

MARASKAN
in
64 BEGRIFFEN

Maraskan in 64 Begriffen

Eine inoffizielle Spielhilfe von Josch K. Zahradnik (Prajoschziber) und Thorsten Most (Thorjin)



„Nicht der hat Weisheit, der eine heilige Schrift hat, sondern nur, wer von einer solchen den rechten Gebrauch zu machen versteht.“ (*Marech der Uralte*)



www.asboran.de



www.dasschwarzeauge.de

DAS SCHWARZE AUGER, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.



Zum Geleit

Maraskan ist schön, Maraskan ist laut, Maraskan ist phantastisch, und Maraskan ist vor allem vielfältig. Das macht die Insel nicht nur zu einem besonders ergiebigen Spielsetting, sondern kann auch dazu führen, dass Neueinsteiger sich von der Vielzahl fremder Begriffe, Namen, Ideen und Konzepte abgeschreckt fühlen. Dem möchten wir mit dieser Spielhilfe entgegenwirken. Unser Ziel ist es, dem aufgeschlossenen Fantasie-Reisenden, der zu ersten Entdeckungen auf die Insel auszieht, mit 64 erläuterten Begriffen den Weg zu erleichtern. Die alphabetisch geordnete Sammlung kann als Glossar verwendet werden. Zugleich ist es auch möglich, sie als eine Art „Schnellkurs Maraskan“ zu verwenden, und sich durch Kreuz- und Querlesen einen Eindruck vom Spielsetting zu verschaffen.

Wir haben nicht versucht, die 64 thematisch wichtigsten Begriffe auszuwählen, sondern uns stattdessen bemüht, eine bunte Kollektion zu finden, in der sich die Vielfalt Maraskans wiederfindet. Wir hoffen, dass unsere Auswahl einen Eindruck von maraskanischer Kultur, Geographie, Weltanschauung und Lebensart vermittelt und dazu ermuntert, die Schönheit Maraskans so intensiv zu erkunden wie die Eukolizana den Tanz der Maraske. In jedem Fall wünschen wir viel Spaß beim Lesen.

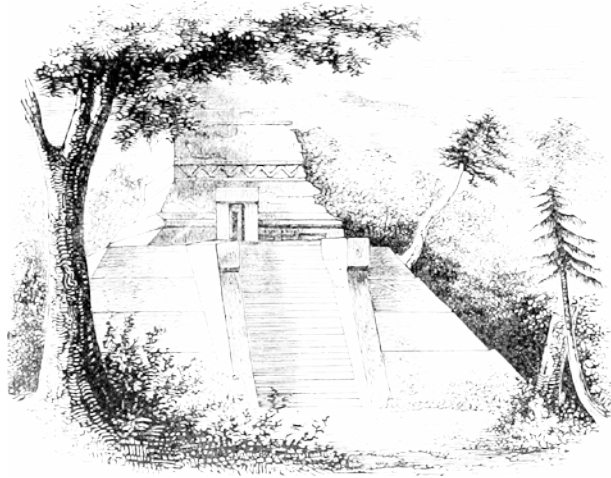
Preisest die Schönheit!

Bruderschwester Prajoschziber und Bruderschwester Thorjin

Maraskan in 64 Begriffen

Akrabaal: Erzählungen zufolge eine geheime, von Echsen bewohnte Stadt an der Ostseite des Amdeggynmassivs.

Alabasterner Rat: Oberste Regierungsinstanz des Shíkanydads von Sinoda. Dem Rat gehören u.a. Wezyradim, maraskanische Adlige und Tetrarchen an, es handelt sich jedoch nicht um ein beschlussfähiges Gremium, sondern um eine Institution, die v.a. der Beratung und des Austauschs dient. Rur- und Gyor-Priester moderieren und vermitteln in vielen Fällen.



Amdeggynmassiv: Südliches Gebirge im Inneren der Insel. Höchster Berg des Massivs ist der Amran Thurak (ca. 3500 Schritt). Das Amdeggynmassiv wird durch den Amdeggyn-Pass von der Maraskankette getrennt.

Arethiniden: Familiendynastie, die auf *Arethin von Jergan* zurückgeht. Die Arethiniden regierten Maraskan während der Zeit der Priesterkaiser als Kollaborateure, unter ihnen wurde zeitweise der Glaube an Rur und Gyor verboten. Sie wurden später von Rohal dem Weisen abgesetzt. Die Bezeichnung „Arethinide“ hat bis heute einen sehr negativen Klang und eignet sich daher, um einen ernsten Streit oder ein Duell zu provozieren.

Asboran: Asboran ist die geheime Stadt, die Stadt der Frommen und der Mörder. Ihr Ort soll an der Stelle liegen, auf die Gyor zuerst blicken wird, wenn er einst den Weltendiskus empfängt. Asboran bildet dem 64. Draisch der Heiligen Rollen zufolge einen Zufluchtsort, den der Sphärenschinder *Dharzjinion* (= Borbarad) nicht entdecken kann. Die Gründung der Stadt folgte dem sog. Exodus der 2000 im Boron 1017 BF, als 2000 Bewohner Maraskans, die als „Kinder Shilas“ (oder „Beni Shila-Sekte“) bezeichnet wurden, unter Führung von 32 Rur und Gyor-Priester und 32 Mitgliedern der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas nach Aranien auszogen und später spurlos verschwanden. Die Existenz Asborans ist auf Maraskan weithin bekannt, auch wenn über den Ort selbst kaum verlässliche Informationen, sondern überwiegend nur vage Gerüchte im Umlauf sind. Insbesondere der genaue Ort Asborans ist ein streng gehütetes Geheimnis.

Aspyrdagg: Die magische „Drachenwaffe“ wurde aus den Heiligen Rollen der Beni Rurech rekonstruiert und besteht aus einem großen Eisenholz-Diskus, der durch mehrere Stangenträger beschleunigt wird und dann sogar Mauern zu zerbrechen vermag.

Äthrajin: In der maraskanischen Weltsicht das Chaos, das der Weltendiskus auf seinem Flug durchschneidet, sowie Heimstatt und Ursprung der Dämonen.

Bannland: Die Welt der Nicht-Menschen im Inneren Maraskans, die ab etwa 50 Meilen Entfernung von der Küste für Menschen praktisch unbewohnbar ist. Das Bannland ist Heimstatt von unzähligen Pflanzen (viele von ihnen giftig bis tödlich), Tieren (viele von ihnen giftig bis tödlich) – allem voran Insekten und Spinnen – und anderen Wesenheiten.

Benisabayad Maraskani: Die Gemeinschaft aller Maraskaner, verstanden als geistige und kulturelle Einheit und treibende Kraft bei der Rückeroberung der Insel. Das Benisabayad wurde 1020 BF vom Tetrarchen *Mulziber von Neu-Jergan* nach dem Fall Borans ausgerufen.

Bluttempler: Der vollständige Name dieses Ordens lautet: „Orden des Blutroten Tempels des Großen Verschlingers zu Hemandu“. Der ehemals rondratreue Orden des Tempels zu Jergan lief während der borbaradianischen Invasion zu Borbarad über, die Mitglieder des Ordens gingen unter Großmeister *Belharion Menning* zur Verehrung des Erzdämonen *Belhalhar* über. Sitz der Bluttempler ist der schwarzmaraskanische Ort Hemandu.

Blutzwillinge: Zwei Brüder und legendäre Schwertmeister Maraskans, die 995 BF im Kampf gegen den Schwertkönig *Raidri Conchobair* fielen. Sie trugen die Endurium-Schwerter *Antworte* und *Vergelter*, die nach ihrem Tod in den Besitz Conchobairs übergingen.

Boran: Heilige Stadt im Westen der Insel. Boran hielt nach der Eroberung Maraskans durch das Mittelreich im Jahr 987 BF noch bis 1020 BF gegen die Besatzer aus, als die Stadt durch Verrat an Helme Haffax (und damit an Borbarad) fiel. Im Jahr 1033 BF wurde Boran von Kämpfern des Shîkanydads befreit.



Bruderloser: In der maraskanischen Sicht der Welt ist „Der Bruderlose“ die Bezeichnung für den Namenlosen (auch bekannt als der *Geschwisterlose* und teils auch als der *Gülden Geflügelte*). Der oder das Bruderlose gilt oft als Ursache alles Hässlichen und Bösen.

Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas: Gemeinschaft von Meuchlern und Spionen, die sich nach einem Bruderkrieg aus der philosophischen Gemeinschaft der Zaboroniten entwickelte. Die Bruderschaft tötet nicht aus religiösen oder philosophischen Gründen, sondern allein für Geld, die Mitglieder sehen sich dabei als gläubige Maraskaner und bedingungslose Feinde Schwarzmaraskans. Man kann die

Bruderschaft nicht beauftragen, sondern lediglich „um einen Gefallen bitten“, der im günstigsten Fall gewährt wird. Die Mitglieder der Bruderschaft (männliche wie weibliche) nennen sich „Achtbare Mitglieder“, und sie werden im Volk gleichermaßen respektiert wie gefürchtet.

Bruderschwester (auch „Benisaba“): Freundliche Anrede unter Maraskanern („Sei begrüßt, Bruderschwester!“), in der sich in kleinster Form der Grundgedanke der dualistischen maraskanischen Weltansicht widerspiegelt.

Buskur: Ein spezieller, personengebundener Adelstitel im Königreich Maraskan. Der Stand der Buskure wurde von *Dajin VII.* geschaffen, der damit an die Tradition der Häuptlingskrieger anknüpfte, die bei den Beni Rurech gebräuchlich war. Zum Buskur wurde man nach Auswahl durch den König durch dessen Kuss und eine Backpfeife. Buskure waren ausschließlich dem König untertan, durften diesem aber die Gefolgschaft aufkündigen, wenn sie mit seinen Vorstellungen und Entscheidungen nicht mehr einverstanden waren. Gegenwärtig dürfen auch die Tetrarchen Buskure ernennen.

Dajin VII. (auch *Derfromold von Maraskan*): Äußerst volksnaher König, der die Eigenwertigkeit maraskanischer Kultur betonte, und dessen Nähe zum maraskanischen Glauben sich auch in dem Beinamen *der Fromme* zeigt. Während seiner sehr kurzen Regierungszeit (807-812 BF) setzte er die weitgehende Befreiung der Bauern und die Etablierung des Maraskani als Hofsprache durch. Weiterhin vertrat er den Standpunkt, dass der maraskanische Adel seinem eigenen Volk näher stehen sollte als dem Adel anderer Völker. Dajin VII. starb 812 BF unter ungeklärten Umständen. Bis heute heißt es im maraskanischen Volk, er würde in Zeiten höchster Not wiedergeboren werden.

Diskusstafette: Die traditionelle Diskusstafette führt von Tuzak nach Boran und ahmt den Flug des Weltendiskus sowie den Weg der maraskanischen Siedler nach. Sie startet am 19. Rondra, dem maraskanischen Neujahrsfest. Während der mittelreichischen Besatzung und vor der Befreiung Borans (1033 BF) war die Diskusstafette teils aus politischen Gründen verboten, teils konnte sie nicht auf ihrer etablierten Route stattfinden.



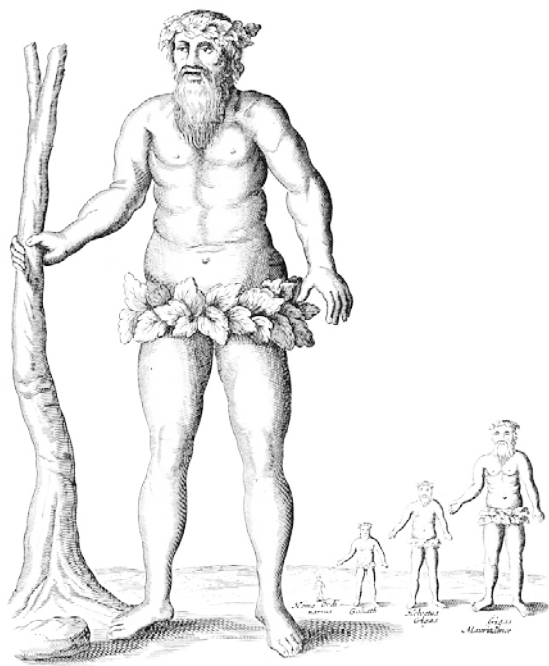
Draisch: Die Draische sind jeweils eigenständige Textabschnitte der Heiligen Rollen der Beni Rurech. Sie sind in Ruuz (der ursprünglichen Sprache der Beni Rurech) oder in Tulamidya verfasst, sie sind teils aber auch mit anderen Sprachen, Zeichnungen, Symbolen oder Berechnungen durchmischt oder liegen als verschlüsselte Geheimschriften und Silbenrätsel vor. Die Entschlüsselung der Rätsel kann in verschiedenen Sprachen zu unterschiedlichen Ergebnissen führen, selbst im Falle solcher Sprachen, für die ausgeschlossen ist, dass die Verfasser der Rollen sie kannten. Die Technik der Grorithmik widmet sich der Entschlüsselung der Draische.

Dschindziber von Cavazoab: Der Philosoph Dschindziber (gelebt um 740 BF) stellte die Frage nach der Eigenständigkeit der maraskanischen Kultur und die Grundsatzfrage: „Was ist Kunst?“. Als Antwort verfasste er vier Regeln, die ihre Begründung aus dem Wesen von Rurs Schöpfung zogen, und denen zufolge wahre Kunst die Natur und Schönheit der Welt ausdrückt.

Dualismus: Ein zentraler Grundsatz der maraskanischen Weltsicht. Die Welt spiegelt die Natur Rurs wider, was bedeutet, dass alles einen passenden Gegenpart hat (und dass auch Paare wiederum passende Gegenpaare haben etc.). Wenn etwas sich nicht in dieses Konzept einordnen lässt, gilt es entweder als höchst verdächtig („bruderlos“) oder als etwas, dessen Wesen man noch nicht hinreichend durchdrungen hat. Mit der dualistischen Grundhaltung einher geht ein starker Hang zu Zahlenmystik, die sich der Zahl 2 und v.a. deren Potenzen verschrieben hat.

Eukolizana: Maraskanischer Orden, welcher der Philosophie von *Zendajian dem Stillen* folgt. Von der These ausgehend, dass analogische Verhältnisse sich nur durch gründliche Prüfung und Untersuchung erkennen lassen, erforschten Mitglieder der Eukolizana u.a. den Diskuswurf und das Verhalten der Marasken. Ersteres führte 987 BF zu erstaunlichen Ergebnissen während der Schlacht von Jergan gegen die Truppen des Mittelreiches, Letzteres dazu, dass es vielen Mitgliedern der Eukolizana gelang, mit den als verrückt geltenden Riesenspinnen zu kommunizieren, was sich als unschätzbare Vorteil bei Reisen durch den Dschungel und das Bannland im Inneren der Insel erwies. Mitglieder des Ordens bieten häufig ihre Dienste als Dschungelführer an.

Exilanten: Mit Beginn der mittelreichischen Besatzung 987 BF bildeten sich in verschiedenen Städten der Ostküste Aventuriens maraskanische Exilgemeinden in eigenen Maraskanervierteln. Die wichtigsten davon gründeten sich in Festum (Neujergan oder Asjergan), Khunchom (Dar-Marustani oder Astuzak) und in Al'Anfa (selten: Assinoda). Eine weitere große Exilantengemeinde lebt in der geheimen Stadt Asboran. Unabhängig davon, ob sie tatsächlich aus dem Bornland stammen, werden Nachfahren der Exilanten in Maraskan oft als „Beni Bornrech“ bezeichnet.

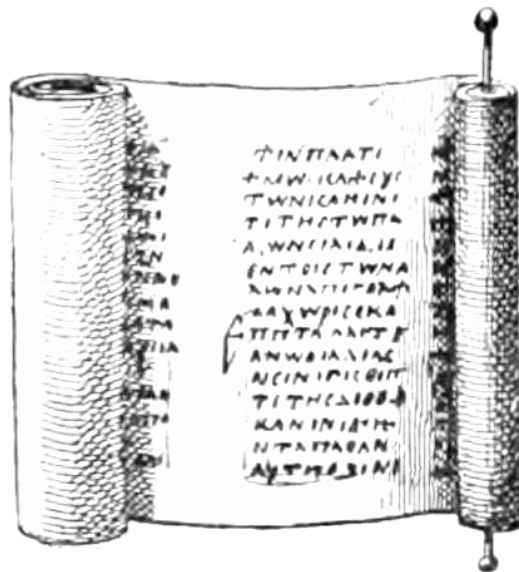


Felsknacker (auch als *Ishyatralin* bekannt): Ein auf Maraskan lebender Riese, dessen Name von seiner Eigenart herrührt, Felsbrocken mit einer Keule zu zerschlagen.

Fremdiji: Maraskanisch für „Nicht-Maraskaner“. Findet sich auch in abgeleiteten Begriffen wie „Fremdijiküche“ (bezeichnet eine Herberge oder ein Gasthaus, wo für Nichtmaraskaner genießbares Essen angeboten wird).

Garethja: Maraskanischer Begriff für Mittelreicher.

Heilige Rollen der Beni Rurech: Diese heiligen Schriften wurden, basierend auf älteren mündlichen Überlieferungen, in der Zeit der Wanderung der Beni Rurech niedergeschrieben. Sie enthalten in sog. Draijschen die Grundlagen des Rur und Gror-Glaubens sowie zahlreiche Prophezeiungen, die oft erst nach ihrem Eintreten als solche erkannt werden. Die Originale der Heiligen Rollen gingen etwa um 337 BF verloren und wurden erst im Frühjahr 1014 BF wiedergefunden, so dass die Priesterschaft in der Zwischenzeit auf Überlieferungen und Bruchstücke angewiesen war.



Heerbann der friedlichen Schwestern: Ein gewaltiger Insektenschwarm, der im Bannland Schneisen der Verwüstung hinterlässt. Der Name des Schwarms geht auf die in Maraskan verbreitete Sichtweise zurück, der Schwarm verteidige im Auftrage Tsas und Peraines die Insel gegen die dämonischen Einflüsse Schwarzmaraskans. Zu bedenken ist jedoch, dass der Schwarm in seiner Fressverwüstung nicht zwischen Freunden und Feinden Weißmaraskans unterscheidet.

Hochgeschwister: Die Hochgeschwister stehen jeweils in Paaren den Rur und Gror-Tempeln vor und dürfen diese Gebäude – im Unterschied zu Wanderpriestern – nicht verlassen. Sie sind die höchste Instanz des Glaubens, deren Wort als lebende Heilige Gesetzescharakter hat. Die Hochgeschwister tragen traditionell Qaft (ein verziertes gelbes und purpurnes Gewand mit Schulterpolstern) und Gapuzza (eine helmähnliche Lederhaube mit Holzplättchen).

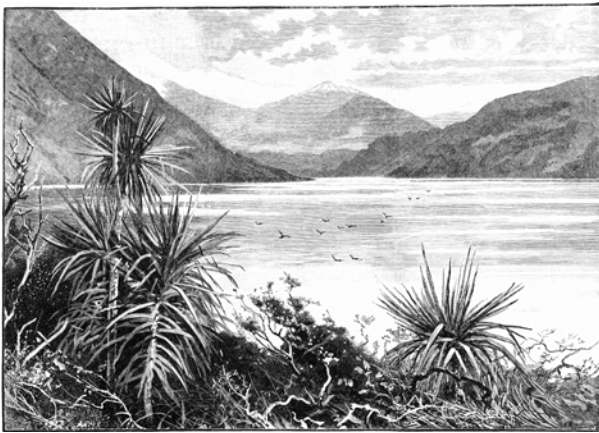
Honinger Geschichten: Die Honinger Geschichten gehören seit langer Zeit zur Tradition des maraskanischen Volkstheaters. Sie spielen nicht zwingend in Honingen, aber in jedem Fall an Orten, die nach maraskanischem Verständnis besonders exotisch sind, und deren Beschreibung oft nur noch sehr entfernt etwas mit realen Gegebenheiten zu tun hat. Honinger Geschichten sind stets äußerst ereignisreich, blutig und reißerisch, und es gilt als wünschenswert, dass mindestens 1/3 der Figuren einen dramatischen Tod finden (um danach ggf. als Geister oder Wiedergänger in das Stück einzugreifen). Da das Publikum sich gerne lautstark mit Ratschlägen, Forderungen und Hinweisen an der Entwicklung der Handlung beteiligt, sind Improvisationsfähigkeit und Spontanität notwendige Voraussetzungen für Schauspieler, die in diesem Genre erfolgreich sein wollen.

Jergan: Die nördlichste der vier großen Städte Maraskans am Fluss Hira, der hier in den Maraskansund mündet, und die aktuelle Hauptstadt Schwarzmaraskans. Traditionell wurde der Thron der Fürsten von Jergan „Seerosenthron“ genannt, heute ist dieser jedoch der Thron der Herrscher Araniens.

Kladj: Im engeren Sinne die mündliche Weitergabe von Nachrichten, im weiteren Sinne die Bezeichnung maraskanischen Lebensgefühls. Kladj ist Information, Unterhaltung und Mittel, um sich wechselseitig der Zugehörigkeit zur Gemeinschaft zu versichern. Gekladjt wird über Bekanntes und Neues, über Vertrautes und Fremdes. Kladj muss nicht immer wahr sein, aber er sollte zumindest interessant sein, und auch geheime Informationen lassen sich geschickt inmitten von vermeintlichen Banalitäten und ausgeschmückten Anekdoten vermitteln.

Königreich Maraskan: Im Jahr 759. BF von *Dajin I.* gegründet, 987 BF nach der gegen das Mittelreich verlorenen Schlacht von Jergan bis auf das belagerte Boran besetzt und damit de facto untergegangen. Offizielles Ende 1020 BF mit der Einnahme Borans. Als Symbol des Königreichs gilt der Lilienthron der Könige Maraskans, der sich früher in Tuzak befand und heute im schwarzmaraskanischen Jergan steht.

Maraskani: Nichts könnte die Vielfalt, Anpassungsfähigkeit und Lebhaftigkeit der maraskanischen Bevölkerung besser zum Ausdruck bringen als das Maraskani. Pro forma sowohl Dialekt des Garethi als auch Dialekt des Tulamidya, ist das Maraskani eine eigenständige Sprache, die ihren Ursprung in Kompromissen, Umformungen, Angleichungen, Verballhornungen und Missverständnissen hat, die bei der Vermischung der Sprachen von mittelreichischen Siedlern und Beni Rurech entstanden. Im heutigen Maraskani finden sich gleichermaßen Spuren des Garethi, des Tulamidya und des Ruuz, eines heute so gut wie ausgestorbenen Ferkina-Dialekts, der die ursprüngliche Sprache der Beni Rurech war.



Maraskankette: Nördlich des Amdeggynmassivs gelegenes Gebirge im Inneren der Insel. Der Amran Anji in der Maraskankette beinhaltet die einzige in Aventurien bekannte Endurium-Miene. Höchster Berg der Maraskankette ist der Amran Gerbald (6500 Schritt Höhe). Durch den Amdeggyn-Pass wird die Maraskankette vom Amdeggynmassiv im Süden getrennt.

Maraske (Maraskantarantel): Die Maraske ist eine hochgiftige und als unberechenbar geltende Riesenspinne mit skorpionartigem Stachel, die in der Regel bis zu 2 Schritt Durchmesser erreicht. Auf ihrem leicht behaarten Leib trägt sie rote und gelbe (sehr selten auch schwarze) Tupfer, und sie ernährt sich vorrangig vom Eitrigen Krötenschemel, einem hochgiftigen Pilz, der außer Marasken keinen anderen Wesen als Nahrungsquelle dient. Marasken sehen dennoch jedes Lebewesen als Konkurrenz im Kampf um ihre bevorzugte Speise an und verteidigen ihr Leibgericht kompromisslos.

Maru-Zha: Legenden zufolge ein Tal in der Maraskankette, in dem besonders intelligente Marus leben.

Milhibethjida die Kindliche: Milhibethjida (geb. 1004 BF) gilt als Wunderkind des Rur und Gror-Glaubens und wurde aufgrund ihrer Kompetenz in religiös-philosophischen Fragen bereits im Alter von 8 Jahren Hohe Schwester von Tuzak. Nach dem Verlust von Tuzak an die Borbaradianischen Besatzer war sie zunächst in Asboran, seit 1038 BF ist sie Hohe Schwester im Tempel von Sinoda. Sie ist berüchtigt dafür, entgegen der Tradition die Tempel, denen sie vorsteht, zu verlassen. Viele im maraskanischen Volk setzen bei der Rückeroberung und Erneuerung Maraskans große Hoffnungen auf Milhibethjida.

Nachtwind: Als Meuchlerwaffe verschriene Schwertart.

Offenbarung der Zwillinge: Klarer, fast geschmackloser und sehr starker Zuckerrohrschnaps, dessen Wirkung leicht unterschätzt wird.

Rächerinnen Lycosas: Ein gefährlicher und mysteriöser maraskanischer Hexenzirkel.

Rebellen: Der Widerstand der Maraskaner gegen die Fremdherrscher auf der Insel wurde vor allem von Freischärlergruppen wie den folgenden getragen: *Aldifriedjidas Haufen* stand unter der Führung der ehemaligen Bäuerin *Aldifriedjida*, die später Kriegs-Wezyrada im Alabasternen Rat wurde und ihre Einheit in die Truppen des Shîkanydads eingliederte. Das *Haranydad* war eine der wichtigsten Rebellengruppen, die sich zudem besonders volksnah gab. (Der Name „Haranydad“ bezeichnete ursprünglich ein Herrschaftsgebiet im Königreich Maraskan, dem ein Haran vorstand). Ihr Anführer, *Der Haran*, ist heute Kriegs-Wezyrad im Alabasternen Rat, das Haranydad ein Banner der Truppen des Shîkanydads. Die *Fren'Chira Marustazzim* rekrutierten sich vor allem aus Schauspielern des Theaters von Sinoda und genossen unter ihrem Anführer *Mujiabor* den Ruf, zu den grausamsten und fanatischsten Freischärlern der Insel zu gehören. Auch diese Rebellengruppe unterstellte sich später dem Alabasternen Rat.

Roab: Einer der größten maraskanischen Flüsse, der bei Tuzak in den Golf von Tuzak mündet.



Rur & Gror: Rur hat dem maraskanischen Glauben zufolge die Welt in Diskusform als Geschenk für seinen Bruder Gror geschaffen, der zugleich seine Schwester ist. Rurs hat das Geschenk seiner Bruderschwester zugeworfen, und der Weltendiskus befindet sich seitdem auf dem Weg durch den Äthrajin. Wenn Gror einst den Diskus erhält, wird er den Gläubigen die 64 Fragen des Seins beantworten. Als wesentliches Ziel des ewigen Kreislaufs der Wiedergeburt gilt dem maraskanischen Glauben zufolge deshalb, diese 64 Fragen zu ergründen.

Rurech: Legendärer Stammvater der Beni Rurech (eines Ferkina-Stamms), der seinen Stamm aus dessen ursprünglicher Heimat im Raschtulswall führte. Viele Geschichten aus

Rurechs Leben werden in den Heiligen Rollen der Beni Rurech beschrieben. Die Beni Rurech gehören zu den maraskanischen Ursiedlern und mussten wegen ihres Glaubens an die Zwillingsgötter Rur und Gror ihre Heimat verlassen. Sie siedelten nach langer Wanderschaft 274 BF auf Maraskan über, wo sie sich nach und nach mit den mittelreichischen Siedlern der Insel vermischten, was sich auch in der synkretistischen Aufnahme von Elementen des Zwölfgötterglaubens in den Rur und Gror-Glauben und in der Gestalt des Maraskani widerspiegelt.

Samthandschuhe: Geheimdienst Schwarzmaraskans, dessen Hauptaufgaben das Bspitzeln der Bevölkerung sowie die Suche nach feindlichen Agenten sind.

Schmetterlingsmann: Mysteriöses Wesen aus dem Bannland, dessen Name Grauen hervorruft. Beim Schmetterlingsmann soll es sich um einen Schwarm Schmetterlinge handeln, die als intelligentes Wesen agieren und beim Verfolgen ihrer unbekannten Ziele keinerlei Gnade kennen.



Schoggyn: Als verflucht geltender Ort in der Nähe Tuzaks, in dem der Legende nach der Schoggynbaum stand, dessen Wurzeln bis in die Vergangenheit und dessen Blätter bis in die Zukunft reichten. Der Baum soll großes Unheil gebracht haben, und die Siedlung ist seit etwa 400 Jahren verlassen. Die Einwohner Schoggyns gründeten später u.a. die Dörfer Tarschoggyn und Yerschoggyn.

Schönheit der Welt: Zentraler Grundsatz der maraskanischen Weltsicht. Die Welt ist ein Geschenk von Rur an seine Bruderschwester Gror und damit schön und vollkommen – was allerdings nicht bedeutet, dass diese Schönheit immer leicht zu erkennen ist.

Schwarzmaraskan: Der von den Anhängern Borbarads, der in Maraskan *Dharzjinion* genannt wird, und deren Nachfolgern besetzte Teil der Insel. Die Diener des Dämonenmeisters, dessen Wiederkehr in den Heiligen Rollen der Beni Rurech angekündigt worden war, werden als *Haffajas* bezeichnet. Sie gelten aus Sicht der Maraskaner als Verräter an der Schöpfung und sind damit Dämonen gleichgestellt. Viele Teile Schwarzmaraskans unterliegen dem Einfluss dämonischer Pervertierung. Der Rur und Gror-Glaube wird teils toleriert, jedoch nur in Form von drastischen Um- und Neuinterpretationen. Stand 1040 BF ist Jergan die größte Stadt und Hauptstadt Schwarzmaraskans, die Grenzen zum Shîkanydad sind umkämpft.

Sechzehn Gute Ratschläge und Sechzehn Forderungen: Im Rahmen einer auf Nicht-Maraskaner oft pietätlos wirkenden Tradition werden Verstorbenen während der Beerdigungszeremonie sechzehn gute Ratschläge und sechzehn Forderungen für ihren nächsten Aufenthalt auf Dere mit auf den Weg gegeben, was mitunter zu recht deutlichen Ansagen und Abrechnungen führt.

Shîkanydad von Sinoda: Das Shîkanydad umfasst den freien Teil Maraskans und wird auch „Weißmaraskan“ genannt. Im Jahr 1040 BF gehören von den vier größten Städten der Insel Sinoda, Boran und Tuzak zum Shîkanydad, die Grenzen zum schwarzmaraskanischen Norden sind umkämpft. („Shîkanydad“ bedeutet wörtlich in etwa „umkämpftes Gebiet“.) Oberstes Regierungsorgan ist der Alabasterne Rat in Sinoda.

Sinoda: Hafenstadt im Süden der Insel, die – untypisch für Maraskan – überwiegend aus würfelartigen Häusern aus Alabaster besteht, und nicht aus den für maraskanische Städte charakteristischen Turmbauten. Sinoda ist Sitz des Alabasternen Rats und der Schule der Vierfachen Verwandlung (einer Magierakademie).

Talued: In den Roab strömender Bach, dessen Wasser einst stark heilende Kräfte besaß (und zugleich die Erinnerung der Geheilten auslöschen konnte). Diese Wirkung des Wassers existiert nicht mehr, seit eine der drei Quellen versiegte. Man munkelt aber, die Rur und Groß-Priesterschaft verfüge noch über geheime Vorräte von heilemdem Taluedwasser.

Tavern’uuzak: Maraskani für „mehr als eine Taverne“, also eine Taverne mit Übernachtungsmöglichkeit.

Tetrarch: Ein maraskanischer Titel mit religiösem Hintergrund und Ursprüngen in der Zeit der Wanderschaft der Beni Rurech. Der Titel geht mit bedeutendem weltlichem Einfluss einher, verpflichtet seinen Träger jedoch dem Allgemeinwohl und damit zum Verzicht auf die Verfolgung individueller Interessen. Nach dem Fall Jergans rief *Mulziber von Neu-Jergan* das Benisabayad aus und ernannte sich selbst zum ersten Tetrarchen. *Keïderan-Dajin von Khunchom* ernannte sich wenig später zum zweiten Tetrarchen, es folgten die *See-Tetrarchin* (die berühmte Piratin *Erolijida die Scharlachrote*) und der lange Zeit anonym agierende *Glückliche Tetrarch*.

Tuzak: Am Golf von Tuzak im Westen Maraskans gelegene Stadt, die mit knapp 14000 Einwohnern (Stand 1040 BF) die größte Stadt Maraskans ist. Nach dieser Stadt benannt wurde auch das Tuzakmesser, eine geschwungene Waffe, die sowohl anderthalbhändig als auch zweihändig geführt werden kann, und die einen sehr offensiven Kampfstil nahelegt.

Weltendiskus: Im Weltbild der Maraskaner hat die Welt die Form eines Diskus, den ihr Erschaffer Rur seinem Bruder Gror, der zugleich seine Schwester ist, als Geschenk gemacht und zugeworfen hat. Auf seinem Flug teilt der Weltendiskus den Äthrajin und wird von den Zwölfgeschwistern bewacht.

Wezyrad: Minister zu Zeiten des Königreichs Maraskan und im Alabasternen Rat.

Wiedergeburt: Der Glaube an den ständigen Kreislauf der Wiedergeburt ist zentraler Bestandteil des Rur und Gror-Glaubens. Die Anhänger glauben, dass die Seelen der Verstorbenen vor ihrer Wiedergeburt von Bruder Boron von allen Erinnerungen an





frühere Leben befreit und dann von Schwester Tsa mit einem neuen Körper versehen werden, um den Flug des Weltendiskus bis zu seinem Ziel begleiten zu können.

Zaboron von Andalkan: Zaboron (vermuteter Boronstag 754 BF) ist der berühmteste aller maraskanischen Denker aus der etwa 600 BF beginnenden Ära der Philosophen. Ausgehend von der Annahme der veränderbaren Schönheit der Welt argumentierte Zaboron, dass sich die Welt vor allem dadurch verschönern ließe, dass man alles ausmerze, was der Schönheit der Welt abträglich sei, was später zu den brutalen Mordserien der Zaboroniten führte. Diese philosophische Gemeinschaft, die sich auf Zaboron und seine Lehren berief, beging zahlreiche Massaker, bis interne Bruderkriege dem ein Ende bereiteten und zur Abspaltung der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas führten. Die Zaboroniten gelten aktuell als nicht mehr existent.

Zendajian: Name von zwei maraskanischen Philosophen, von denen der ältere, *Zendajian der Stille* (713-776 BF), die Analogie als fundamentales Welt- und Erkenntnisprinzip begriff und unter anderem anhand der Wurzelknolle der Maraskanzeder den Durchmesser des Weltendiskus auf 33.000 Meilen bemaß. *Zendajian der Täuscher* (vermuteter Boronstag 791 BF) ernannte sich selbst zum Nachfolger Zendajians des Stillen und vertrat u.a. die These, dass der Blutaar dreihundertmal langsamer als der Weltendiskus fliege. Er berechnete auf Grundlage dieser Hypothese die Geschwindigkeit der Welt.

Zim: Unbestätigten Erzählungen zufolge äußerst mächtige Maru-Zauberer.

Zwölfgeschwister: Im maraskanischen Glauben bewachen und beschützen die Zwölfgötter den Weltendiskus auf seinem Flug. Als Geschöpfe Rurs sind sie damit Bruderschwestern aller anderen Wesen, weshalb es auch nicht vermessen ist, sie als Geschwister anzusprechen und sich mit Ratschlägen, Verbesserungsvorschlägen, Forderungen und konkreten Bitten an sie zu wenden.

