardin, die »Nachtigall des Aschekreis« und Tillards Cousine
Onjessa	Sinthas Tarnname in Amabeth
Onna	Ganovin, eine wichtige Figur der kriminellen Unterwelt, leitet ihr Imperium von Valbeth und Cahess aus
Pektor	ehemaliges Mitglied von Cjanders Skall, sein erstes Opfer
Prinzipal, der	Titel des Bürgermeisters von befestigten Städten
Rigurt	Mensch, Holzfäller, lebt mit seinem Ehemann in Ravenach, kürzlich Vater geworden
Riven	Vakàr, Mitglied von Arezanders Skall , hat eine Schwäche für Liebschaften und seine Kochküste
Roon	junger Vakàr, Wachposten an den Stadttoren von Cahess
Sami	Söldner aus Glimhill

Sabin	reichster Mann Enebhas, Besitzer aller Lichtwerke, Herzog und Exzentriker
Scarraban	gefürchteter Auftragsmörder im Dienste von Onna, arbeitet mit Decknamen, sein Markenzeichen sind weiß gefiederte Pfeile
Sintha (Sin)	halb Mensch, halb Onyde, verkauft illegal Blutperlen
Thaïll	Andillion, entfernter Verwandter von Arezanders Andillion-Großmutter
Sinths Vater	Mensch, Jäger und Fallensteller, lebt mit Jelina im Cirbelwald
Tillard v. Kronsee	Mensch, berühmter Spielmann, Favorit der Monarchin
Tonnes	Söldner aus Glimhill
Tribunal, das	fünf Vakàrinnen ohne Gift und Klauen, spirituelle Leitfiguren, deren Urteil für die Vakàr bindend ist
Tye	Vakàrin, Mitglied von Arezanders Skall , eine ebenso sanfte wie grausame Schönheit mit Narben im Gesicht
Wyn	Mensch, Hafenarbeiter, Rebell, Liebschaft von Sintha
Xia	Vakàrin, als Tyes Nachfolgerin Mitglied von Arezanders Skall
Ynk	Nachtnatter, Freundin von Arez
Zaha (Zahariel)	Vakàrin, Mitglied von Arezanders Skall , puppenhaftes Aussehen, aber eine eiskalte Killerin, sagt immer die Wahrheit
Zibbort	Ministerin der Monarchin
Zurrik	einer der Decknamen von Scarraban