



Grauwacht

~ Glossar und Dramatis Personae ~

Glossar

Astrovatorio: Eine Einrichtung des Plexos in den Metropolen. Hier können Sabos die Monde und Sterne beobachten.

Bilteca: Eine Einrichtung des Plexos in den Metropolen. Hier wird das Wissen gesammelt. Außer gewöhnlichen Büchern finden sich in den Biltecas auch die Kristallbücher der Geister.

Bisola: Die Welt. Der Begriff wird auch als Unterscheidung zum Himmel oder den Monden gebraucht.

Blutschlürfer: Ein Raubtier der Eiswüste, das sich von den warmen Körperflüssigkeiten seiner Opfer ernährt.

Burlan: Ein Zugtier, das einem riesigen, vielfüßigen, fellüberwucherten Egel ähnelt.

Cestillo: Eine Einrichtung des Plexos in den Metropolen. Von diesem Schloss aus wird die Metropole regiert. Die Geister nehmen hier Befehle entgegen.

Click: Entfernungsmaß. Unter idealen Bedingungen legt ein geübter Fußgänger 40 Clicks zwischen zwei größeren Ruhepausen zurück.

Comunidad: Eine Gemeinschaft von Menschen, angeführt von einem Feuerwahrer.

Doppelmond: Ein Zeitmaß, das zwölf Mezzazyklen entspricht. In diesem Zeitabstand kommt es zu Konjunktionen der beiden Monde, in denen Dya Mezza verdeckt. Oft ereignen sich währenddessen starke Beben. Das Alter von Menschen und Sasseks wird in Doppelmonden gemessen.

Dunkelphase: In den Metropolen wechseln Hell- und Dunkelphasen ab. Die Dunkelphasen dienen dem Schlaf und der Erholung.

Dya: Größerer, schnell wandernder Mond.

Eisreißer: Ein Raubtier der Eiswüste, das seinen Opfern mit langen Krallen schreckliche Verwundungen beibringt.

Elysior: Eine Metropole, die eigentlich schon in die Nacht hätte fallen sollen.

Erdblut: Eine befestigte Siedlung in der Nacht, errichtet an einem Lavastrom.

Feuerkette: Eine Waffe der Goraja. Durch die eisernen Glieder wird lange brennender Stoff geflochten und entzündet.

Feuerschlinger: Ein schwerfälliger Bewohner der Eiswüste. Das große Tier nährt sich von Hitze und Feuer in unterschiedlicher Form, die es in Drüsen sammeln und wieder ausspeien kann.

Feuerwahrer: Anführer einer Comunidad. Er ist an seinen roten Gewändern zu erkennen.

Geist: Eine dienstbare Wesenheit mit durchscheinendem Körper, die in Metropolen beschworen werden kann.

Geisterschmiede: Eine Werkstatt, in der Geister Gegenstände fertigen, die oftmals die Handwerkskunst von Menschen und Sasseks weit überfordern würden.

Glutheim: Ein Refugio in der Nacht.

Glutkeule: Eine Waffe der Goraja. In die löchrige Kugel am Ende eines armlangen Stabs wird Glut gefüllt, die bei Schlägen herausfallen und den Gegner verbrennen kann.

Grauwacht: Ein Orden vom Plexo erwählter Krieger, der die Einhaltung des Pakts sicherstellt. Die Grauwacht garantiert, dass die Sasseks im Tag und die Menschen in der Nacht bleiben, was auch die Übergabe der Metropolen in der Dämmerung beinhaltet. Zudem pflegt die Grauwacht die Einrichtungen des Plexos, wie etwa die Tefactos in den Refugios. Etwa fünfhundert Krieger dienen in der Grauwacht.

Grauwolf: Das Symbol der Grauwacht, immer als zähnefletschender Schädel des Raubtiers dargestellt. Er findet sich auf den meisten Rüstungen, Waffen und Einrichtungen der Grauwacht.

Guardista: Ein Krieger der Grauwacht.

Güldenwaid: Ein Refugio in der Nacht mit einem Tefacto, das Wild anlockt. Reich durch den Anbau von Roggen.

Hartfels: Eine Siedlung in einem warmen Krater. Die letzte Wegstation vor Oculor.

Hellphase: In den Metropolen wechseln Hell- und Dunkelphasen ab. Die Hellphasen dienen der Arbeit und der Aktivität.

Herzfeuer: Kopfgroßer Edelstein, in dem Flammen brennen. Spiritueller Mittelpunkt einer Comunidad.

Kaltstachler: Ein Raubtier der Nacht, das seine Beute mit einem Gift tötet.

Krieno: Ein Wesen, das einer handtellergroßen Haut ähnelt, von der lange Fäden ausgehen. Der Krieno kann sich mit diesen Fäden oder in der Luft treibend fortbewegen.

Lee: Windabgewandte Seite.

Memor: Ein Geschichtenerzähler unter den Sasseks, erkennbar an einem schlaffen Hut. Die Geschichten der Memores prägen die Identität ihres Stamms. Sie bezeugen und interpretieren alle wichtigen Ereignisse und rezitieren Begebenheiten aus der Vergangenheit.

Mensch: Zweigeschlechtliche, empfindsame und kluge Lebensform, die sich aus Säugetieren entwickelt hat. Auf Bisola leben zweihundert Millionen Menschen.

Metropole: Siedlung, in der das Plexo in herausragender Weise präsent ist. Geister erledigen hier hilfreiche Aufgaben. Temperatur und Wasserversorgung werden so geregelt, dass sie den Bewohnern angenehm sind. Besondere Einrichtungen wie Speisesäle, Geisterschmieden, Bilteca und Astrovatorio stehen zur Verfügung. Liegt die Metropole in der Nacht, wechselt sie zwischen Hell- und Dunkelphasen, die dem Schlafen-Wachen-Rhythmus von Menschen angepasst sind, und kann mittels eines undurchdringlichen Schutzschilds gesichert werden.

Metropolfürst: Ehrentitel für einen Feuerwahrer, dessen Comunidad eine Metropole beherrscht.

Mezza: Kleinerer, langsam wandernder Mond.

Nabo: Eine trockene Flüssigkeit oder ein sehr feines Pulver, das Guardistas bei ihrer Weihe aufnehmen. Es verstärkt ihre Sinne, erhöht Stärke und Geschick, lässt sie ein Gespür für das Plexo und ihre Kameraden entwickeln und macht sie langlebig. Die Menge des verfügbaren Nabos begrenzt die mögliche Anzahl der Guardistas. Die Grauwacht legt deswegen äußersten Wert darauf, das Nabo zu bergen, wenn ein Guardista stirbt.

Nachrüstung: Eine für den Aufenthalt in der Nacht optimierte Panzerung. In der Regel beinhaltet sie wärmende Pelze, über denen ein Harnisch, Schienen, ein Helm und ähnliche Rüstungsteile getragen werden.

Oculor: Eine Metropole nahe der Morgendämmerung. Die Häuser sind auf einen Kegelberg gebaut, auf dessen Spitze das Cestillo steht.

Pakt: Eine uralte Vereinbarung, die festlegt, dass den Menschen die Nacht und den Sasseks der Tag gehört. Zudem regelt der Pakt Pflichten und Privilegien der Grauwacht.

Perltrutz: Ein Refugio im Tag, an einer Lagune gelegen und bekannt für seine

wunderschönen Wasserspiele.

Plexo: Ein Geflecht, das sich in variierenden Erscheinungsformen in allen Refugios und Metropolen findet. Es sorgt für deren Erhalt und kommuniziert über Geister mit den Bewohnern. Die Grauwacht verehrt das Plexo und steht in besonderer Verbindung zu ihm.

Refugio: Eine vom Plexo aufrechterhaltene Zuflucht, die ihren Bewohnern Wärme, Licht, Wasser und andere Annehmlichkeiten bietet.

Rossum: Das meistgenutzte Pack- und Reittier der Nacht. Es hat ein zotteliges Fell und gedrehte Hörner.

Sabo: Ein Gelehrter der Menschen. Sabos genießen einige Privilegien, beispielsweise die freie Bewegung in der Nacht und den Zugang zu den Astrovatorien. Sie bewahren und mehren das Wissen und verbreiten es unter den Menschen. Standeszeichen der Sabos sind Unterarmstulpen, die verhindern, dass die Ärmel frische Tinte verwischen.

Sassek: Empfindsame und kluge Lebensform, amphibisch. Nach dem Schlüpfen zieht es Sasseks ins Meer, wo sie geschlechtslos leben. Irgendwann schließen sie sich einem landlebenden Stamm an. Nach der ersten Häutung ist ein Sassek weiblich. Danach folgen zwei männliche Phasen und im hohen Alter eine abschließende geschlechtslose Periode. Auf Bisola leben eine Milliarde Sasseks.

Schneesegeler: Nachtfahrzeug, einem Segelboot auf Kufen ähnlich.

Sombralor: Die Metropole am Nordpol. Sombralor liegt stets teilweise im Tag und teilweise in der Nacht. Es wird von einem Rat regiert, in dem sowohl Menschen als auch Sasseks vertreten sind.

Stamm: Eine Gemeinschaft von Sasseks. Die tradierten Geschichten, die in ihm erzählt werden, machen die Identität eines Stamms aus.

Stammesblume: Eine riesenhafte Pflanze, spirituelles Zentrum eines Sassekstamms.

Tagrüstung: Eine für den Aufenthalt im Tag optimierte Panzerung. Auf wärmende Elemente wird verzichtet, nicht aber auf eine Polsterung, die Abschürfungen vorbeugt. Üblich sind Kettenhemden.

Tarro: Ein halbintelligentes Raubtier der Nacht. Tarros leben in Rudeln und können einfachste Werkzeuge benutzen. Sie haben einen Pelz, spitze Schnauzen und scharfe Zähne.

Tefacto: Ein Artefakt, meist in einem Refugio zu finden. Manche Tefactos erfüllen einen offensichtlichen Zweck, wie die Regelung der Wasserversorgung, andere sind anscheinend funktionslos.

Thuun: Anführer eines Sassekstamms.

Weißpüschel: Ein kleines Pelztier, das sich auf der Suche nach Pilzen durch das Eis gräbt.

Weißtöter: Ein Raubtier, das sich im Schnee tarnt, um seine Beute zu überraschen.

Dramatis Personae

Agnecodo Zanza Gulliern: 25, männlich. Ein Sabo, der sich durch eifriges Studium in der Bilteca von Sombralor hervortut und in dieser Metropole viele Anhänger hat. Als Ratsmitglied möchte er die Befestigungen innerhalb Sombralors ausbauen.

Alissja Vactor Ava: 29, weiblich. Eine einflussreiche Frau in der Comunidad Bergkristall und Natas Freundin. Alissja besitzt einen hervorragenden Webstuhl, weswegen sie und ihre Familie meist gute Wollkleidung statt der üblichen Felle tragen.

Arlon Hiba Torm: 40, männlich. Ein Gastwirt, der zu freie Reden geführt hat.

Brenhardt Ulia Helior: 42, männlich. Der Mareschall und Anführer der Grauwacht. Gilt als gerecht, aber unterkühlt.

Carul Pya Lajadro: 45, männlich. Ein Sabo aus Oculor, der eine Theorie zur Färbung der Monde entwickelt hat.

Elana Enko Imina: 15, weiblich. Eine eifrige Sabo in Sombralor, die eine überzeugende Erklärung für das Phänomen des bunten Lichts gefunden hat.

Enna Remon Nata: 6, weiblich. Ein findiges Mädchen, das als Kind von Sonderlingen in Erdblut aufgewachsen ist und sich bald der Prüfung in der Einsamkeit des Eises stellen müssen.

Erren Lita Orno: 30, männlich. Ein Baron aus der Comunidad Saphir, der sich nicht mit der Räumung der Metropole Oculor abfinden will. Er trägt blaue Farben, um die Sasseks zu provozieren.

Farrolk Pya Folipe: 66, männlich. Ein Guardista, der Elysior verstärken soll.

Ffirragg: 54, späte geschlechtslose Phase. Der oberste in Perltrutz ansässige Goraja.

Firando Mea Aroz: 57, männlich. Ein Sabo aus Sombralor, den das blaue Licht besorgt. Firando lädt gern andere Sabos in sein Haus ein, um wissenschaftliche Fragen zu diskutieren.

Gana Perul Alissja: 8, weiblich. Eine gute Fährtensucherin und Ennas beste Freundin.

Gateo Clia Peto: 36, männlich. Der Sohn des Metropolfürsten von Oculor.

Ggornn: 47, späte männliche Phase. Der Sprecher der Gorajas, die sich in Elysior aufhalten.

Helana Jego Ila: 71, weiblich. Die Feuerwahrerin der Comunidad Granat.

Hurnendo Lissa Iencio: 73, männlich. Ehemals ein Unfreier, jetzt eher Mitbewohner als Diener im Haus von Natas Vater.

Igneceo Dolessa Errico: 41, männlich. Der schweigsame Feuerwahrer der Comunidad Topas.

Jatena Dego Maga: 32, weiblich. Eine Edle in Sombralor, die ihren Palast sichern möchte.

Jieda Perul Alissja: 6, weiblich. Eine Spielgefährtin Ennas, gleichzeitig mit dieser geboren.

Kasserr: 53, späte geschlechtslose Phase. Der Thuun des Stamms Flammenorchidee.

Kress: 17, weiblich. Eine impulsive, glühende Goraja. Als Abgesandte des Stamms Flammenorchidee beauftragt, Oculor zu inspizieren.

Laco Bea Yeppo: 19, männlich. Ein fleißiger junger Mann aus dem Refugio Guldenwaid,

der sich mit Pilzen vergiftete, woran sein Verstand leidet.

Ludon Tya Jerl: 46, männlich. Der Feuerwahrer der Comunidad Opal.

Nata Refael Itana: 27, weiblich. Kupferfarbenes Haar. Die Tochter eines Sabos aus Oculor, die aus Liebe mit dem Guardista Remon in die Wildnis geflohen ist. Die Geburt ihrer einzigen Tochter Enna war so schwer, dass sie keine weiteren Kinder bekommen kann. Beobachtet leidenschaftlich gern die Sterne und andere Himmelsphänomene.

Orresta Velantin Uda: 65, weiblich. Eine Sabo in Agnecodos Gefolge. Sehr darauf bedacht, dass das Wissen dort bleibt, wo es hingehört.

Paskar Zila Vorro: 63, männlich. Der Feuerwahrer der Comunidad Jaspis. Das Alter lastet schwer auf ihm. Er will alle bösen Omen vom Refugio Guldenwaid fernhalten.

Peggann: 46, späte männliche Phase. Der Thuun der Hafenstadt Mauerklipp.

Perul Hida Sabestan: 34, männlich. Ein ausgezeichnete Jäger und geachteter Bürger der Comunidad Bergkristall.

Quarren: 58, späte geschlechtslose Phase. Ein Memor des Stamms Flammenorchidee. Anführer der Delegation, die Oculor inspiziert.

Remon Zyrrel Vector: 40, männlich. Ein fahnenflüchtiger Guardista, der mit Nata in die Nacht hinausgegangen ist, um der Grauwacht zu entgehen und mit seiner Familie ein einfaches Leben zu führen.

Sachno Fienna Rello: 56, männlich. Firandos beliebter Hausdiener, auf korrekte Umgangsformen bedacht.

Sarlos Fiena Jano: 17, männlich. Ein Späher, der ein Refugio im blauen Tag sucht.

Semoel Rea Uberro: 48, männlich. Ein Guardista, der sich auf den Umgang mit Dolchen versteht. Verachtet Remon nicht erst, seit dieser aus der Grauwacht geflohen ist.

Ssarronn: 49, späte männliche Phase. Ein wissbegieriger Sassek, der zwar der Goraja angehört, aber den Ursprung der Traditionen hinterfragt. Von den Menschen fasziniert.

Taruhm Ejja Zebohl: 46, männlich. Ein Guardista, der von sich und anderen verlangt, sich den Härten des Lebens zu stellen.

Ttegoni: 32, frühe männliche Phase. Der jüngste, aber sehr von sich überzeugte Memor des Stamms Silberflor.

Tulag Cestila Rebon: 37, männlich. Der Feuerwahrer der Comunidad Bergkristall.

Ulggerr: 47, späte männliche Phase. Der Anführer eines Enterkommandos, das einen ketzerischen Händler aufgebracht hat.

Vorena Peolo Tira: 39, weiblich. Die beste Schwertkämpferin der Grauwacht, Einzelgängerin.

Xsi: 32, frühe männliche Phase. Ein Abgesandter des Stamms Flammenorchidee, der Oculor inspizieren soll.

Zelesa Tego Olevea: 102, weiblich. Eine Obristin der Grauwacht. Befiehlt das Kontingent, das die Übergabe Elysiums begleitet.