

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 überdies 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 Vakår 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 jemand lebt, der es bezeugen könnte, sagt man den Andillion nach, dass sie sich auf Schwingen aus Licht davontragen lassen können.

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.

Feermanen 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.

Leichenfresser lichte Qidhe mit bulligem Körperbau und grau geschupptem Rücken. Sie ernähren sich ausschließlich von verwesendem Fleisch, vorzugsweise von toten Menschen

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 Onydenstamm 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 Perlmuttertschimmer. 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 Drahn

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 auch 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 Drahn bedeutet »Gnade des Endes« auf 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.:

Baumklinge

kinderfressende, als Baum getarnter 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 verwäscht. 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
Fåmlass	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 zudreht, 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 ihm 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.:

Bunba-Katze lichtiges Qidhe-Tier mit katzenartiger Gestalt in der Größe eines Igels. Sie besitzen rotgoldenes Fell und einen weißen Federschwanz

Felsenbär lichter Qidhe-Bär, deren riesige Gestalt von grauen Steinschuppen überzogen ist.

Flammwiesel lichtiges Qidhe-Wiesel mit rotem Fell und langen goldenen Schwanzfedern, vermehren sich wie Ungeziefer

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

Knochen-Krähen 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 grün, blau und violetten Farbtönen schimmert

Nachtnatter dunkle Qidhe-Schlange mit silbernen Augen und schwarze Schuppen, sehr giftig

Perlwasserfuchs seltener dunkler Qidhe-Fuchs mit Silberfell und schwarzem Flammenkamm

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, Seen, 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 begeben 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, nutzen 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

- 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.
- 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
- Eckhon** - großer Fluss durch Enebha
- Eiserne Palais** - eisenverstärkter Sitz des Prinzipals von Valbeth
- 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, Keelee und der Monarchin
- Flamme der Eisernen Schatten** - Schattenschwert des Syrs der Syrs
- Gohs-Ebene** - felsige Ebene südlich von Valbeth
- Halbe Krone** - Gasthof in Ravenach
- 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
- Ikkaria** - Stadt der Vakàr an der Bernsteinsee
- Kall-Knochen** - magische Utensilien, mit denen z.B. das Geschlecht ungeborener Babys prophezeit wird
- Klammwald** - Mischwald südlich von Valbeth
- Kornhügel** - Agrargebiet zur Versorgung von Valbeth
- Leesza-Beeren** - glänzend rote Beere, die zu Erbrechen führen
- Lichtsammler** - Gilde, die Odem von magischen Wesen kauft, abzapft und es menschlichen Odemwerken zur Weiterverarbeitung liefert
- Odem** - magische Energie im Blut aller Qidhe und deren Nachkommen
- Platz des Friedens** - Festplatz vor dem Eisernen Palais, genutzt für Kundgebungen und Hinrichtungen
- Ravenach** - letztes Dorf auf der Südroute nach Valbeth
- Rhujabeeren** - tödliche Beeren mit bläulicher Haut
- Rostiger Kompass** - zwielichtige Taverne, der Hauptsitz von Onnas Unterwelt-Imperium in Valbeth
- Rotes Viertel** - elitärstes Viertel von Valbeth
- Sammatkerne** - Kerne der Sammatranke, die zu Pulver zermahlen jegliche Gerüche überdecken
- 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

Sidhac - schlimmstmögliche Todesstrafe, die die Vakàr verhängen

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 aller Vakàr, bestimmt durch das Schattenschwert »die Flamme der Eisernen Schatten«. Der Syr der Syrs erhält außerdem automatisch auch 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.

Tinrissblattblüten - Tee-Pflanze mit aphrodisierender Wirkung

Valbeth - zweitgrößte Stadt Enebhas, ehemalige Hauptstadt

Winterrosenhof - bestes Gasthaus Valbeths am Platz des Friedens

PERSONEN&EIGENNAMEN

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

Biber stiller Jung-Söldner mit roten Haaren und üppigem Bart, bester Freund von Flink

Cjander Arezanders Bruder, früherer Syr der Syrs

Filaric Lichtsammlergeselle, Rukashs Freund

Flink schlaksiger Jung-Söldner aus Fhavia mit dunkler Haut und einem breiten Grinsen

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

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

Nivi Irrlicht, das es auf Sin abgesehen hat

Onna Ganovin, eine wichtige Figur der kriminellen Unterwelt, leitet ihr Imperium von Valbeth und Cahess aus

Pektor ehemaliges Mitglied von Cjanders Skall

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

Rukash Lichtsammlergeselle mit einer hünenhaften Gestalt

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

Sinths Vater Mensch, Jäger und Fallensteller, lebt mit Jelina im Cirbelwald

Tillard v. Kronsee Mensch, berühmter Spielmann mit Zwirbelbart, Favorit der Monarchin

Tye Vakàrin, Mitglied von Arezanders Skall, eine ebenso sanfte wie grausame Schönheit mit Narben im Gesicht

Wabella Jelinas Freundin, Hebamme

Wyn Mensch, Hafenarbeiter, Liebschaft von Sintha

Ynk Nachtnatter, Freundin von Arez

Zaha (Zahariel) Vakàrin, Mitglied von Arezanders Skall, puppenhaftes Aussehen, aber eine eiskalte Killerin, sagt immer die Wahrheit

Zurrik einer der Decknamen von Scarraban