Danksagung

Mit dem dritten Rashminder Tag wird sowohl der Zyklus als solcher als auch die Geschichte von Kirian und Lys beendet.
Es fällt immer schwer, lieb gewonnene Helden gehen zu lassen, aber so viele auf einmal hatte ich noch nie zu verabschieden. Zeit, noch einmal all jenen zu danken, die mich treu begleitet haben und ohne die nicht eine einzige Zeile jemals an die Öffentlichkeit entkommen wäre.

Sandra Busch: Dein Ehrenplatz bleibt für alle Zeiten in Stein gemeißelt. Die Rashminder sind dein Verdienst. Für alles andere kann ich dir an dieser Stelle nicht danken, sonst wird es ein eigener Roman …

Karin Kehrer: Dein Stern leuchtet direkt daneben. Du hast mit Lys und Kirian gekämpft und gelitten, ihre Geschichte hätte ich ohne dich niemals geschrieben.

Raymond: Hüter des letzten Kommas, des Akkusativs, des wohldurchdachten „aber …!“ Danke, dass du stets bereit und eifrig bist.

Monika Dennerlein: Danke für die Covergestaltung, Tipps, Gedanken, Anteilnahme und alles das, wofür ich gerade keine Worte finde.

Simon Rhys Beck: Nachdem ich mittlerweile so einige Verleger kennen lernen durfte, danke ich dir auf Knien dafür, dass du so bist, wie du bist. Bleib so und bleib uns erhalten!

Ich danke allen Fans für Emails, Blogbeiträge und Rezensionen. Ihr überwältigt mich immer wieder aufs Neue!

Den Kritikern danke ich, weil ihr mir helft, stets mit den Füßen zu bleiben, wo ich hingehöre. Euch widme ich mein Motto: Wenn ich nicht gut genug bin, muss ich eben besser werden!

Ich danke den Mädels des Liroforums, die mir liebevoll zur Seite stehen, wann immer ich ein Romanbaby zur Welt bringen muss und mein Elend hinausbrülle.

Meiner Familie danke ich für Geduld und Liebe. Vor allem für Geduld. Und Nachsicht. Fürs energische Wegziehen vom Monitor, damit ich die Welt draußen nicht ganz vergesse, und für Toleranz, wenn ich symbiotisch mit der Tastatur verschmolzen bin. Ich liebe euch.

Hier geht’s zum Lexikon

Zusammenfassung der Ereignisse aus „Eisiges Feuer“, „Jenseits der Eisenberge“, „Die Saat der Finsternis“

Eisiges Feuer

Lyskir (genannt Lys) und Roban von Corlin werden von Räubern entführt und zu Kirian, ihrem Sheruk gebracht. Sie waren auf dem Rückweg von Schloss Lichterfels, wo sie eine geheime Allianz zwischen ihren Fürstentümern vereinbart hatten. Lys soll die junge Fürstin Elyne heiraten. Da dies niemals vom König, Kronrat oder den anderen hohen Adligen genehmigt werden würde, wird heimliche Liebe vorgetäuscht. Elyne hasst diese Intrigen, beugt sich aber ihrem Vater Archym und gibt Lys als Unterpfand eine Kette mit.

Diese Kette erkennt Kirian wieder, denn er selbst hat sie einst geschmiedet – er ist Elynes Bruder, einst unter dem Namen Stefár von Lichterfels bekannt.

Kirian befragt Lys getrennt von dessen Bruder Roban. Dabei kommt es zu einem hitzigen Liebesabenteuer zwischen den beiden, von solcher Heftigkeit, dass sie es sich selbst nur mit einem Anfall von Wahnsinn erklären können. Danach lässt Kirian die beiden laufen, wie es vernünftig ist – er kann sich keine Feindschaft mit einem solch hohen Adelshaus leisten und er weiß, dass sein Interesse an Lys zu groß ist, um ungefährlich zu sein.

Lys verschweigt die wahren Geschehnisse vor seinem Bruder, der niemals hingenommen hätte, dass sein Bruder sich mit einem Räuber durch die Laken wälzt. Roban ist extrem beschützend ihm gegenüber.

Wenig später findet die Hochzeit statt, vom gesamten Adel Onurs beobachtet. Auch Kirian mischt sich unter die Gäste, zum einen,

weil er seiner Schwester nah sein möchte, zum anderen weil er ahnt, dass diese Ehe sehr, sehr unglücklich sein wird und Lys möglicherweise einen Freund brauchen wird.
Sie begegnen sich auf einem Balkon, die Hochzeitsnacht war traumatisch für Lys wie Elyne gleichermaßen. Wieder spüren sie heftige Anziehung zueinander, belassen es jedoch bei einer schlichten Umarmung. Kirian verspricht Lys, zu ihm zu kommen, sobald er sein Winterversteck verlassen kann. Die Bande wechselt regelmäßig zwischen verschiedenen Lagern, um weniger schnell aufgespürt werden zu können.
Dennoch kommt es zu einem Angriff, bei dem Kirian verletzt, ein Räuber getötet und Albor verschleppt wird. Einen Monat lang foltert man ihn, dann soll Albor hingerichtet werden. Im letzten Moment wird er von Lys freigekauft, der von einem geheimen Treffen mit niederen Adligen kommend zufällig vorbeizieht. Kirian glaubt, Lys hätte Albor verletzt und foltert ihn seinerseits fast zu Tode, um seinen ältesten Freund zu befreien. Zu Unrecht, denn Lys hatte Albor kein Haar gekrümmt. Kirian kehrt rechtzeitig zurück, um Lys zu retten und verspricht ihm, dass er ihn aufsuchen und um Verzeihung anflehen wird, sobald es möglich ist.
Lys nutzt seine Verletzungen, um Kirians Legende zu begründen und den Respekt seiner Soldaten zu gewinnen.
Nach seiner Rückkehr wartet er angespannt, wie Elynes Schwangerschaft ausgehen wird. Er weiß, sollte sie einen Jungen zur Welt bringen, geraten sie alle aufgrund der komplizierten Erbfolgegesetze in Gefahr, denn sein politischer Stand im Intrigenspiel ist noch zu unsicher.
Tatsächlich wird es ein Junge. Schon einen Tag nach der Geburt wird die Weidenburg überfallen. Söldner entführen Elyne, Lys kann knapp verhindern, dass auch sein Sohn Lynn geraubt wird. Um sowohl die Menschen auf der Weidenburg als auch seinen Sohn zu sichern, flieht Lys mit dem Kind und dessen Amme und bringt es zu Kirian. Er weiß, dass er damit sein eigenes Leben verwirkt – so will es das Gesetz der Räuber – doch er sieht keine

andere Möglichkeit, Lynn dem Zugriff von Maruv und Archym zu entziehen. Sobald seine Leiche gefunden würde, wäre auch Elyne wieder in Sicherheit.
Die Bande beschließt, dass Lys leben soll, denn mit ihm als König erhoffen sie sich eine bessere Zukunft.
Kirian will ihn nach Sorala begleiten, um Elyne zu retten. Auf dem Weg dorthin werden sie vom Freiherrn von Hyula gestellt. Kirian übernimmt sofort die Rolle eines Söldners, der im Angesicht übermächtiger Feinde seinen Herrn verrät, schlägt Lys nieder und liefert ihn aus. Dieser scheinbare Verrat ermöglicht ihm, frei zu bleiben und Lys noch in der gleichen Nacht mittels einer tollkühnen List zu befreien. Freiherr von Hyula stirbt dabei.
Lys wurde schwer verletzt, Kirian pflegt ihn mehrere Tage lang. Mit diesen Ereignissen festigt sich Lys' Vertrauen, woraus eine gegenseitige Liebe erwächst, die tiefer reicht als alles, was diesen beiden früher bedeutsam war.
In der Nähe von Schloss Sorala werden sie von Soldaten aus Corlin aufgegriffen. Lys glaubt, dass sein Vater dahinterstecken muss, aber Kirian ahnt bereits die Wahrheit: Lys' Bruder Roban, der für Kirians Ächtung gesorgt hat, ist die treibende Kraft hinter Elynes Entführung.
Roban will an Lynn kommen, um seinem eigenen ungeborenen Sohn das Erbe von Corlin zu retten. Im folgenden Streit wird Lys gezwungen, sich zwischen seinem geliebten Bruder und Kirian zu entscheiden. Er tötet Roban.
Nach Gesetz hätte er anschließend das Recht, jedes Lebewesen auf dem Grund von Sorala töten zu lassen. Das kann und will er nicht, also sichert Lys sich eine Allianz mit Sorala. Zuerst nur, weil er die Unschuldigen verschonen will, ohne seinen politischen Stand noch weiter zu gefährden, sehr schnell begreift er aber die Bedeutsamkeit dieses Schrittes: Sorala hält die Schürfrechte über das einzige Eisenerzvorkommen diesseits der Eisenberge.

Jenseits der Eisenberge

In „Jenseits der Eisenberge“ wird Kirian durch eine Intrige von Erebos gefangen genommen und als Sklave nach Irtrawitt verkauft. (Siehe Onkar).
Elyne, die von König Maruv nach Purna zitiert wurde, versucht alles, um ihrem Bruder zu helfen. Als Maruv Kirian entmannen lassen will, um ihm die „Wildheit“ zu nehmen, und Archym nicht eingreift, wirft sie sich den Priestern zu Füßen und fleht um Hilfe. Die Priester wirken daraufhin mit Maruvs Einverständnis ein Ritual, das Kirians Erinnerungen vollständig unterdrückt. Dabei spielt ein Silberamulett eine bedeutende Rolle.
Dieses Amulett lassen die Priester Lys zukommen, der gegen jede Vernunft loszieht, um seinen Geliebten zu retten.
Hilfe erhält er dabei von Lark, der sich ihm als Priester vorstellt und Lys auf dem Geheimpfad nach Irtrawitt bringt. Dabei werden sie vom Drachen angegriffen, der Lys die Saat des Zweifels auferlegt.
Kaum in Irtrawitt angekommen, wird Lys angegriffen. Seine Begleiter werden erschlagen, er selbst ein Gefangener von Kumien. Niedergedrückt von der Zweifelssaat bleibt Lys lethargisch im Palast des Layn, kann sich zu nichts durchringen, da er nicht weiß, wo er Kirian suchen soll.
Der fristet derweil sein Dasein als Sklave in Pocils Mine, wo er sich nach anfänglichen Schwierigkeiten gut einlebt. Er erleidet epileptische Anfälle, sobald er versucht, sich an sein früheres Leben zu erinnern und muss lernen, genau das zu vermeiden.
Kumien versucht zunächst, Lys’ Herz zu erobern. Erst, um ihn zu vernichten, da er von Maruvs Botschaft beeinflusst ist, der ihm seine Überzeugung schilderte, Lys wäre dem Wahnsinn verfallen. Nach drei Wochen muss er erkennen, dass er sich in diesen scharfsinnigen, facettenreichen jungen Mann verliebt hat. Da Lys ihm klar macht, dass sie keine gemeinsame Zukunft haben werden, beschließt Kumien schweren Herzens, ihn zu Kirian zu schicken.

Freilassen will er die beiden nicht, da dies politische Folgen mit Onur nach sich ziehen würde. Zudem weiß er, dass es Lys nicht glücklich machen würde, da Kirian sich nicht an ihn erinnert. Darum schickt er ihn als Sklaven in die Mine. Lys geht an diesem Verrat fast zugrunde. Er wird gebrandmarkt und – gegen Kumiens ausdrücklichen Befehl – von einem Soldaten vergewaltigt.
Es ist Inur von Sorala, der Lys einen kleinen Funken Hoffnung schenkt, und Kumien selbst, der Lys zuflüstert, warum er ihm all das antun musste.

Die Saat der Finsternis

In „Die Saat der Finsternis“ müssen Lys und Kirian einen harten Weg gehen, um wieder zueinander zu finden. Lys hat von Beginn an einen schweren Stand in Pocils Mine: Die Sklaven verachten ihn als ehemaligen Lustknaben des Layn, und sowohl Tiko als auch Orchym hassen ihn dafür, dass er Kirians Anfälle und beständigen Kopfschmerzen verschlimmert. Lys, gebrochen von Kumiens Verrat und der Tatsache, dass er alles aufgegeben hat, um einen Kirian zu finden, der ihn nicht mehr erkennt und Höllenqualen bei seinem Anblick leidet, gibt auf. Er treibt in schwersten Depressionen, gefangen in der Saat des Zweifels, dem Untergang entgegen, bis Marjis sich ihm aufdrängt. Das kleine Sklavenmädchen, das selbst alles verloren hat und genau so wenig überlebensfähig ist wie er, sucht seinen Schutz. Sie klammern sich aneinander, für sie ist Lys bereit, noch ein wenig länger durchzuhalten.
Dann geschieht ein Unglück: Lys und Kirian werden bei einem Stolleneinsturz verschüttet. Obwohl sie beide verletzt sind und dem sicheren Tod entgegenblicken, können sie sich einander annähern. Kirian entdeckt, dass lediglich seine bewussten Erinnerungen unterdrückt sind, während unbewusste Assoziationen an dem Fluch vorbei geschmuggelt werden können. Solange er Lys nur spürt, geht es ihm gut und er kann einige verschüttete

Erinnerungen finden und halten. Hier, in Kirians Armen, findet Lys die Gewissheit, die er braucht, um die Saat des Zweifels abzuschütteln.
Nach ihrer Rettung fliehen sie in Richtung Eisenpass. Sie nehmen Marjis mit, auch, wenn es ihre Überlebenschancen mindert – das Kind wäre sonst jämmerlich zugrunde gegangen. Am Pass können sie nur mit Mühe einem Schneesturm entkommen. Schweren Herzens führt Lys sie zu dem Geheimpfad, wo er erneut vom Drachen angegriffen wird. Diesmal wird die Saat des Misstrauens zur Blüte getrieben, während Kirian unter der Zweifelssaat leiden muss.
Im Haupttempel von Onur wird das Ritual durchgeführt, mit dem Kirian seine Erinnerungen zurückerhält. Er leidet jedoch weiter unter Zweifeln, so stark, dass es beinahe zur Trennung mit Lys kommt. Lys würde daran zerbrechen, was Kirians Zweifel nur noch höher treibt. Als er bereit ist, Lys gewaltsam von sich zu stoßen, erinnert er sich an die verhängnisvolle Nacht im Zelt. Da hätte er Lys beinahe umgebracht, nur weil er nicht bereit war, ihm zu vertrauen. In dieser Erkenntnis findet er die Gewissheit, die es braucht, die Zweifel zu vertreiben.
Der Drache erlöst ihn, lässt Lys allerdings weiterhin an Misstrauen leiden.
Sie ziehen zu einem Lager, wo sowohl die Soldaten aus Lys' Burg als auch die Räuber versammelt sind. Hier wird Onkars Verrat aufgedeckt und Lys, der nicht einmal sich selbst vertrauen kann, findet sich am Scheideweg: Alles gewinnen oder alles verlieren.
Er entschließt sich, den Drachen herauszufordern und zwingt Kirian, ihn auf eine Weise zu unterwerfen, die Lys' Ängste berühren. Solange, bis er sich mit Leib und Seele ausliefert und das Vertrauen findet, mit dem er die finstere Saat bezwingt.
Danach wagt Lys, ein Bündnis mit Archym zu suchen. Sein Schwiegervater hat ihn als Einziger niemals wirklich gehasst und sich nur gegen ihn gestellt, weil er ihn ebenfalls für einen Wahnsinnigen hält. Lys will Maruv wirtschaftlich aushungern:

Kumien ist bereit, den gesamten Handel Irtrawitts über Inur von Sorala laufen zu lassen und den König dabei zu übergehen. Dieser Plan würde gelingen, der Kronrat wäre innerhalb weniger Wochen bereit, Maruv zum Abdanken zu zwingen. Doch Maruv ist bereits den nächsten Schritt gegangen und zwingt Lys zum Duell. Lys würde entweder sterben oder als Hochverräter hingerichtet werden. Mit Archyms Unterstützung gelingt es ihm, unbeschadet davon zu kommen: Maruv stirbt an einem Herzinfarkt, er war alt und sehr krank.
Lys tritt von seinen Ansprüchen auf den Thron wie auch Corlin zurück und lässt sich bereitwillig für fünf Jahre auf der Weidenburg arretieren. Damit ist er aus dem Intrigenspiel ausgeschieden, er unterstützt Archym und Inur von Sorala, den neuen Thronerben nur noch aus dem Hintergrund.

Zurück zum Dokumentbeginn

Rashmind-onurisches Lexikon

Beachte: In vielen Einträgen besteht Spoilergefahr, da die Ereignisse des 3. Rashminder Tages mit aufgenommen wurden. Wer die Geschichte noch nicht gelesen hat, sollte das unbedingt bedenken, um Enttäuschung zu vermeiden.

Alle Altersangaben beziehen sich auf den Zeitraum, in dem die Rashminder Tage spielen.

Im Index finden sich alle Stichpunkte aufgelistet. Unter den einzelnen Buchstaben kann man sofort zum entsprechenden „Kapitel“ navigieren.

A B C D E F G H I J K L

M N O P Q R S T U V W

X Y Z

A

Albart: Cousin von Lys, hochrangiger Adliger und hinter ihm in der Thronfolge, solange Lynn noch minderjährig ist. Er gilt als

unfähig, sein Griff nach der Krone würde sicherlich den Erbfolgekrieg auslösen.

Albor: Dunkelbraunes Haar, struppiger Vollbart, große Brandnarbe im Gesicht. Er war Seiler, bis durch ein Unglück seine Familie verbrannte und er Selbstmord begehen wollte. Kirian hat ihn gerettet, gemeinsam haben sie Kirians Bande gegründet. Er wurde einen Monat lang gefoltert, seitdem fehlen ihm an der linken Hand der kleine und der Ringfinger; er leidet an beständigen Schmerzen und hat viele verwachsene Narben davongetragen. Lys hat ihn für zwölf Silberstücke gerettet (die Legende hat daraus inzwischen mehrere hundert Silberstücke bzw. zwanzig Goldstücke gemacht, vielleicht auch noch mehr – genug, um einen adligen Fürstenhof zwei Jahr lang zu bewirtschaften). Dass es wirklich eine Rettung sein sollte, hatte Kirian zuerst missverstanden. Albor liebt Anniz, die nun, da er nicht mehr länger Mitglied einer Räuberbande ist, sich ihm voll und ganz zugewandt hat und mit ihm gemeinsam auf der Weidenburg lebt.

Allianz, internationale: Geheimes Bündnis verschiedener Machthaber (nicht unbedingt Regenten) mehrerer Länder. Nachdem Maggarn und Naxander ausgeschieden sind, bleibt unklar, wie es mit dem Bündnis weitergehen wird. Archym und Lark sind von der alten Truppe erhalten. Kirian und Lys sowie Layn Kumien könnten dazustoßen, v.a. nachdem Kirian zum König gekrönt wurde.
Hätte man Lys in diesen Bund aufgenommen, als noch Maruv Herrscher war, wäre allen Beteiligten viel Leid erspart geblieben.

Almur: Freund von Tomar

Albträume: 1. Lys leidet an Albträumen, die von Kirian, Kumien, dem Drachen, dem Intrigenspiel und Elyne verursacht wurden.

2. Kirian litt in der Zeit, als er sich an nichts mehr erinnern konnte, an schweren A., die ihn Schlimmes befürchten ließen – er hat Lys gesehen, wie er auf verschiedenste Weisen gefoltert und misshandelt wird und wusste lediglich, dass er auf irgendeine Weise daran beteiligt war.
3. Eryk und Kaiden leiden an Albträumen, die Naxander verschuldet hat.
4. Cael leidet an Albträumen, in denen er immer wieder bis an den Rand des Todes geprügelt und dann geheilt wird. Sein Geliebter Natt leidet an ähnlichen Träumen, seit er von Karchos gefoltert wurde.
5. Maruv, Archym und Erebos leiden/litten unter dem Albtraum, dass Lys König werden könnte.
6. Albor leidet an Albträumen von der fürchterlichen Folter, die er einen Monat lang ertragen musste. Er lernt danach erst wieder zu lächeln, als Anniz zu der Bande kommt.
7. Ich leide an Albträumen, dass meine geistigen Babys in Rezensionen verrissen werden könnten. Oder dass mir ein Homophober Hassmails schreibt. Dass ich mich in meinem eigenen Intrigenkomplott verirre oder schwere Logikfehler irgendwo einbaue. Etc., usw., blaaa … Ich bin eigentlich viel zu nervös für den Veröffentlichungsstress. Anscheinend leide ich aber auch ganz gerne, denn ich gedenke nicht, in nächster Zeit aufzuhören.

Alsa: Kleines Sklavenmädchen, das Lys den Weg zu Arkins Hütte weist.

Alturek: bedeutsamer Clan in Irtrawitt

Angelevaner: Ursprünglich Dämonenpaktierer. Fürst Angelevar, der vor über zwei Jahrzehnten hingerichtet wurde, galt als Begründer, was nie wirklich sicher war. Möglicherweise hatten sich nur einige Wirrköpfe diesen Mann als Vorbild genommen,

dem man die üblichen Gräueltaten nachgesagt hatte – von Jungfrauenschändung bis Opferung eines Neugeborenen war alles dabei. Naxander hat seine Gruppierung von gleichgeschlechtlich liebenden Männern unter diesen Tarnnamen laufen lassen. Dabei gibt es offizielle Mitglieder, die einfach nur einen Ort brauchen, wo sie sich ohne Angst treffen und austauschen können; und eine spezielle Untergruppe, die junge Männer von der Straße entführt und als Lustsklaven verkauft. Lark macht dem Treiben in der ersten Rashminder Nacht ein Ende, wobei er Eryk und Kaiden als ahnungslose Handlanger benutzt – mit mehr Skrupeln, als es auf dem ersten Blick scheinen mag.

Angst: Helden leiden ständig darunter, da man bekannterweise Mut braucht, um Held zu sein, und Mut an der Angst gemessen wird, die man überwinden muss. Über das Maß an Mut, das alle meine Lieben aufbringen, muss kaum weiter geredet werden – Eryk und Kaiden, die sich Naxander ausliefern müssen, Lys, der ins Ungewisse rennt, um seinen Liebsten zu retten, Kirian, der umgekehrt seinen Liebsten an einen Feind ausliefert, um ihm so das Leben zu bewahren, Elyne, die ein überzeugendes Schauspiel bietet, um ihren Sohn wie auch Tomar zu retten – sie alle zeigen geradezu übermenschlichen Mut.
Es wird aber meines Erachtens in vielen Büchern zu wenig darüber gesprochen, welchen Mut es braucht, nach diesen ausgestandenen, grausamen Ängsten in das normale Leben zurückzukehren. Darum will ich an dieser Stelle noch einmal betonen, dass die Abenteuer meine Helden nicht unverändert lassen und sie sich im Laufe der Geschichte dadurch charakterlich verändern. Siehe auch Albträume.

Anidis: Hauptfluss von Rashmind. In ihm ertrinkt Kaidens Bruder Mattus sowie jener Fremde, den Eryk retten wollte und dafür unehrenhaft aus der Garde entlassen wurde.

Anjala: Priesterin in Irtrawitt.

Anjali die Ältere/die Jüngere: Schwestern von den Larks, Jaro und Vanda; beide Mitte dreißig, verheiratet, mehrfache Mütter. In der zweiten Rashminder Nacht tun sie so, als wären sie mit Eryk und Kaiden verheiratet, um Torgens Fluch zu unterstützen. Die Nachbarschaft glaubt, die Frauen seien auf Reisen, um kranke Verwandtschaft zu pflegen.

Amisha: Tochter von Meister Torgen, Mutter unbekannt, wie alt sie genau ist ebenfalls. Sie ist eine Artefaktmagierin der neunten Nanchra und dadurch so mächtig wie eine Göttin. Doch die zartgliedrige, altersgebeugte Frau lebt als Hauswirtschafterin am Königshof von Lopurn und ist damit zufrieden. Ihr Vater hatte sie als Kind verflucht, damit ihre Existenz unbemerkt bleibt – weibliche Magier von solcher Begabung hätte niemand zugelassen. Kaiden hat diesen Fluch in der zweiten Rashminder Nacht unwillentlich gebrochen. Amisha wird von Naxander gezwungen, ihm drei magische Artefakte zu erstellen: Die Neuerschaffung vom Tor von Amarganth, ein Gestaltraub- und ein Kontrollartefakt. (Siehe Rashminder Tage 2) Andernfalls hätte Naxander das Königspaar von Laymark umgebracht, ungeachtet der politischen Folgen. Amisha hat ihm alles das mit einem milden Lächeln überlassen. Außerdem hat sie Lark dem Größeren ein Artefakt gegeben, mit dem seine gedämpfte Magie wieder erwecken kann. Warum, hat sie ihm nicht gesagt, er hatte sie auch nicht darum gebeten; man kann vermuten, dass sie so ermöglichen wollte, Naxander zu besiegen.

Anira: Frau/Witwe von Roban, geborene Baroness von Eschenberg. Cousine von Fürstin Lucia von Lichterfels, Großcousine von Kirian. Mutter eines kleinen Jungen, der drei Monate jünger als Lynn ist. Ihr Sohn soll Corlin erben, Lys hat seinen Titel freiwillig niedergelegt. Kirian setzt sie als Verwalterin

von Schloss und Ländereien ein, da er über seine Mutter ein Erbrecht auf Corlin hat, darauf aber gerne verzichtet.

Anniz: Amme von Lys' Sohn Lynn. Etwa siebenunddreißig Jahre alt, schwere honigblonde Zöpfe, rundliches Gesicht, kräftig-weibliche Figur. Sie hat ihre Familie bei einem Brandunglück verloren, woraufhin Lys sie zu sich in die Weidenburg geholt hat. Sie ist sehr resolut und mütterlich und fürchtet wenig, abgesehen von Pferden. Sie lebt gemeinsam mit dem ehemaligen Räuber Albor auf der Weidenburg, wo sie neben Lynn auch Elenar, die Tochter von Elyne und Lys' Ziehtochter Marjis betreut.

Anrede, korrekte: In Onur eine schwierige Angelegenheit, da jeder Adelstitel eine eigene Anrede erfordert, abhängig von Geschlecht, Alter, Familienhierarchie und vieles mehr. Es ist aber nicht immer klar, welchen Rang das Gegenüber innehält. Man behilft sich zumeist mit „edler Herr/Dame".
In Irtrawitt hingegen ist es sehr einfach: Jeder Herr wird Mebana genannt, sobald er in der Hierarchie über einen steht.
In Laymark hält man es weniger streng als Onur, achtet aber schon auf den adligen Rang. Bürgerliche werden oft mit „Meister …" angesprochen, ob sie nun einer sind oder auch nicht.

Aounfrer: Das Oberhaupt der männlichen Priesterschaften in Onur. Siehe Onjerro.

Archym: Fürst von Lichterfels, König von Onur, Vater von Elyne und Kirian, Schwiegervater von Lys. Ein Krieger von Kopf bis Fuß, auch heute noch, wo er das siebte Lebensjahrzehnt erreicht hat und sein Augenlicht schwindet. Seine erste Frau war Baroness Lucia von Eschenberg, die seinen Sohn Stefár geboren hat. Diese Ehe war vermutlich nicht glücklich, zumindest ist Lucia mit dem damals sehr jungen Soldaten Tomar fremdgegangen. Aus dieser Affäre entsprang ein weiterer Sohn, den Archym nicht anerkannt

hat, auch nicht, um die Etikette zu wahren. Da Tomar es aber bis zum Hauptmann von Lichterfels geschafft hat und er lange Jahre glücklich mit seiner späteren Frau und seinem Sohn dort leben konnte, dürfte es keinen Groll deswegen gegeben haben.
Archyms zweite Frau Mirea ist erst kürzlich gestorben. Sie war die Mutter von Elyne.
So sehr Archym seine Kinder liebt, er konnte nie in Frieden mit ihnen leben und musste sie zu oft für die Politik und das Intrigenspiel opfern. Es heißt, er wäre gebrochen gewesen, als er in Die Saat der Finsternis glauben musste, Kirian als Sklaven ohne Erinnerungen nach Irtrawitt und Elyne als Opfer von Räubern verloren zu haben, und seinen Enkelsohn Lynn ebenfalls. Daran, und an seiner Bereitschaft auf Sorala, sich Lys zu öffnen und ihm ein wenig von seiner Sorge um Elyne und Kirian zu zeigen, kann man sehen, was unter der Maske des Fürsten versteckt liegt. Auch um Lys hat er sich besorgt gezeigt und mehr als einmal versucht, ihn zu beschützen – nachdem er erkannt hat, was für ein Mann Lys wirklich ist.
Das Verhältnis zu Kirian bleibt schwierig, doch er nimmt die Ächtung zurück und tritt vorzeitig als König ab, um Kirian den Thron zu überlassen.

Ardam: Mitglied der K.R.R.F., sehr guter Freund von Eryk und Natt. Eryk zerbricht daran, dass er ihn zu Tode peitschen muss.

Arkin: Vorsteher der Sklaven in Pocils Mine. Verheiratet mit Irla, Vater von Tiko. Er sorgt mit ausgeklügelten Sicherheitsmaßnahmen dafür, dass es möglichst wenig schwere Unfälle oder Todesfälle gibt. Er wurde als Sklave geboren, selbst seine Großeltern haben bereits in dieser Mine gearbeitet. Arkin ist vermutlich Anfang bis Mitte fünfzig, wirkt aber, verbraucht durch schwere Arbeit, wie ein uralter hagerer Greis. Wie alle älteren Sklaven hustet er beständig aufgrund der Feinstäube. Arkin hat sich um Kirian gekümmert, er war der Einzige, der dessen

Zuneigung zu Orchym erkannt, richtig gedeutet und ihn gewarnt hat – die Folgen wären grauenhaft gewesen. (Siehe Gleichgeschlechtliche Liebe und Die Saat der Finsternis)

Armband, Larks: Amisha hat Lark dem Größeren ein Artefakt geschenkt, das wie ein schlichtes Lederband aussieht, welches er am linken Arm trägt. Dieses Band kämpft gegen die rituelle Dämpfung, mit der Priester Lark als Kind die Magie gefesselt hatte. Seine Wahrheitsmagie der siebten Nanchra zu binden, hätte Lark beinahe umgebracht. Die meisten Priester führen ein glückliches und erfülltes Leben, trotz der gewaltsamen Unterdrückung ihrer angeborenen Kräfte. Er hingegen hatte gelitten und leidet immer noch, so sehr, dass er den Tempel schon als junger Mann verließ. Amishas Artefaktmagie kann das Ritual nicht mit einem Schlag ungeschehen machen. Wenn Lark sich auf das Band konzentriert, kann er Illusionen durchschauen. Selbst solch mächtige wie Amishas, wie er bei der Doppelillusion unter Beweis stellt.

Arroz: Einer der Schläger von Karchos, wird während Caels Folterung von Dev getötet.

Artefakt: Jeglicher Gegenstand, der mit Magie belegt wird. Es braucht mindestens Magie von der 5. Nanchra, um ein Artefakt erschaffen zu können. Die einzige bekannte Artefaktmagierin ist Amisha: Sie vermag magische Energien in Gegenstände legen, die daraufhin alles vollbringen, was immer sie möchte – das macht sie geradezu allmächtig, da sie die gesamte Bandbreite dessen abdeckt, was magisch möglich ist. Naxander wiederum ist der einzige bekannte Magier, der mit Artefakten körperlich so verschmelzen kann, dass er deren Eigenschaften übernimmt. Erwähnenswerte Artefakte: Der Tor von Amarganth, die Schale der Unsichtbarkeit, die Silberringe, Larks Armband zur Überwindung der magischen Dämpfung, Caels Schlüssel, der

verfluchte Tür- und Truhenschlösser öffnet. Siehe auch Verbotene Artefakte, Gilde. Interessanterweise soll Karchos das Wiesel getötet werden, weil ihm jemand angeblich ein Artefakt untergeschoben hat, in dem ein Dämon gebannt wurde. Nur Karchos' Berührung soll den Dämon freisetzen können. Dies ist eine Lüge, die von Varel und Naxander an Lark den Größeren übermittelt wurde. Siehe auch Rashminder Tage 2.

Arva: Tochter von Nayamé, etwa siebzehn Jahre alt. Ihr fehlen noch die letzten Weihen, um eine volle Priesterin der Erdmutter zu werden. Sie begleitet Marjis in „Die Saat der Finsternis" in das Lager nach Urrat, um sie zu Lys zu bringen. Dort spricht sie für Onkar die Bestattungsriten und bleibt später, um den Räubern und Weidenburger Soldaten ein wenig priesterlichen Beistand zu bieten.

Ächtung: Als Roban zu Gast auf Schloss Lichterfels weilte, hat er Kirian beschuldigt, ihm einen Siegelring gestohlen zu haben. Gemäß den undurchsichtigen Gesetzen des Intrigenspiels musste Archym seinen Sohn deswegen auspeitschen und als Geächteten fortjagen lassen. Er ist damit offiziell für seine Familie gestorben. (Siehe Eisiges Feuer und Die Saat der Finsternis)
Am Ende des 3. Rashminder Tages hebt Archym die Ächtung auf, nachdem Fürst Inur von Sorala von Naxander umgebracht wurde und Lys seinen eigenen Tod vorgetäuscht hat.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

B

Badehaus: Tempelartige Bäder, die es erst seit einiger Zeit in Rashmind gibt. Eine Modeerscheinung, die aus irgendwelchen exotischen Ländern von Händlern nach Lopurn gebracht wurde und sich jetzt über das ganze Land ausbreitet. Hier schrubbt man sich nicht nur möglichst rasch den Dreck vom Leib, sondern zelebriert die Körperreinigung wie ein Ritual. Ein sehr teures, dafür lohnendes Vergnügen.

Band, geistiges: Gleichzeitig mit dem Bindungsfluch an Naxander hat Torgen in der zweiten Rashminder Nacht heimlich ein geistiges Band zwischen Eryk und Kaiden erschaffen. Sobald sie intensiv aneinander denken, können sie miteinander kommunizieren. Beim Sex kommen sie sich sogar so nah, dass sie Empfindungen, Gedanken und Erinnerungen teilen, als wären sie miteinander verschmolzen. Das war ursprünglich dafür gedacht, dass Eryk über diese Verbindung die Schale der Unsichtbarkeit – und damit Naxander – finden kann, was sich als unnötig herausstellte. Dieses Band ist auch nach Naxanders Tod bestehen geblieben, genauso wie der Fluch. Ein Umstand, den die beiden sehr genießen und gemeinsam mit den Silberringen am ersten Rashminder Tag als Fluchtmittel aus Karchos' Verlies nutzen.
Am dritten Rashminder Tag muss Kaiden dieses Band zerreißen, um überleben zu können, nachdem Naxander den Fluch nutzen wollte, um ihn umzubringen. Kaiden schafft das Band neu. Außerdem schenkt er sowohl Natt und Cael als auch Lys und Kirian ein ähnliches Band und eine gemeinsame Verbindung für sie alle sechs. Falls in Zukunft jemand in Not gerät, werden die anderen es spüren.

Bande, Kirians: Es gibt im Augenblick vierzehn Räuber, inklusive Kirian selbst. Bille ist zu Beginn von Eisiges Feuer getötet worden, Onkar hat in Die Saat der Finsternis Selbstmord begangen.
Die Bande wurde von Kirian und Albor gemeinsam gegründet. Im Gegensatz zu quasi allen anderen Banden Onurs gibt es strikte Gesetze, die jeder bedingungslos befolgen muss, auch Kirian selbst – er versteht sich als Erster unter Gleichen. Aus diesem Grund mussten alle gemeinsam entscheiden, ob sie Lys dafür umbringen würden, dass er den Weg zum Sommerlager gefunden hat; Kirian hätte ihn nicht begnadigen können.
In ganz Onur verteilt gibt es zahlreiche Lager, die sie abwechselnd beziehen. Auf diese Weise können sie ihre Überfälle auf Händler und Reisende begehen, ohne allzu viel Ärger befürchten zu müssen, da sie nie zwei Mal an derselben Stelle zuschlagen, nie ohne Grund töten und nicht zu gierig zugreifen. Abgesehen von Überfällen bestreiten sie ihren Lebensunterhalt oft auch mit Trickbetrügereien in den Städten, für die sie mit Verkleidungen, Giften und vielen anderen Utensilien tätig werden; und Entführungen von Adligen oder Reichen, von deren Angehörigen sie Lösegeld erpressen. Auf diese Weise finden Lys und Kirian zusammen.
Die Bande unterstützt das Intrigenspiel, mit dem Lys versucht, den Thron zu erringen, auch wenn es ihnen viel abfordert und sie wollen Kirian auch treu bleiben, nachdem er König geworden ist. Was genau jeder Einzelne in Zukunft tun wird, bleibt unklar.

Barat: Sehr junger, blondhaariger, arroganter Soldat im Dienste des Fürst von Corlin.

Barn: Mitglied der K.R.R.F. Ein ruhiger, besonnener Typ, der es vortrefflich versteht, Schlägereien anzuzetteln, ohne selbst darin

verwickelt zu werden. Ein wertvolles Talent für jemanden, der so viele Hautbilder auf den Armen besitzt, dass er unauffällig in jeder Hafentaverne verkehren kann. Selbst auf seiner Glatze sind Hautbilder eingestochen: Der Kopf einer Schlange, die sich über Hals und Nacken hinab bis zu seinem linken Handgelenk schlängelt. Mit seiner bulligen Gestalt und seiner einfachen Kleidung, wie sie typisch für Seeleute ist, sieht er aus, als wäre er gerade von einem Schiff gestiegen.

Barbier: Auf der Suche nach der Schale der Unsichtbarkeit bekommen Kaiden und Eryk in der zweiten Rashminder Nacht Probleme mit einer Gruppe von Schlägern, die von einem Vielleicht-Barbier angeführt wird. Dieser Mann, von Eryk liebevoll „Fettbacke“ getauft, trägt einen schweren Lederkittel, wie es gewöhnlich wandernde Zahnbrecher oder Barbiere tun. Der Barbier-oder-was-auch-immer hat es auf Eryks kostbare Schwerter abgesehen. Auf engstem Raum mit einer Überzahl von Glücksrittern, mit Kaiden im Koma-Schlaf, den es zu schützen gilt, gerät Eryk in schwerste Bedrängnis: Zwar kann er Fettbacke, der wohl doch kein Barbier ist, wirkungsvoll ausschalten, unterliegt aber im Gefecht gegen die fünf anderen.
Kaiden erwacht, als Eryk gerade niedergestochen wird und schafft es, die verbliebenen Kerle außer Gefecht zu setzen. Bei dieser Gelegenheit wird ihm bewusst, dass seine Magie so viel größere Reichweite besitzt, als er je vermutet hätte: Er kann seinen Liebsten retten, obwohl seine heilmagischen Fähigkeiten sehr gering sind, indem er die verborgene tödliche Verletzung mittels Suchmagie aufspürt.

Beginn, neuer Tag: Die Definition, wann genau der neue Tag beginnt, ist von entscheidender Wichtigkeit, seit Kaiden sowohl von Torgen als auch Naxander nur einmal am Tag bestraft werden kann. Sobald ein neuer Tag beginnt, muss Kaiden sich wieder dem Gehorsamkeitsfluch unterwerfen.

Naxander denkt praktisch. Für ihn hat ein Tag 24 Stunden, um Mitternacht beginnt jeweils der neue Tag und fertig.
Kaiden und sein Meister hingegen sehen den Beginn des neuen Tages genau dann, wenn die Sonne aufgeht. Sie leiden an der magiertypischen Schlaflosigkeit (siehe Schlaf) und verbringen die einsamen Nächte mit Studien und Warten darauf, dass ihre Mitmenschen erwachen. Die Magie ist bekanntlich dumm und richtet sich danach, was der Fluchmagier für gut und richtig hält. Dieses Missverständnis führt in der dritten Rashminder Nacht zu Naxanders Tod.
Es kann allerdings nachteilig sein, falls Kaidens Bestrafung kurz vor Sonnenaufgang durchgeführt wird, da er in diesem Fall schon sehr bald wieder gehorsam sein muss.

Bille: Von Kirian stets „Alter Mann“ genannt, wurde bei einem Soldatenangriff erschossen.

Bindungsfluch an Naxander: So hat Torgen Kaidens Fluch in der dritten Rashminder Nacht formuliert:
„Ich verfluche dich. All dein Sein und Denken, dein Körper, Geist und Seele sei von nun an Fürst Naxander unterworfen. Jedes Wort, das er an dich richtet, ist dir Gesetz und Befehl. Verweigerst du dich ihm, in Gedanken oder Taten, sollen niederhöllische Ängste dich plagen, bis du ihm Gehorsam zeigst. Nichts kannst du tun, um ihm zu schaden, deine Hand nicht gegen ihn erheben, keine Magie wirken, die ihm widerstrebt, kein Wort sagen, das ihn verdammt. Jeder Versuch der Rebellion zwingt ihn, Naxander, deinen Herrn und Meister, dich mit aller Härte zu bestrafen, bis er dein Verbrechen als gesühnt ansieht.
Dieser Fluch endet, wenn einer von euch beiden stirbt oder Fürst Naxander mir befiehlt ihn zu brechen.“
Naxander erfährt von Lark dem Größeren, dass Torgen den Fluch still erweitert hat: Er kann Kaiden nur ein einziges Mal pro Tag

bestrafen. Danach ist es für Kaiden möglich, sich ihm zu verweigern, ohne den Zwang zum Gehorsam zu empfinden.
Am ersten Rashminder Tag nutzt Naxander den Fluch, um Kaiden vergewaltigen zu können, am dritten Tag befiehlt er ihm, mit dem Atmen aufzuhören. Dies führt zu Kaidens Tod.

Bitteres Getränk: Ein schwarzes Gebräu, das man in Irtrawitt traditionell morgens zum Wachwerden trinkt. Kaiden weiß den Namen nicht, darum ist er auch der Schöpferin der Welten leider unbekannt. Es wird aus gerösteten, klein gemahlenen Bohnen aufgebrüht und erfreut sich auch in den Nachbarländern steigender Beliebtheit.

Botensystem: Lys und Kirian haben in den letzten Jahren jeden ihrer Verbündeten dazu gebracht, sich dem Botensystem anzuschließen. Alle halten jederzeit eine Reihe von Pferden bereit. Wer das Botensystem nutzt, kann sein Reittier hemmungslos antreiben, ohne ihm zu schaden, da es schon nach fünf bis allerhöchstens fünfzehn Meilen ausgetauscht wird. Irtrawitt hat das System übernommen.

Brokla-Saft: Heilmittel, das Kindern eingeflößt wird, die sich zu erkälten drohen. Lys‘ Kammerdiener auf der Weidenburg quält seinen Herrn damit ebenfalls gerne.

Brüder: Familie ist immer ein schwieriges Kapitel, Geschwister kaum weniger als Eltern-Kind-Beziehungen.
Roban und Lys waren einander sehr zugetan, dennoch muss Lys seinen Bruder am Ende von Eisiges Feuer töten, um Kirian zu beschützen. Roban hat nie begriffen, dass Lys sich einen Dreck um Titel und Adel schert und wollte mit aller Macht verhindern, dass die Erbfolgegesetze den Namen Corlin aus seiner Blutlinie löschen.

Tomar hatte eine Beziehung mit Kirians Mutter, als Folge dessen besitzt Kirian einen Halbbruder, der in der Küche von Schloss Lichterfels arbeitet. Da dieser nicht offiziell anerkannt wurde, spielt er für den Rest der Geschichte keine Rolle mehr. Es ist allerdings für die Beziehung von Tomar und Kirian durchaus bedeutsam.

Lys täuscht in „Jenseits der Eisenberge“ in Irtrawitt vor, er sei der Bastardbruder eines onurischen Adligen. Das glaubt ihm zwar niemand, da seine Identität bereits zuvor bekannt war, doch er kann Maggarn beeindrucken – ganz sicher hätte dieser andernfalls Lys nicht geholfen, das Amulett an die Priester weiterzuleiten. Maggarn selbst ist ein Bastardbruder von Kumien. Der hält diese Tatsache so erfolgreich geheim, dass zu der Zeit, als Lys nach Irtrawitt kommt, jeder glaubt, Maggarn sei tatsächlich nicht mehr als der Kammerdiener des Layn. Dahinter steckt taktisches Kalkül, Maggarn besitzt in seiner Position hohe Macht im Palast und kann unerkannt viel mehr erfahren, als es ihm sonst möglich gewesen wäre. Es schützt ihn sogar vor Verachtung, denn Bastarde sind in Irtrawitt wert- und rechtlos. Dennoch ist er verbittert darüber und bringt Kumien keinerlei Bruderliebe entgegen. Nur deshalb begeht er den Verrat und schließt sich während der Rashminder Tage mit Naxander zusammen.

Kaiden verliert als Kind seinen Bruder Mattus durch einen tragischen Unfall. Da er sich selbst die Schuld daran gibt – Mattus wäre nicht weggelaufen, hätten sie beide sich nicht zuvor gestritten – überschattet dieses Ereignis sein gesamtes folgendes Leben. Während der Suche nach Mattus erwacht seine Magie.

Eryk hat vermutlich keine echten Geschwister, allerdings fühlt er sich mit Natt und Ardam als Bruder im Geiste verbunden. Aus diesem Grund geht er fast daran zugrunde, als er Ardam töten muss. (Siehe Rashminder Tage 1) Das ist die Ursache für Natts sehr emotionale Reaktionen gegenüber Kaiden und als er am dritten Rashminder Tag glaubt, Eryk sei im Limbus verschollen.

Der Konflikt zwischen Lark und Naxander eskaliert erst, als Lark der Kleinste als Lustsklave verkauft wird. Lark besitzt heute noch sechzehn Geschwister, wie viele es ursprünglich waren, ist nicht bekannt. Seine Beziehung zu Lark dem Kleineren ist aus vielen Gründen sehr schwierig.

Busch, Sandra: Eine brillante Autorin, Drachenzähmerin und wirklich gute Freundin, die mir stets mit Trost, Rat, Vorschlägen und virtuellen Umarmungen zur Seite steht. Ohne sie wären die Rashminder nicht so schnell vorwärtsgekommen und schon gar nicht dort gelandet, wo ich sie brauche. Danke, dass es dich gibt!

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

C

Cael: Mitglied der K.R.R.F., stammt aus dem östlichen Hafenviertel. Dort wurde er als Kind, nachdem sein Ziehvater Jeckel gestorben war, mehr als einmal vergewaltigt und/oder missbraucht. Aus dieser Zeit stammt sein Hass auf den Geruch von Salzwasser und das Meer im allgemeinen.
Er ist Mitte bis Ende 20, hat nackenlanges schwarzes Haar, blaue Augen, schmales Gesicht. In ihm kocht ewiger Zorn, den Kaiden gezeichnet hat, als er ihn magisch aufspüren sollte – normalerweise sieht man es ihm nicht an, da er sich hinter einer Maske aus Spott verbirgt.
Cael wurde als Kind von Naxander entführt, der ihn später an Lark verschenkte. Naxander hat ihn jahrelang nachts im Bett gehalten, ohne ihn zu missbrauchen. Einfach nur, um einen lebendigen

Körper spüren zu können, wenn auch unter dicken Stofflagen und von einer Decke getrennt. Wird Einsamer Wolf genannt, da er immer allein arbeitet. Als die Magie schwindet, will Lark ihn von seinem aktuellen Posten abziehen: Cael hat sich in die Bande von Karchos das Wiesel eingeschmuggelt. Lark spürt, dass der junge Mann in Gefahr ist, ahnt aber nicht, dass er bereits zu Beginn der Mission verraten wurde. Naxander hat befohlen, Cael mehrfach bis an den Rand des Todes zu foltern, falls Lark nicht bis zum Verschwinden der Magie auftaucht. Auf diese Weise erhofft sich N., Kaiden geliefert zu bekommen. Cael geht am ersten Rashminder Tag durch sämtliche Niederhöllen, bis endlich Natt auftaucht und ihn befreit. (Siehe auch Heilsteine)
Seitdem schwankt Cael zwischen Phasen völliger Starre, grausiger Verzweiflung und einigermaßen ruhigen Momenten. Er fühlt sich wie magisch von Natt angezogen, was er selbst nicht versteht – Cael hatte noch nie freiwillig Sex und würde normalerweise weder Männer noch Frauen grundlos anfassen oder sich berühren lassen. Bei Natt hat er das Gefühl, sich anlehnen zu können, aufgefangen zu werden und aktiven wie passiven Sex als Ventil nutzen zu können. Cael brauchte Sex und Dominanz, um die aufgestaute Verzweiflung loszuwerden, aber zärtlichen Rückhalt, um zu überleben. Aufgewachsen wie ein wildes Tier, gebrochen und dressiert von Naxander, von Lark zum Killer abgerichtet, von Karchos fast in den Wahnsinns gefoltert. Unter der dünnen Schicht zivilisierter Manieren und charmanter Lässigkeit brodelt ein Vulkan. Und allen Peinigern zum Trotz ist dort eine ebenso starke wie zerbrechliche Seele. Eine empfindsame, sanfte Natur, die sich nach der Liebe sehnte, die sie niemals hatte erfahren dürfen.
Am zweiten Rashminder Tag werden er und Natt losgeschickt, um Karchos wie auch Varel zu töten. Im Stelzenhaus scheitern sie an einem Fluch, Cael kann fliehen, Natt wird gefangen genommen. Cael befreit seinen Geliebten am dritten Rashminder Tag, nachdem dieser erbarmungslos gefoltert wurde. Gemeinsam ziehen sie zum Jagdschloss, wo sie Karchos töten. Danach versuchen sie in

Irtrawitt, Varel zu stellen, der ihnen jedoch entkommen kann. Kaiden schafft es, Cael magisch zu heilen sowie ihm ein geistiges Band mit Natt und der ganzen Gruppe zu schenken. Seit diesen Ereignissen arbeiten er und Natt nicht mehr aktiv in der K.R.R.F., sondern bilden neue Garderekruten aus. Er wohnt mit Natt gemeinsam in dessen Haus, ihre Beziehung ist schwierig, da beide impulsiv und eher dominant sind, und dennoch sehr intensiv. Ich spreche seinen Namen Ka-ell aus. Darf aber jeder für sich selbst entscheiden.

Camera: Mutter des Grafen Inur von Sorala. Der Name wird Ka-meee-ra ausgesprochen, mit sehr langem, betonten e.
Sie gibt sich gerne als entzückend verwirrte alte Dame, womit sie Elyne gut im Griff hält, als diese in Eisiges Feuer als Gefangene auf Sorala gehalten wird. Sie ist es auch, die Elyne mit Seelentrost bedenkt.

Corlin: Altes, sehr reiches Fürstentum im Nordwesten von Onur. Das Wappen ist ein springender Berglöwe, seit über 200 Jahren mischen die Fürsten von C. im Intrigenspiel mit.

Cymon: Tarnname von Cael

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

D

Dennerlein, Moni: Auch bekannt unter Inka Loreen Minden, Loreen Ravencroft und einigen anderen Pseudonymen. Eine weitere wirklich gute Freundin, auf die immer Verlass ist, und meine liebste Coverkünstlerin. Danke für alles, du Liebe!

Dev: Mitglied der K.R.R.F. Ein hagerer, klein gewachsener Mann von rund dreißig Jahren. Stammt aus einer ländlichen Gegend außerhalb von Rashmind, wo es mehr Schafe als Menschen gibt. Seine bevorzugte Waffe ist die Armbrust. Bei der Befreiung von Cael am ersten Rashminder Tag löst er leichtsinnig eine mit einem Fluch belegte Falle aus und wird schwer verletzt. Da die Magie durch das Wirken des Kometen zu diesem Zeitpunkt nach wie vor nicht funktioniert, wäre er beinahe gestorben. Glücklicherweise gelingt es Natt rechtzeitig, zu Cael durchzudringen, der als Einziger weiß, mit welchem Wort man den letzten verbliebenen von Varel verfluchten Heilstein aktiviert.

Deus ex machina: Ein Stilmittel, bei dem Helden in tödlichen Gefahrensituationen durch ein wundersames Ereignis gerettet werden – Erdbeben, Blitzeinschläge, Angriffe von Tieren (man denke an Tolkiens Adler, die immer dann kommen, wenn alles vorbei zu sein scheint), urplötzliches Auftauchen irgendwelcher Personen oder dem Einritt der Kavallerie, oder (…). War im antiken Theater der beste Moment überhaupt, wenn die Götter aus dem Nichts erschienen und alles richteten.
Solch ein Trick kann sehr unterhaltsam sein, lässt sich auch nicht immer vermeiden, gilt aber nach aktuellem Schreibstil-Knigge als äußerst schwach. Helden sollten sich besser aus eigener Kraft retten (zur Not auch mit unglaubwürdigen Verrenkungen), oder aber der Bösewicht sich aus eigener Dummheit selbst umbringen (vor Lachen von einer Klippe stürzen o.ä.).
Prinzipiell ist immer schlecht, die Helden in solche Situationen zu bringen, denn realistisch würde es mit dem Tod derselben enden. Aber wo bliebe die Spannung ohne solche Konfrontationen?

Warum genau wollte ich noch mal unbedingt schreiben? Es gibt doch so viele andere Hobbys …

Dialekte: In Rashmind, Onur und Irtrawitt spricht man zwar die gleiche Sprache, doch in unterschiedlicher Betonung und Ausdrucksweise. In Irtrawitt ist die Aussprache härter und rau. Sie empfinden den Rashminder Dialekt als „Singsang“ und viel zu weich, auf eine lebhafte und schnelle Weise wie etwa Italienisch. Die Onurer sprechen eher melodisch, vergleichbar mit Französisch.

Dolch: 1. Ein Dolch, dessen Griff wie ein Löwenkopf geformt ist, wird zum Erkennungszeichen des legendären Sheruks Kirian. Dieser Dolch war ein Abschiedsgeschenk des Silberschmiedes Willomar, Kirians ersten Geliebten.
2. Die Beherrschung von Wurfdolchen ist eine hohe Kunst, auf die Eryk sich neben dem Schwertkampf spezialisiert hat.

Doppelillusion: Lark der Größere erschafft am ersten Rashminder Tag eine solche Illusion, als er bemerkt, wie Kaiden und Eryk ihre Ringe ausnutzen, um vor seiner Nase mit ihrem unterbrochenen Liebesspiel fortzufahren.
Eine Illusion wirkt durch das, was die Nutzer tun, wollen, denken und glauben. Sobald die beiden nicht mehr geglaubt hätten, für Larks Augen unauffällig dazusitzen, wäre es vorbei gewesen. Da Amishas Wille die magischen Ringe zwingt, ihre Träger zu beschützen, müssen die beiden auch vor sich selbst beschützt werden. Ein verrücktes Paradox, das Lark befähigt, die beiden Liebenden zu berühren und sie aus nächster Nähe zu beobachten, ohne dass sie ihn bemerkten. Eine doppelte Illusion eben. Sie endet, als Kaiden Lark mittels seiner Magie aufspürt und ihn kurzerhand mit in das Liebesspiel „integriert“.
Am dritten Rashminder Tag provoziert Lys, angestachelt von Kirian, ebenfalls eine Doppelillusion. Es gibt ihm ein Gefühl dafür, wie man selbst stärkste Magie überlisten kann und gibt allen vier

Helden die Möglichkeit, noch ein wenig Kraft zu schöpfen, bevor das Unheil zuschlägt.

Dorian: Hauptmann der Garde von Corlin, Fechtmeister von Lys und Roban. Er ist zudem der Vater von Milo. Obwohl er seinem Herrn, Erebos von Corlin, treu ergeben ist, hält er immer zu Lys.

Drachen: 1. Fremdartige, intelligente Geschöpfe, die in den Schatten leben. Sie scheinen seit ewigen Zeiten verschwunden zu sein, tatsächlich sind sie zu Wächtern des Limbus aufgestiegen. Drachen besitzen die Fähigkeit, unentdeckt hinter einem Opfer auftauchen. Nur von einem einzigen Exemplar ist bekannt, dass er in dieser Welt lebt: Der Drache der Eisenberge. Beschrieben werden sie als riesige schwarze Bestien, die zu gewaltig für jeden Gang oder Raum erscheinen, selbst für das Nichts. Ein lebendiger Albtraum aus Schatten, Reißzähnen und Klauen, dem ein Geruch nach nassem Leder und kaltem Gestein anhaftet. Dass sie in „Die Saat der Finsternis“ wie auch dem dritten Rashminder Tag zwei ausgewachsene Männer und ein Kleinkind in eine einzige Klaue nehmen und unverletzt tragen konnte, sagt einiges über die Größenverhältnisse aus. An den Stirnansätzen wachsen gewaltige Hörner, deren Anzahl etwas über ihr Alter und den Rang aussagen. (Siehe auch Vielgehörnter.)Die Augen besitzen einen reptilienhaften gelblichen Glanz. Dank dieser Hörner und ihrer Eigenart, aus dem Schatten aufzutauchen, hat man sie offenbar häufig mit Dämonen verwechselt.
Der dreigehörnte Drache der Eisenberge bewacht den Geheimpfad zwischen Onur und Irtrawitt. Vermutlich hat er diesen Gang selbst angelegt, zu welchem Zweck, lässt sich nur mutmaßen. Er tötet jeden Eindringling, der nicht entweder ein Priester, ein Magier oder ein Wanderer unter dem Schutz der vorgenannten ist. Als Lys diesen Weg gehen muss, wird der Drache von dem Silberamulett angezogen. Siehe auch „Jenseits der Eisenberge“.

Dieser Drache beschützt Eryk und Kaiden am dritten Rashminder Tag, als sie im Limbus verloren gegangen sind. Er sorgt dafür, dass sie heil heimkehren und sogar ihre Splitter zurückerhalten.

2. Spitzname von Elyne, siehe dort.

3. (Insideralarm) Ein ganz besonderes Geschöpf, das eigentlich auf den Namen Morna hört. Manchmal auch Königin der Nacht oder Gänseblümchen. Gezähmt von Sandra Busch.

Dreigehörnter: Anderes Wort für Dämon, dass sich auf die Drachen und deren Hörner bezieht. Ein häufiger Fluch lautet: „Bei allen dreigehörnten Schattenfressern …!“

Duell: 1. Duelle sind die einzige Gelegenheit für die Sklaven in Pocils Mine, abends nach Sonnenuntergang die Hütte zu verlassen, ohne Gefahr zu laufen, von den Wächtern „zum Spaß“ totgeprügelt zu werden. Kirian liefert sich in Jenseits der Eisenberge ein Duell mit Yego, Lys kämpft gegen Tiko. Letzteres Duell war in mehrer Hinsicht wichtig: Zum einen musste Lys eine Menge aufgestauter Emotionen loswerden, nachdem er frisch von der Saat des Zweifels befreit worden war. Außerdem wusste er genau, dass Tiko dieses Gefecht dringend brauchte, denn der Junge war eifersüchtig auf ihn, da sein Freund und großes Idol Kirian ihn kaum noch beachtete. Zum anderen war dies eine Gelegenheit, die Aufmerksamkeit der Wächter von der nicht mehr zu übersehenden Tatsache abzulenken, dass er und Kirian Liebende waren.

2. Bei den Rashmindern gibt es einige Duelle:
Naxander gegen Torgen, Lark d.G., Kaiden und Lirayam;
Gildenrat gegen Stadtrat;
Cael gegen Natt.
Die Waffen sind dabei sehr unterschiedlich und reichen von Magie und Flüchen zu Lügen und Intrigen bis hin zur körperlichen Auseinandersetzung. Naxander und Lark ringen auf diversen

Schlachtfeldern miteinander, die ganze Welt ist ihr Schachbrett, unter ihren Figuren befinden sich ganze Königreiche. Lirayam scheint die Schwächste im Bunde zu sein, ist aber tatsächlich die einzige Nicht-Magierin, die jemals eine von Naxanders Intrigen zerschlagen und sich äußerst effektiv gegen ihn verteidigen konnte. Das Duell zwischen Cael und Natt ist eher erotischer Natur und endet auch entsprechend.

Dunkart: Bedeutungslose Provinz an der Ostküste Onurs. Lys behauptet zu seiner Tarnung in Irtrawitt, von dort abzustammen. Siehe Erek.

Dämon: 1. Verwechslung zwischen Drachen und Dämonen sind verständlich, und aus der Sicht der Opfer macht es keinen großen Unterschied, ob ein niederhöllisches Wesen oder ein Drache es umbringt.

2. Entitäten, die aus den Niederhöllen stammen und von mindestens einem Magier (Naxander, wer sonst?) beschworen werden können.

3. In der 2. Rashminder Nacht konfrontiert Naxander Kaiden mit einem Dämon, nachdem er ihn mit einem Verwirrzauber in Todesangst versetzt hat. Es handelt sich dabei um eine leicht kontrollierbare Entität, die negative Energie abstrahlen und auf ausdrücklichen Befehl die äußere Gestalt desjenigen annehmen kann, der sich neben ihr befindet.
Eigentlich sollte dieser Dämon für Karchos das Wiesel sein, ein nützliches kleines Geschöpf mit vielfältigen Einsatzmöglichkeiten, von Verwirrung der Feinde über Täuschung von Wachposten. Nachdem Lys ihn vernichtet hat, will Karchos keinen mehr haben.

4. Ein Unbekannter hat einen Dämon in ein Schmuckstück gebannt und Karchos untergeschoben. Natt und Cael erhalten am zweiten

Rashminder Tag den Auftrag, Karchos zu töten, nach Möglichkeit auch Varel zu erledigen und so zu verhindern, dass der Dämon frei gesetzt wird. Es entpuppt sich am dritten Rashminder Tag als eine Lügenintrige von Varel und Naxander, die dazu dient, Lark abzulenken und Karchos zu eliminieren.

Dämpfungsritual: Seit mehr als dreißig Jahren wird jedes magisch begabte Kind, dass entweder die vierte Nanchra überschreitet oder ein gefährliches Talent besitzt, nahezu ausnahmslos in den nächstgelegenen Tempel gebracht, um dort von den Priestern gedämpft zu werden. Außerhalb von Rashmind wird ohne jegliche Ausnahme jeder magisch Begabte gedämpft. Dieses Ritual ist traumatisch und sehr schmerzhaft und endet für höhere Begabte oft tödlich. (Siehe Lark der Größere)
Bekannte Ausnahmen sind Kaiden und Naxander – Letzeren wollte man sicherlich dämpfen, doch Priesterrituale beinhalten stets Berührungen Haut auf Haut. Da es unmöglich gewesen wäre, ihn anzufassen, ohne sich selbst umzubringen, wird dies wohl der Hauptgrund dafür gewesen sein, ihn nicht zu dämpfen.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

E

Eisenberge (jenseits von): 1. Ein Gebirge, das Irtrawitt von all seinen Nachbarländern trennt, namentlich Onur, Laymark, Farkinseln, Nordernreiche, die Halbsteppenebene, Be'eltremeyrt und Kinagorsa. Über die letzten vier Länder ist, abgesehen von ihren Namen und der Tatsache, dass es zwar Friedensbündnisse

zwischen ihnen und Onur, aber kaum Handel gibt, nichts weiter bekannt.
Es existieren zwei Pässe, die Onur und Irtrawitt verbinden: Den gefährlichen Eisenpass, der raschen Zugang gewährt, aber nur wenige Wochen im Jahr begehbar ist, und ein weiterer Pass, der die Händler zu ewig langen Umwegen zwingt, doch wetterunabhängig und sicher genutzt werden kann. Hier befinden sich außerdem der Hort des Drachen, und der Geheimgang, den dieser bewacht.

2. Jenseits der Eisenberge ist der 2. Teil der Serie um Lys und Kirian.

Eisenkriege: Größere Schlacht in Onur, vor ca. fünfzehn bis fünfundzwanzig Jahren. Weitere Details sind nicht bekannt.

Eisenpass: Dieser gefährliche Übergang ist nur wenige Wochen im Jahr zu nutzen, hier muss man immer mit plötzlichen Schneestürmen rechnen. Da er eine rasche Verbindung zwischen Irtrawitt und Onur ermöglicht, wird er dennoch so oft wie möglich angesteuert.
In „Jenseits der Eisenberge“ erwacht Kirian hier inmitten eines solchen Sturms und stellt fest, dass er all seine Erinnerungen verloren hat.
Auf der Flucht nach Onur in „Die Saat der Finsternis“ werden Lys und Kirian ebenfalls davon heimgesucht, womit sie durchaus gerechnet, aber auf ihr Glück gehofft hatten – sie hatten keine Kraft oder Vorräte mehr übrig, um den weit entfernten ungefährlichen Pass zu versuchen. Mit einem Kind, das er sich vor den Bauch gebunden hat, und Kirian über den Schultern, der erschöpft zusammengebrochen war, trotzt Lys dem Sturm Schritt um Schritt ab, bis er regelrecht aus dem Gefahrengebiet heraus- und etliche hunderte Schritt in die Tiefe hinabschlittert.

Eisiges Feuer: 1. Wenn Kirians Blick zeitgleich zu brennen und zu gefrieren scheint, sollte man fliehen. Oder um seine Feinde fürchten. Lys hat dies auf bitterste Weise erfahren müssen. Im Buch mit eben diesem Titel kauft Lys Albor frei, unmittelbar bevor dieser hingerichtet werden soll. Um sich weder vor dem Volk noch seinen eigenen Leuten eine Blöße zu geben, stellt er es so dar, als wolle er sich an dem Mann rächen, der bei seiner Entführung die Hauptrolle gespielt hatte. Die aufopferungsvolle Pflege, die er Albor zukommen lässt, erklärt er damit, dass er ihn erst hochpäppeln muss, bevor er ihn angemessen foltern kann. Kirian erfährt davon und glaubt die Lüge, so wie jeder andere auch. Nachts schleicht er in Lys' Zelt und foltert ihn auf grausamste Weise, um zu erfahren, wo Albor steckt. Er lässt Lys gefesselt und geknebelt zurück, woran dieser beinahe erstickt wäre. Erst im letzten Moment kann er ihn retten. Seither fürchtet Lys das Eisige Feuer, und auch, wenn er Kirian wahrhaftig verziehen hat, träumt er gelegentlich nachts davon. (Siehe Albträume). Er hat zudem ein Trauma davongetragen: Fesseln kann er ertragen, sobald er geknebelt werden soll, treibt es ihn fast in den Wahnsinn. Dieses spezielle Trauma erhält in „Die Saat der Finsternis" besondere Bedeutung.

2. Erster Teil der Serie um Lys und Kirian.

Elenar: Tochter von Elyne und Tomar, Elynes 2. Kind. Lys hat sie offiziell anerkannt, sodass ihr Titel und ein Erbanteil zustehen werden.

Ellermeile: Eine der besseren Gegenden von Rashmind. Hier befindet sich das geheime Stadthaus von Lark dem Kleineren.

Ellert: Transportmagier der Gilde, der allerdings auch mit Naxander zusammenarbeitet.

Elyne: Rund zwanzig Jahre alt, Tochter von Archym und Mirea, Frau von Lys, Halbschwester von Kirian, Mutter von Lynn, seit einiger Zeit Geliebte von Tomar. Fürstin der Weidenburg ist sie auch. Außerdem sehr schön, brünett, schwarzen Augen, sehr zarter Gestalt, und, äußerst liebevoll ausgedrückt, als *schwieriger* Charakter bekannt. Oder berüchtigt. Teilweise auch gefürchtet.
Sie macht Lys das Leben zur Niederhölle, hilft ihm aber auch mutig und steht ihm in „Die Saat der Finsternis“ treu zur Seite.
Kirian hatte ihr einst einen runden silbernen Anhänger geschmiedet, auf dem ihre Initialen eingraviert sind. Es sieht nach einem billigen Stück aus, doch Elyne trennt sich nie freiwillig von ihm – nur einmal, als Unterpfand für die Eheintrige mit Lys. Kirian erkennt diesen Anhänger in „Eisiges Feuer“ sofort, was möglicherweise mit verantwortlich war, dass der sich für den jungen Mann interessiert.
Elyne war von Geburt an ein schwaches, ängstliches Kind. Ihre Eltern konnten damit nicht umgehen. Dafür hat sich Kirian um sie gekümmert, der sie mit seinen damals knapp zwanzig Jahren eher als eigene Tochter denn als Schwester empfunden hat. Bis sie sieben Jahre alt war, war ihr Bruder immer für sie da gewesen, hat ihre Ängste ernst genommen und versucht, sie sanft davon zu heilen.
An dem Tag, als er vor ihren Augen ausgepeitscht und fortgejagt wurde, ist eine Welt für sie zerbrochen. Elyne hatte ihren Drachentöter verloren, der die Monster ihrer kindlichen Phantasie verjagt hatte. Um zu überleben, wurde Elyne selbst zum Drachen, der alles mit flammendem Zorn und Verachtung bespuckt, was ihn ängstigt. Da Elyne weiterhin ein ängstliches, zartes Gemüt besaß, war sie bald weithin gefürchtet.
Sie leidet darunter, dass sie sich Lys nicht öffnen kann, den sie mittlerweile aufrichtig bewundert und auf ihre eigene Weise auch mag. Noch schlimmer trifft es sie, dass ihr angebeteter Stefár sie nicht nur über zehn Jahre lang im Glauben ließ, er sei tot, sondern dazu ihren Ehegatten liebt. Lynn ist eine weitere blutige Wunde in

ihrer Seele. Sie hat ihren Sohn die gesamte Schwangerschaft über gehasst, der Gedanke, dass Lys sie als Gebärmaschine für seine Intrigen missbraucht, war unerträglich. Viel zu spät hat sie erkennen können, was für ein Mensch Lys wirklich ist. Da sie sofort nach der Geburt lange Zeit von Lynn getrennt war, hat sie keine Muttergefühle mehr für ihn entwickeln können.
In den Wochen, in denen sie in Jenseits der Eisenberge gemeinsam mit Tomar die königlichen Soldaten in die Irre geführt hat, um ihren Sohn zu beschützen, ist sie diesem Mann näher gekommen. Niemand überrascht das mehr als sie selbst, immerhin kannte sie Tomar schon ihr ganzes Leben lang als den Vater von Stefárs Halbbruder, er selbst könnte ihr Vater sein. In dem Glauben, dass Lys tot ist, haben sie es beide zugelassen, mit der Folge, dass Elyne schwanger war, als sie ihrem Mann erneut gegenüberstand. Tomar hat sich deswegen selbst zerfleischt und ist sogar aus Lys' Diensten geflohen – er konnte den Gedanken nicht ertragen, seinen Herrn und Freund so hintergangen zu haben. Mittlerweile ist Elyne Mutter einer kleinen Tochter namens Elenar, und zum Zeitpunkt des 3. Rashminder Tages erneut von Tomar schwanger.

Emailschulden: Hab ich. Ständig. Hiermit bitte ich all die lieben Menschen um Verzeihung, denen ich zwar ständig verspreche, ihre Emails zu beantworten, aber immer erst spät oder auch gar nicht dazu komme.

Emin: Minensklave, dem Lys ein ausgekugeltes Ellenbogengelenk richtet. Dafür rettet ihn Emin, als Lys in Die Saat der Finsternis beinahe von Orchym und Tiko ertränkt wird.

Entführungen: Ein Problem, unter dem meine Helden häufiger leiden.
So wurde Lys von Kirians Bande und dem Freiherrn von Hyula entführt, Kirian von Sklavenhändlern, Kaiden von Naxander (mehrfach) und gemeinsam mit Eryk von Lark dem Kleineren.

Auch Elyne wird zum Opfer, Inur wird von Kumien entführt, und gewiss gab es da noch mehr Vorkommnisse dieser Art. Siehe auch Gewalt.

Erbfolgegesetz: Sie sind … kompliziert. Um genau zu sein, sehr kompliziert. Detaillierter ginge es nur, wenn ich hundert Seiten einplanen könnte. Für die grundlegenden Basisbestimmungen. Ahm, lassen wir das. Es gibt interessantere Themen, echt. Man sagt jedenfalls, dass jede Fehde und jeder Kriegszug innerhalb von Onur in den letzten Jahrhunderten auf irgendein merkwürdiges Erbfolgegesetz zurückzuführen ist.

Erbfolgekrieg/Bürgerkrieg: Wenn der König von Onur stirbt, ohne einen Thronfolger zu haben, der:

- reich wie ein Gott
- politisch unangreifbar
- mit weitläufigem Landbesitz und vielen treuen Soldaten gesegnet
- von den Priestern unterstützt
- intelligent und taktisch bewandert im Intrigenspiel
- bereit und fähig, hart durchzugreifen
- vom Kronrat akzeptiert ist,

droht aufgrund der Erbfolgegesetze ein Erbfolgekrieg, der jeden Fußbreit Erde des Landes mit Blut tränken würde, denn jeder ehrgeizige Adlige würde sofort mit Gewalt versuchen, den Thron an sich zu reißen. Um genau das zu vermeiden, musste Lys drei Jahre lang wie ein Hofnarr tanzen, unentwegt Intrigen schmieden, durfte keine Nacht ohne Angst schlafen. Seine Gegner Maruv, Archym und am Ende auch Erebos konnten ihn nicht einfach beseitigen lassen, obwohl sie nichts lieber als das getan hätten. Als Maruv spürte, dass sein Tod unmittelbar bevorstand, hat er schließlich das Risiko auf sich genommen und Lys zum Königsduell gefordert – ganz im Sinne von „nach mir die Sintflut“.

Er wollte lieber einen blutigen Bürgerkrieg als Lys auf dem Thron zu wissen.
Siehe auch Ächtung, Inur von Sorala, Thronfolge

Erdmutter: Weiblicher Part des Götterpaares.

Erebos von Corlin: Vater von Lys und Roban; Fürst von Corlin. Ein altgedienter Recke, um die siebzig Jahre alt. Er ist strikt konservativ und als Taktiker unfähig. Bis Lys acht Jahre war, hat Erebos ihn normal behandelt. Nach der Ermordung seiner Frau wurde er hart und verbittert. Aus Angst, Lys könnte durch das, was er beobachten musste, ein schwächlicher Feigling werden, der ebenfalls zum Opfer des Spiel wird, hat Erebos ihm unablässig zugesetzt. Möglich, dass er Lys unbewusst nicht verzeihen konnte, dass dieser keine Hilfe geholt hat, um so das Allerschlimmste zu verhindern.
Roban wurde immer mehr zu seinem Liebling, den er für seinen Mut und seine Kampfkraft bewunderte und förderte. Da dieser sich vehement vor seinen Bruder warf, um Lys vor allem zu behüten, wurde Erebos' Angst irgendwann zur Gewissheit: Er hat Lys als unfähigen, weichen Schwachkopf abgetan, als jemand, der den Namen Corlin nicht verdient hat. Die Idee, dass Lys in Eisiges Feuer Elyne von Lichterfels heiratet und so Reichtum und Herrlichkeit der Corlins doch noch fördern könnte, hat ihn so sehr begeistert, dass ihm die Konsequenz lange Zeit gar nicht klar war. Lys als König, das war für ihn ein Albtraum.
Durch Zufall ist ihm in „Jenseits der Eisenberge" Onkar in die Hände gefallen, als er gerade in der Mitte von Onur unterwegs war. Bei der harschen Befragung des jungen Räubers kam u.a. heraus, dass Lys für den Tod Robans verantwortlich ist. Seither hasst er ihn und sieht ihn nicht mehr als Sohn, sondern als Feind von Corlin und Onur.
Er musste zähneknirschend hinnehmen, dass Lys in Die Saat der Finsternis dem Königsduell lebendig entkommen konnte, auch

wenn er froh war, ihn als Erben offiziell los zu sein. Das Silberamulett, das er nach dem Duell gefunden hat, brachte ihn auf die Idee, Layn Kumien für die Rache an Lys zu nutzen. Woher er von einer Verbindung zwischen Lys, dem Amulett und Kumien wusste, ist unbekannt, was genau er sich von seiner Intrige versprochen hatte ebenfalls. Vermutlich hat er geglaubt, mit diesem Schmuckstück Emotionen zu wecken, die den Layn zum Handeln zwingen könnten. Dabei muss Erebos die wahre Natur der Beziehung zwischen Lys und Kumien missverstanden haben. Es war jedenfalls ganz gewiss nicht sein Wunsch, dass der Layn umgehend Inur von Sorala entführen lässt, um den Kronrat zu zwingen, Lys wieder als ersten Thronfolger einzusetzen.
Die Enttäuschung darüber sowie die erneute Aussicht, seinen verhassten Sohn als König erleben zu müssen, hat ihn am zweiten Rashminder Tag zu einem drastischen Mittel gezwungen. Niemals sonst hätte ein solch aufrechter und ehrenhafter Mann wie Erebos zu einer hinterhältigen List gegriffen, indem er Lys in einem Brief vorlügt, im Sterben zu liegen und Versöhnung zu ersehnen. Auch dieser Akt ist ihm misslungen, er konnte Lys nicht umbringen. Er wird den Rest seines Lebens als alter, gebrochener Mann in einem Tempel verbringen. Das Erbe von Corlin ist an Robans Sohn gefallen, bis zu dessen Mündigkeit wird es von seiner Mutter Anira verwaltet werden.

Erek: 1. Soldat, zuvor im Dienst des Fürsten von Lichterfels, dann an Lys zur Weidenburg überstellt, gemeinsam mit seinem Vetter Nikor. Mit Nikor hält er Wache in der Nacht, als Lys in Eisiges Feuer von Kirian gefoltert wird, weswegen Kirian über eine Stunde mit einem Schwerverletzten im Arm warten musste. In diesem Fall hatte Erek Glück, dass Kirian ihn von Lichterfels kannte, auf einen Fremden hätte er ganz gewiss keine Rücksicht genommen.
Er stirbt in Jenseits der Eisenberge in Irtrawitt, als Nikor und er gemeinsam mit Lys auf der Suche nach Kirian angegriffen werden.

2. Tarnname, den Lys annimmt, um sich in Irtrawitt zu schützen. Er gibt sich dort als Bastardsohn eines Großherren aus Dunkart aus, eine völlig bedeutungslose Provinz an den östlichen Meeresküsten Onurs.

Erinnerungen: Sie können trügerisch sein, das ist bekannt. Sowohl für Eryk als auch Kirian besitzen sie eine ganz besondere Bedeutung: Eryk hat sich freiwillig mit einem Vergessensfluch belegen lassen, Kirian wurde gegen seinen Willen dem Vergessensritual unterworfen.

Ich fühle mich manchmal auch, als wäre ich verflucht, aber das ist nur das ganz gewöhnliche Vergessen. Solange ich mich an die Namen und die wichtigsten Abenteuer meiner Helden erinnern kann, ist alles gut … Und für die Details muss ich eben nachschauen. Damit aus graublauen Augen nicht plötzlich nussbraune werden. Oder die Helden sich an einem regnerischen Abend im Spätherbst schlafen legen, um am nächsten Tag von der strahlenden Frühlingssonne geweckt zu werden. All solcher Kleinkram eben.

Eryk: Ca. sechsundzwanzig Jahre alt, raspelkurze blonde Haare, graublaue Augen, groß und muskulös, kämpft bevorzugt mit Kurzschwertern. Er konnte Magie spüren, noch bevor ein Magier sie benutzt. Verbunden mit seinen extrem schnellen Reflexen hat er schon so manchen Magier vor dessen Angriff überwältigen können. Diese Fähigkeit musste er im Limbus an die Drachen opfern. Die Drachen lassen ihn wissen, dass er durchaus selbst ein Magier hätte werden können. Da er beim Erwachen seiner Fähigkeiten kurz davor stand, seine eigene Mutter zu töten und sich unbewusst
Er stammt aus den Hallerborden, ist mit fünf Jahren auf der Straße gelandet, als seine alkoholsüchtige Mutter ihn an ein Bordell verkaufen wollte. Gemeinsam mit Natt und Ardam hat er es

geschafft, in die Gardistenschule aufgenommen zu werden, wo er später von Lark dem Kleineren zur K.R.R.F. abgeworben wurde. Nachdem er Ardam zu Tode peitschen musste und dabei selbst fast umgekommen ist, hat er sich freiwillig von Torgen mit einem Vergessensfluch belegen lassen. Einige Monate hat er bei der Garde gearbeitet und in Frieden gelebt, bis er bei einer Nachtwache auf den Stadtmauern einen Ertrinkenden im Anidis treiben sah. Er versuchte vergeblich, dem Mann zu helfen und ist danach fortgelaufen – Eryk sah keine Möglichkeit zu beweisen, dass er nicht seine Pflicht verletzt hat, da er sich nicht an Wahrheitsmagie erinnern konnte.

Kaiden wurde ausgeschickt, ihn zu suchen und hat ihm zu einer ehrenhaften Entlassung aus der Stadtgarde verholfen. Da Kaiden gerade verzweifelt nach einem Weg suchte, aus dem Haus seines Meisters zu entfliehen, haben sie sich kurzerhand zusammengetan, ein Häuschen gekauft und ihre Fähigkeiten kombiniert, um als Meister für Verlorenes, Okkultes und Notfälle aller Art zu leben und zu arbeiten. Das ging lange Zeit gut, bis die beiden beauftragt wurden, Fillip zu suchen und dabei unweigerlich in die Fänge von Lark dem Größeren und Naxander gerieten. Siehe auch Rashminder Nächte. sowie Rashminder Tage 1 und 2.

Eryk ist ein Mann, der wie eine Katze immer auf die Füße fällt. Lark bezeichnet es als Talent, das Eryk Gefahren zu überleben weiß – ob das eine versteckte, vielleicht rein geistige Form von Magie andeutet, ist nicht klar zu sagen. Nur durch Eryk konnte Kaiden werden, was er heute ist. Er hat einen von seiner Ausbildung und dem Verlust seiner Familie schwer traumatisierten Mann zum Krieger geformt. Kaiden hingegen hat ihn gerettet, als Eryk nicht mehr weiterkonnte, ihm Halt und Freundschaft geboten und ihn aufgefangen, wann immer es notwendig war – und ist. Kaidens Liebe macht Eryk stark, gemeinsam sind sie eine Macht, die nicht zu unterschätzen ist. Das geistige Band zu ihm, die Silberringe und die königliche Erlaubnis, seine Liebe frei leben zu dürfen, das sind die Dinge, die Eryk wirklich wichtig sind.

Eryk ist kein Märchenheld, der lieber stirbt als unehrenhaft zu handeln und es ist nicht sein Ziel, ein guter Mensch zu sein. Er ist jemand, der das Richtige tut, egal, wie hoch der Preis ist. Eine Eigenschaft, die er mit Kaiden, Lark, Kirian und Lys teilt.

Erz: Eisenerz ist in allen Ländern von steigender Bedeutung, da der Bedarf an Eisen und Stahl genauso rasant wächst wie die gesamte Entwicklung auf allen Gebieten von Forschung, Wissenschaft, Kultur und Fortschritt. Onur besitzt nur ein einziges nennenswertes Erzvorkommen, das sich im Besitz von Inur von Sorala befindet. Sorala kontrolliert auch den gesamten Handel mit dem Erz aus Irtrawitt, wo sich zahlreiche von Sklaven betriebene Minen befinden.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

F

Falkner: Adelsgeschlecht, das vor rund fünfundzwanzig Jahren für Unruhen und Fehden in Onur gesorgt hat.

Familie: 1. Die wunderbaren Menschen, die mich auch dann noch lieben, wenn ich ständig an der Tastatur festklebe. Die mich mit Rat und Tat unterstützen, emotional stärken, mir Glück und Frieden und Kraft schenken.

2. Störfaktoren, die immer genau dann Essen, gewaschene und gebügelte Wäsche, sauberes Geschirr, Aufmerksamkeit, Antworten auf Fragen aller Art haben wollen, wenn es gerade gar nicht passt.

(Fragen von „wie spät ist es“ zu „wann machst du eigentlich ….?“ über „Hast du dies und jenes erledigt?“ bis zu: „Wenn Jesus für unsere Sünden gestorben ist, warum müssen wir dann heute noch büßen?“ (> intelligente Antworten auf die Wissensgier meiner pubertierenden Philosophentochter fallen mir immer erst hinterher ein. So etwas wie: Wir sind evangelisch, wir büßen nicht. Oder: Jesus hat nie behauptet, dass er für unsere Sünden sterben will. Das war die Kirche, die damit ein fieses Druck- und Erpressungsmittel hatte. Vielleicht auch: „Schnubbelchen, er mag für die alten Sünder gestorben sein, aber wir kamen danach und haben in der Zwischenzeit neue Sünden begangen.“
Nee, mir fällt spontan nur „Geh, frag deine Religionslehrerin. Sie wird dir die Füße küssen, weil du Interesse zeigst und deine Note schnellt automatisch nach oben.“ ein). Familie ist wunderbar, anstrengend und wundersam anstrengend zugleich.

3. Lebensbelastendes und –gefährliches Problem für Lys und Kirian.
Ihnen würde es deutlich besser gehen, wenn ihre Väter nicht so schwierig wären. Lys hätte niemals seinen eigenen Bruder Roban umbringen müssen, wenn er nicht gezwungen gewesen wäre, aus politischen Gründen zu heiraten. (Siehe auch Elyne und Lynn.)

4. Sowohl Albor als auch Anniz haben ihre Familien bei einem Hausbrand verloren. Es hat ihr Leben für immer verändert und wird es weiterhin überschatten.

5. Eryk hat seinen Vater nie gekannt, seine Mutter wollte seinen Körper als Kleinkind verkaufen. Kaiden hat seine Familie sehr geliebt, wurde aber nach dem tragischen Unfalltod seines Bruders Mattus gewaltsam von ihnen getrennt und Meister Torgen übergeben. Er hat sie niemals wieder gesehen.

Natt und Cael sind auf der Straße aufgewachsen, sie haben ihre Eltern ebenfalls nicht gekannt, wobei Cael von einem Bettler namens Jeckel aufgezogen wurde.

Familiennamen: Gibt es in Laymark nicht, was nicht nur Larks Eltern in Verlegenheit stürzt, da man gesetzlich verpflichtet ist, jede Person anhand ihres Namens eindeutig identifizieren zu können.

Farkinseln: Eine Inselgruppe, die wenige Meilen gegenüber der Südküste Laymarks liegt. Es gibt regen Handel, die Fischerei und Seefahrt hat große Bedeutung. Die Bewohner der Farkinseln tragen für gewöhnlich eine blaue Tätowierung an den Wangen, über deren Bedeutung nichts Näheres bekannt ist. Varel stammt von hier, und Jaro ist dorthin ausgewandert.

Feron: Oberhaupt des ehrwürdigen Clan der Alturek. Großvater von Namir. Er ermöglicht in Jenseits der Eisenberge Shenias Freispruch.

Fehler, echte: Dieses Lexikon ist mit aller Mühe und besten Kräften erstellt worden. Aber auch ich bin nur ein Mensch und damit fehleranfällig. Wer einen echten inhaltlichen Fehler in einem der Einträge entdeckt (Tippfehler etc. dürft ihr behalten) erhält von mir ein signiertes Exemplar meiner Bücher frei nach Wahl. Wer mir zusätzlich sagt, wie viele und welche Einträge nicht im Index auftauchen, darf sich eine Belohnung mit mir absprechen. Ausnehmen will ich ausdrücklich Hyperlinks, egal, ob und was ich falsch verknüpft haben sollte. Die Dinger will ich in diesem Leben nicht mehr anpacken …

Fillip: Siebzehnjähriger Sohn des Zimmerers Holgo. Die Sorge, der Junge könnte von den Angelevanern entführt worden sein, bringt Kaiden und Eryk in der ersten Rashminder Nacht dazu, sich

in Naxanders Belange einzumischen. Später stellt sich heraus, dass er sich in einen unbekannten Magier verliebt hat und durchgebrannt ist.

Fluchmagie: Sehr seltenes und brandgefährliches magisches Talent. Die meisten Fluchmagier, die man nicht dem Dämpfungsritual unterwirft, kommen nicht über die erste Nanchra hinaus. Deren Magie wirkt zumeist destruktiv und selbst auf dieser niedrigen Ebene potentiell tödlich. Fluchmagie der Kón-Ebene ist höchst subtil und greift in das Schicksal aller ein. Nicht einmal der Magier selbst kann vorhersagen, wie weitreichend einer seiner Flüche wirken wird. Torgen ist weitaus gefährlicher als Naxander oder Lark der Größere, was ihm selbst sehr bewusst ist; er wagt es nur nicht auszunutzen, da ihm auch die Konsequenzen seiner Flüche bewusst sind.
Flüche können allerdings auch auf positive Weise wirken. So bewirken die von Varel verfluchten Steine überaus machtvolle Heilung, und Torgens Flüche sind oft Schaden und Segen zugleich.

Fluchmagier: Es gibt nur zwei lebende Fluchmagier, die einer Erwähnung wert sind: Torgen (siebte Nanchra) und Varel (fünfte Nanchra).

Frauenarbeit: Seit fünf Jahren dürfen Frauen in Rashmind auch ohne männliche Erlaubnis arbeiten. Das wurde von Königin Lirayam bewirkt. Es hat dem Ansehen von König Medan geschadet und die meisten Menschen sind negativ dazu eingestellt, doch es hilft Witwen und alleinstehenden Frauen.

Fuchshengst: Lys besitzt einen edlen Fuchshengst, an dem er mit ganzem Herzen hängt. Er lässt niemanden an das Tier ran, versorgt es stets selbst, auch wenn dieses Verhalten als sehr sonderbar betrachtet wird. Sein Bruder Roban hatte ebenfalls einen Fuchshengst geritten. Es waren diese edlen Tiere, die die

Aufmerksamkeit von Kirians Räubern in Eisiges Feuer weckten und in der Entführung der beiden Corlinbrüder endete.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

G

Gand: Soldat im Dienst vom Freiherrn von Hyula. Er übernimmt nach dessen Tod in Eisiges Feuer die Führung der Festung, bis Inur anders entscheidet (wie genau, ist nicht bekannt). Gand ist es auch, der die Nachricht von Bartolos‘ Tod überbringt und dabei die Umstände dieses Mordes ein wenig übertreibt, womit Kirians Legende weiter gefüttert wird.

Garnalf: Diener von Lark dem Kleineren, in dessen geheimen Stadthaus.

Geheimpfad: Es führt ein Weg mitten durch das Eisengebirge, der heutzutage quasi nur noch Priestern bekannt ist. Dieser Weg wird von einem Drachen bewacht, der ausschließlich Priester, Magier und deren Begleiter unbehelligt passieren lässt. Zumeist zeigt er sich ihnen nicht. Alle anderen Eindringlinge werden ausnahmslos getötet.

Gehorsamkeitsfluch: Als die Gilde beschloss, Kaiden nicht zu dämpfen, musste ein Weg gefunden werden, ihn in seiner Macht zu begrenzen. Torgen wurde daher angewiesen, ihn mit einem Gehorsamkeitsfluch zu belegen: Kaiden muss jedem Befehl seines Meisters folgen. Der bloße Gedanke, sich zu widersetzen, bringt

Todesängste mit sich und weckt den Zwang in seinem Meister, ihn dafür zu bestrafen. Kaiden hat seinen Meister gehasst für die Gewalt, die dieser ihm angetan hat. Seit er in der zweiten Rashminder Nacht erfahren hat, dass er durch den Fluch dazu gezwungen war, konnte Kaiden ihm vergeben.
Torgen hat den Fluch außerdem ohne Wissen der Gilde begrenzt: Seit dem Tag, an dem Kaiden als voller Magier anerkannt und aus Torgens Haus ausgezogen war, kann Torgen ihn nur noch einmal täglich bestrafen. Danach fällt der Zwang zum Gehorsam wie zur Bestrafung weg.
Der Fluch hat ein Band zwischen Torgen und Kaiden geschaffen. Kaiden spürt nichts davon, Torgen hingegen kann heftige Emotionen seines Schülers wahrnehmen und fühlt Zuneigung und Fürsorgepflicht.
Dasselbe gilt auch für Naxander, was zu ernsten Konflikten und letztendlich Naxanders Tod geführt hat.
Jeder Fluch braucht eine Festlegung, wie er gebrochen werden kann. Torgen musste als Auflage vom Rat her den Fluch so legen, dass er selbst nicht fähig ist, ihn zu brechen. Er hatte die Idee, ein Kind so sehr quälen, ja, foltern zu müssen, um dessen Macht einzuschränken, von Anfang an gehasst. Beinahe hätte er Kaiden doch zu den Priestern geschickt, damit er rasch und unter so geringen Schmerzen wie nur möglich sterben dürfte, statt ein Leben lang leiden zu müssen. Er wusste, wie viel Gewalt notwendig sein würde, um ein Kind, das bereits in der Reife war, zu einem braven, gehorsamen Jungen zu knechten, der bloß über ein Bruchteil seiner Fähigkeiten verfügen darf. Nur er war in der Lage, ihm ein Meister zu sein, darum hat der Rat die Entscheidung ihm allein überlassen. Er hat es schließlich getan, nachdem er ihn mustern durfte, weil er sah, dass Kaiden stark genug dafür ist. Um dem Rat zu geben, was der wollte, ohne gänzlich die Kontrolle über die Angelegenheit zu verlieren, hat er die Bannflüche folgendermaßen gefügt:

Kaiden wird durch nichts davon erfahren, was er mit seinen Kräften alles erreichen könnte. Liest er etwas darüber, vergisst er es sofort, hört oder beobachtet er etwas, genauso. Das gilt solange, bis jemand, der von diesem Fluch weiß, Kaiden genau erklärt, was und wer er ist – Torgen selbst ausgenommen.
Lark der Größere bricht den Fluch in der zweiten Rashminder Nacht, damit Kaiden sich gegen Naxander zur Wehr setzen kann. Der Zwang, Torgen gehorchen zu müssen, hat weiterhin Bestand, hier greift ein Zusatz, dass nur die Gilde einstimmig beschließen kann, ihn aufzuheben. Auch Torgens Tod würde Kaiden nicht aus dem Fluch entlassen. Es ist nicht genau definiert, vermutlich würde die Befehlsgewalt über ihn an den Gildenmeister übergehen.
Man beachte, dass der Bindungsfluch an Naxander ebenfalls nicht mit dessen Tod geendet hat.
Am dritten Rashminder Tag befreit sich Kaiden im Augenblick des Todes von allen Fluchbindungen.

Gero: Seher in Naxanders Gefolge

Geros: Kerkerwächter im Dienst vom Freiherrn von Hyula

Gerüchte: Können tödlich sein. Vor allem dann, wenn man ein Magier in Rashmind ist und das Unaussprechliche wagt, nämlich als Mann einen Mann zu lieben. Schon gewöhnliche Männer müssen dabei vorsichtig sein und sollten sich nicht in jenen Hafenkaschemmen erwischen lassen, wo sich Männer – vermutlich größtenteils nicht freiwillig – für *besondere Dienste* anbieten. Magier hingegen müssen damit rechnen, auf dem Scheiterhaufen zu enden. Dafür können im Fall von Eryk und Kaiden bloße Gerüchte genügen, die in ihrer Nachbarschaft zu wandern beginnen, nachdem sich Kaiden halbwegs öffentlich Eryk hingegeben hat, um ihr Leben zu schützen. (Siehe auch Rashminder Nächte, Magierkrieg und Verbotene Artefakte)

Über Lys kursieren v.a. in Eisiges Feuer ständig wechselnde Gerüchte. Ganz geheuer ist sein Verhalten niemandem, der ihn nicht gut kennt, was erst am dritten Rashminder Tag ein Ende dadurch findet, dass Kirian den Thron übernimmt.

Gestaltraubartefakt: Eines der Artefakte, die Naxander von Amisha erpresst hat. Er kann damit für zwölf Stunden in den Körper seines Opfers schlüpfen und diesen mit seinem Geist besetzen, während der andere so lange in Naxanders Körper schläft und träumt; oder ob er sich die geraubte Gestalt ‚überstülpt' wie einen Mantel. In ersterem Fall übernimmt er das Wissen und eventuell vorhandene magische Fähigkeiten des Opfers. Als er am ersten Rashminder Tag Eryks Äußeres stiehlt, hat er darauf verzichtet, aus Angst, dessen tiefe Liebe zu Kaiden würde ihn behindern, seinen Plan zu durchzuführen: Jemanden zu quälen, der ihm viel bedeutet. Meistens ist es allerdings günstiger, in den Wirtskörper zu schlüpfen, da er sich so bereits an dem Ort befindet, wo er agieren will, gleichgültig, wo sich sein natürlicher Körper gerade befindet.
Am dritten Rashminder Tag übernimmt er den Körper von Tardis, um an einen Splitter zu kommen. Der wehrt sich allerdings heftig und bereitet Naxander damit echte Probleme. Sein Plan, den Körper von Kumien zu übernehmen und damit zum Layn zu werden, provoziert Lark letztendlich, ihn endgültig zu töten.

Gewalt: Alle Helden sind mehr oder weniger starker Gewalt oder auch Folter ausgesetzt. ausgesetzt. Erwähnenswert ist allerdings Lys . Zum einen hat er eine besondere Art erlernt, auf Gewalt zu reagieren, zum anderen ist er fähig, Kirian zu vergeben, was dieser ihm bereits alles angetan hat. Dies hat nichts damit zu tun, dass Lys womöglich gerne leiden würde – Zitat: „*Will endlich mal wieder aufwachen ohne Schmerz, Angst, Hunger …*"
Lys setzt sich stets geistig damit auseinander, welche Gründe Kirian hat, ihn zu quälen, und ist dabei bislang jedes Mal an den

Punkt gekommen, dass er ihn verstehen konnte und auch wollte. So etwa in Eisiges Feuer im Zelt, als Kirian ihn fast zu Tode gewürgt, grausam verprügelt und dann gefesselt und geknebelt hat liegen lassen, bis er fast erstickt wäre. Er wusste, dass Kirian ihn nicht wirklich hasst, sondern panische Angst um seinen ältesten Freund Albor litt. Darum sagt er auch „Ich liebe dich“, bevor er Kirian wegschickt, obwohl er in diesem Moment mit Sicherheit alles andere als ausgerechnet Liebe empfunden hat. Als Kirian zu ihm zurückkommt und ihn auf Knien um Vergebung anfleht, sagt Lys, Zitat: *„Sollte ich mich jemals in meiner Rolle verlieren und ein echter Fürst werden, ohne Herz und Gnade, und dich, deine Leute oder irgendeinen anderen Menschen opfern, weil es nützlich für mich ist, dann schlage mich so lange auf eben diese Weise, bis ich wieder bei Verstand bin.“*

Schwieriger war es, als Kirian ihn niedergeschlagen und einer Übermacht Feinde ausgeliefert hat. Nach seiner Befreiung aus Hyulas Kerker reagiert er aggressiv und ablehnend auf Kirians Bemühungen. Zitat: *„Hier oben“, fuhr er mit vor Schmerz schwankender Stimme fort und wies auf seinen Kopf, „da weiß ich das genau, Kirian. Ich weiß, dass es Wahnsinn war, gegen zwanzig bewaffnete Reiter das Schwert zu ziehen, ich weiß, dass es so tollkühn wie klug war von dir, dich nicht gefangen nehmen zu lassen. Du hast viel riskiert … Hier oben bin ich dir unendlich dankbar, bewundere ich die List und Kaltblütigkeit, mit der du mich da herausgeholt hast. Aber hier, hier ist es anders.“ Er legte eine Hand aufs Herz. „Ich habe Stunden damit verbracht, mich verraten und zurückgelassen zu fühlen. Ich lag da in meinem Verlies und habe gewusst, dass du nicht der Mann bist, der nur sein eigenes Leben retten will. Ich wusste, du würdest kommen, wenn es dir nur irgendwie möglich ist, darauf habe ich blind vertraut. Aber die leise Stimme im Hinterkopf blieb, dass du es vielleicht nicht rechtzeitig schaffen würdest. Diesmal vielleicht nicht.“*

Nachdem er sich darüber eine Nacht lang gequält hat, kann er Kirian nicht nur vergeben, sondern bittet ihn: *„Wenn sich eine solche Situation noch einmal ergeben sollte, eben dass wir zwei von einer unbesiegbaren Übermacht angegriffen werden, die es aber nur auf mich abgesehen hat … Tu es wieder. Versprich es mir. Tu es wieder.“*

Bei Kumien in Jenseits der Eisenberge hingegen versteht und akzeptiert Lys zwar die Gründe, warum dieser ihn demütigt, foltern lässt und in die Erzminen schickt. Da er aber spürt, dass Kumien ihn nicht ausschließlich beschützen, sondern auch dafür bestrafen will, dass Lys sich ihm nicht zuwenden wollte, kann er ihm nicht so rückhaltlos vergeben.

Kaiden wiederum hat eine eigene Methode gefunden, massive Gewalt ertragen zu können: Er kann sich binnen kürzester Zeit in Trance versetzen und lässt den Schmerz nicht in sein Inneres dringen. Auf diese Weise erträgt er all die Prügelstrafen und die vermeintliche Ablehnung seines Meisters, die Folter durch Nekos Hand während der zweiten Rashminder Nacht und die Vergewaltigung am ersten Rashminder Tag durch Naxander.

Kaiden wie auch Lys mögen es durchaus, sexuell dominant behandelt zu werden, allerdings mehr im Spiel um Vertrauen als aus Erregung durch Schmerzerfahrungen.

Cael nutzt Sex mit Natt als Ventil, nachdem er so brutal gefoltert wurde, dass er kaum noch seinen Verstand zusammenhalten kann.

Gilde: Die überlebenden Zauberer aus dem Magierkrieg gehörten zu den mächtigsten ihrer Zeit, sie unterwarfen sich freiwillig dem König. Fortan überwachten sich Magier gegenseitig, indem sie eine eigene Gilde gründeten, die eng mit dem Stadtrat von

Rashmind zusammen arbeitet. Der jeweilige König bestimmt, wer Mitglied des Gildenrates wird.
Der Gildenrat besitzt ein besonderes Artefakt: Wann immer ein Zauberer erwacht, also ein Kind zum ersten Mal Magie wirkt, beginnt das Artefakt zu leuchten und führt den Gildenobersten zu dem Kind. Das gehört mit zu den Bestimmungen, die dem Rat auferlegt worden sind, damit Magier in Rashmind geduldet werden. Kein Zauberer bleibt unentdeckt und sein Talent ist von Anfang an bekannt. Genauso wie die Nanchra, über die er verfügt.

Gildenabschlag: Alle in Rashmind lebenden, offiziell gemeldeten Magier müssen den Abschlag zusätzlich zu ihren Steuern zahlen. Die Höhe ist nicht bekannt.

Gildenrat: Vom König eingesetzt, ist der Gildenrat ebenso mächtig wie die Stadtoberen von Rashmind. Die genaue Anzahl ist nicht bekannt, denkbar wären acht Männer, genau wie es beim Stadtrat üblich ist. Das Oberhaupt des Gildenrates ist Meister Kimon. Auch Naxander gehörte dazu, bis zu seinem Tod.

Glasstäbchen: Kaiden schmuggelt in der ersten Rashminder Nacht einige Tropfen des Wollusttranks in einem Glasstäbchen ein, das er sich ins Haar geflochten hat. Ein Magier (vermutlich Torgen) hat dieses Stäbchen beschworen (oder verflucht?), sodass Lark mit seinen Leuten zum einen alles hören konnte, was in Kaidens Nähe gesagt wurde – das war wichtig, um im geeigneten Moment zuzuschlagen. Zum anderen konnte der Magier erkennen, wo sich jeder Einzelne im Raum befand.
Lark behauptet nicht zu wissen, wie das funktioniert, aber in dieser Hinsicht hat er schon häufiger gelogen. Er hat ebenfalls behauptet, sein Bruder, Lark der Kleinere, hätte ein solches Stäbchen nicht tragen können, denn dafür müsse man ein Magier sein. Nun, Lark d.K. ist ein Magier, allerdings hätte dieses Stäbchen bei ihm schlicht nicht gewirkt, da er immun gegen Magie ist.

Gleichgeschlechtliche Liebe: In Onur wird sie toleriert, solange alle Beteiligten diskret vorgehen und man sich möglichst einen Partner vom gleichen gesellschaftlichen Stand aussucht.
In Laymark ist sie verboten, in Rashmind sogar bis hin zur Todesstrafe. Vor allem bei Magiern wird strikt alles geahndet, was als unzüchtiges Verhalten ausgelegt werden kann.
In Irtrawitt sind die Strafen bei Sklaven untereinander ebenso strikt wie tödlich – Kastration bzw. Pfählen mit glühenden Eisenstangen.
Beim freien Volk wird bei Anklage im Einzelfall entschieden.
Dem Adel ist es erlaubt, sofern man sich auf Lustsklaven beschränkt.

Gwenna: Geliebte des Freiherrn von Hyula. Kirian fesselt und knebelt die junge Frau, als er Bartolos in Eisiges Feuer tötet (und vergewissert sich mehrfach, dass sie wirklich frei atmen kann, zu sehr hat ihn die Erfahrung mit Lys – Siehe auch Gewalt – geprägt). Ansonsten krümmt er ihr kein Haar, auch wenn die Legende von grausamer Folter und Vergewaltigung spricht.

Götterpaar: Der allgemein gültige Glaube besagt, dass die Erdmutter und der Himmelsvater sich vereint haben und somit die Welt beschützen und segnen. Das lebensspendende Prinzip (weiblich) ist dem geistigen Prinzip (männlich) gleichwertig. Darum leben Priesterinnen und Priester gemeinsam in den Tempeln. Ehebündnisse untereinander werden genauso gerne gesehen wie Schwangerschaften, bei denen die Eltern getrennt bleiben. Lediglich die gleichgeschlechtliche Liebe wird abgelehnt, bei Nicht-Geweihten allerdings geduldig hingenommen. Das göttliche Paar steht für Frieden und Wachstum, Heilung und Forschung, Gleichgewicht und Fortschritt. Die Erdmutter gebärt beständig neues Leben, außer in der Nacht der Wintersonnenwende, in der sie sich von neuem mit dem Himmelsgott vermählt. Jedes Lebewesen, das in dieser Nacht zur

Welt kommt, gilt als seelenlos und vom Schattenfresser, dem Verderber der Schöpfung, besessen. Es wird umgehend getötet, auch Menschenkinder – meistens übergibt man sie den Priestern für diese Opferung. Ein Brauch, dem man, soweit bekannt, nur noch in Onur nachgeht.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

H

Haare: 1. Die Haare, inkl. Bart, eines Magiers reagieren auf seine Stimmungen. Bei Torgen lässt sich beobachten, dass er eher struppig und verwahrlost aussieht, wenn er niedergedrückt ist. Kaidens wüste Locken scheinen sich regelrecht zu winden, sobald er wütend wird.
Varel ist der einzige bekannte Magier, der an Haarausfall leidet. Was das über ihn und seine Magie, beziehungsweise seine Art, sie zu nutzen aussagt, kann nicht genau bestimmt werden.

2. Das, was ich mir vor Verzweiflung raufe, wenn ich mal wieder in ein selbstgebuddeltes Plotloch falle. (Siehe auch Schlaf).

Hallerborden: Mieses Viertel in Rashmind, aus dem Natt entstammt.

Hashart: Kronprinz von Laymark, Sohn des Medan. Er hat mehrere Brüder und Halbgeschwister.

Haushalt: 1. Kaiden und Eryk streiten sich gerne darum, wer für die Freuden des Haushaltes zuständig ist. Eryk versucht sich immer wieder zu drücken und Kaiden ist von Natur aus unglaublich chaotisch mit seiner persönlichen Habe. Nun könnte Kaiden das alles magisch regeln, aber er scheut davor zurück, da er so widerwillig auf diese Kräfte zugreift. (Siehe Gehorsamkeitsfluch).
Kaiden soll allerdings ganz phantastische gefüllte Teigfladen backen können.

2. Das, was vollständig untergeht, wenn ich gerade mit meinen Skripten beschäftigt bin. Und ich bin von 365 Tagen an mindestens 350 mit irgendwelchen Skripten beschäftigt (nicht immer meine eigenen). Siehe auch Familie, Unterpunkt 2. Diese Tatsache ändert leider nichts an meiner Zuständigkeit für diese ganz besondere Freude des Lebens, obwohl ich gelegentlich versuche, Verantwortung zu delegieren.

Heilsteine: Gewöhnliche Kiesel, die von Varel am ersten Rashminder Tag verflucht – bzw. in diesem Fall gesegnet wurden. Sie können einen Sterbenden von der Schwelle des Todes zurückholen, gleichgültig, wie schwer verletzt er ist. Das ist ganz hübsch mächtige Magie für einen Fluchzauberer der fünften Nanchra …
Er hat ein Dutzend Steine verflucht. Cael wird Karchos‘ Schlägern immer wieder bis an den Rand des Todes gefoltert und dann zurückgeholt. Dies geschieht auf Naxanders Geheiß, der damit Lark zu einer Reaktion provozieren wollte, wissend, dass Cael in der magielosen Zeit nur mithilfe von Kaiden gefunden werden kann. Am Ende ist Cael beinahe wahnsinnig und sogar seine Folterknechte haben Mitleid mit ihm. Als Cael gerettet wird, ist nur noch ein Stein übrig. Er bringt Natt dazu, dieses kostbare Artefakt mitzunehmen. Glück für Dev, der es kurz darauf dringend benötigt. Das Aktivierungswort lautet „Anwattka“.

Hergys: Amtierender Priester auf der Weidenburg

Himmlischer Vater: Bezeichnung für den männlichen Teil des Götterpaares

Hochsprache: Geheime Sprache der Priester, aus der sich alle heutigen Sprachen und Dialekte entwickelt haben

Hochzeit: 1. Lys und Elyne schließen in Eisiges Feuer den Ehebund auf sehr traditionelle Weise. Sie wurden bereits von einem Priester gesegnet, als sie sich vom König „richtig" verheiraten lassen. Dazu gehören himmelblauer Samt für Lys und ein erdbraunes Gewand für Elyne, als Anlehnung an das Götterpaar. Lys beklagt sich außerdem über eine unbequeme, juckende Zeremonialperücke.

2. Lark der Größere hat Kaiden und Eryk in der dritten Rashminder Nacht eine Hochzeitsfeier versprochen. Er lügt, dass sich die Balken biegen, aber Versprechen hält er, wenn es ihm irgendwie möglich ist. Zunächst hat ihn der viele Schnee am ersten Rashminder Tag daran gehindert, aber am Ende des dritten Rashminder Tages gibt es eine Feier in Vandas Taverne mit allem, was dazu gehört.

Hoffnung: 1. „Hoffnung ist der Fluch, der mich am Sterben hindert" – Sprichwort in Onur. Wie gebacken für mich in jedem Stadium von Verzweiflung.

2. „Abschied ist die Hoffnung auf ein Wiedersehen" – Zitat von Kirian.

Hokaru-Periode: König Hokaru hatte während seiner fast siebzigjährigen Regentschaft viele Schlösser, Theater und

Prunkbauten errichten lassen, durch zierliche Details gekennzeichnet. Fresken, die nur von einem einzigen Standpunkt aus vollständig sichtbar werden, Inschriften, die zu bestimmten Zeiten des Jahres von der Sonne beleuchtet sind, steinerne Blüten, die das Gebäude einrahmen. Dazu möglichst ein Garten oder Parkanlagen, die wenig Ordnung, dafür Licht- und Wasserspiele und ganzjähriger Blumenpracht aufwiesen. Teuer zu pflegen, darum wurden viele Hokarubauten mittlerweile abgerissen oder umgestaltet.

Holgo: Auftraggeber in der ersten Rashminder Nacht, Vater von Fillip, ein ärmlicher Zimmermann. Als Lohn hatte er Eryk und Kaiden versprochen, das Dach zu richten. Wie man später feststellen kann, hat er dieses Versprechen nicht gehalten, was sich am ersten Rashminder Tag rächt.

Holzkohleofen: Eine recht junge Erfindung, die bereits großen Anklang findet – es ist sehr praktisch und angenehm, einen kleinen, handlichen, gusseisernen Ofen in der Stube zu haben. Eryk und Kaiden besitzen seit einiger Zeit einen neuen Kochherd, der endgültig Schluss mit Rauch in der Wohnstube macht. Wer das hier interessant findet, darf mir gerne Vorschläge für weitere Details des technischen Fortschritts unterbreiten; Geschichten können so ein bisschen sinnlos-hübsche Dekoration immer gut gebrauchen. Unter seiner Herdplatte befinden sich ein Backofen und ein Kasten, um Wasser zu erwärmen. Das alles wird mit dem heißen Rauch des Feuers in der Mitte des Herdes beheizt. Eine Klappe verschließt den Ofen, was es so vorher nicht gegeben hat, und der Rauch wird durch ein Rohr direkt in den Schornstein abgeleitet. Liest noch jemand mit? Ähnlich komfortabel und raucharm funktionieren auch die Holzkohleöfen.

Hunger: Hungrige Bauern versuchen immer mal wieder einen Aufstand in Onur. Auch das regeln die Adligen im Spiel, indem sie

die Bauern ihrer Feinde wahlweise aufstacheln oder „kaufen“. Hunger ist es, was viele Menschen in die Kriminalität treibt, darum gibt es sehr viele Räuberbanden in Onur. Allerdings nur eine von Bedeutung und Kirians Bande ist die Einzige, die schon lange und sehr erfolgreich agiert.
Lys neigt dazu, Hunger zu ignorieren, wenn es gerade viel wichtigere Dinge zu regeln gibt als ausgerechnet zu Essen. Bei den Sklaven wäre er in seiner Depression beinahe verhungert und in Eisiges Feuer, auf dem Weg mit seinem neugeborenen Sohn zu Kirian, hat er beinahe das ganze Essen Anniz gegeben. (Siehe auch: Der Weiße, Roban) Auch auf der Flucht aus Irtrawitt bedenkt er eher Marjis als sich selbst.
Eryk hingegen wird so unleidlich, wenn er Hunger leidet, dass Kaiden freiwillig darauf achtet, ihn immer gut zu füttern. Da Kaiden als Magier viel Energie braucht, ist Essen für die beiden ein wichtiger Punkt im Tagesprogramm. Man kann sich vorstellen, dass sie auch deshalb so gerne Hilfs- und Suchdienste für ihre Nachbarschaft übernehmen, denn diese dankbaren Mitmenschen bezahlen sie oft in Naturalien.

Hörnerstoß: Äquivalent zum Hexenschuss. Bezieht sich auf den Dreigehörnten. Lys täuscht in „Eisiges Feuer“ einen Hörnerstoß vor, um einige Tage ungestört mit Kirian verbringen zu können.

Meister **Hykodemus:** Magietheoretiker, dessen unbeliebtes Gesamtwerk zur Standartausbildung junger Zauberer gehört. Zitat: „Magie ist immer logisch und unberechenbar nur dann, wenn uns das Wissen fehlt, sie zu begreifen.“

Freiherr Bartolos von **Hyula:** Ein ebenso gieriger wie brillanter Mann, der eine Methode entdeckt hatte, tief liegendes Erz zu schürfen. Dafür wurde er von Inur gefördert. Wappen: Bär und Keiler auf grünem Grund. Durch Zufall konnte er in Eisiges Feuer Lys gefangen nehmen, dieser wurde dabei schwer verletzt, da

Bartolos ihn von Pferden schleifen ließ und mit seiner Reitgerte ausgepeitscht hat. Kirian hat Lys mit einem tolldreisten Trick befreit: Er ist nachts in die Festung eingebrochen, hat ein Dokument erstellt, dass die sofortige Auslieferung des Gefangenen befiehlt und ist in Bartolos' Schlafgemach eingebrochen. Diesen hat er gezwungen, das Dokument zu unterschreiben und zu versiegeln, bevor er ihn getötet hat. Bartolos hatte einen Schlüssel um den Hals getragen, mit dem Lys Eisenfesseln aufgeschlossen werden konnten. Dieser Schlüssel, gemeinsam mit dem schriftlichen Befehl, war überzeugend genug für die Kerkerwächter. Nur deshalb haben sie mitten in der Nacht den Gefangenen mit einem Fremden ziehen lassen, zudem auf Pferden des Freiherrn und versehen mit Proviant. (Siehe auch Gewalt)

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

I

Immunität gegen Magie: 1. Lark der Kleinere ist von Geburt an immun gegen Magie aller Art, bekannte Ausnahmen sind lediglich Amisha und Kaiden. Sein Bruder Lark kann ihn nicht durchschauen, Naxander nicht beeinflussen und Torgen ist nicht fähig, ihn zu verfluchen.

2. Aus nicht überlieferten Gründen wurde von Jahrhunderten ein Fluch gewirkt, dass der jeweilige rechtmäßig gewählte Layn von Irtrawitt immun gegen Magie ist. Aus diesem Grund ist Naxander

gezwungen, Kumien nach Onur zu locken, als er beschließt, dessen Körper zu stehlen.

Informations- oder Wissensmagie: Eine Sonderform der Wahrheitsmagie, die, soweit bekannt, nur von Lark dem Größeren beherrscht wird. Er *weiß* nicht bloß, ob er belogen wird oder nicht, er *weiß* schlicht alles. Vor allem das, was ihn nichts angeht. Was er nicht *weiß*, kann er herausfinden, er *weiß* stets, wen er fragen muss. Dazu hat er Vorahnungen und instinktive Empfindungen, denen er folgt, koste es, was es wolle. Meist ist der Preis sehr hoch …

Ingalla: Baroness, die von ihrem Ehegatten eine schöne Kette geschenkt bekam. Sie verlor selbige bei einem Spaziergang (oder so) mit ihrem Geliebten auf der Kaiserpforte. Ihr Diener beauftragt Kaiden und Eryk, die für eine diskrete Rückgabe gesorgt haben.

Intrigenspiel: Wird auch nur „das Spiel“ genannt. Wurde vor Jahrhunderten in Onur eingeführt, damit die vielen mächtigen Fürsten und unzähligen Adligen sich eher untereinander beschäftigen als den König anzugreifen, der mit Purna nur über ein vergleichsweise kleines Stück eigenes Land verfügt. Er besitzt also weniger Macht als die Fürsten, obwohl er über ganz Onur Recht sprechen und dem Kronrat Gesetze vorlegen lassen kann.
Das Spiel folgt obskuren Regeln. So wurde beispielsweise Kirian geächtet, weil er einem Gast angeblich einen Ring geraubt hatte (siehe Roban, Ächtung) – Erebos hingegen durfte sich für den Mord an seiner Frau erst rächen, als den Rombrugern der Krieg erklärt wurde. Besiegte Gegner dürfen schadlos mitsamt Familie und Dienerschaft umgebracht werden. Ein einziges falsches Wort kann einen Spieler ruinieren. Lys ist ein exzellenter Spieler, da er besser Intrigieren und Lügen kann als jeder andere. Da ihm allerdings der Wille fehlt, seine Gegner zu vernichten, bringt er

sich beständig selbst in Gefahr. Sein erklärtes Ziel ist es, das Spiel abzuschaffen, denn es treibt ganz Onur in den Untergang.
Elyne hasst das Spiel und jeden, der darin geschickt ist, seit sie ihren Bruder Stefár verloren hat. Aus diesem Grund hasst und verachtet sie Lys zu Beginn ihrer Ehe so sehr, dass sie ihm das Leben zur Niederhölle macht. Zu dem Spiel gehört auch, dass der gesamte Hochadel von Steuerzahlungen befreit wurde, was für den niedrigeren Adel ein Ansporn sein soll, um den Aufstieg zu kämpfen.

Inur von Sorala: Ein dicklicher kleiner Mann mit schwindender dunkler Haartracht, sehr nervös, schwitzt rasch. Völlig untauglich für das Intrigenspiel, er ist ehrlich und treu. Dennoch besitzt er immensen Ehrgeiz und großes Geschick für Handel und Mathematik. Er hat einen ungefähr sechzehnjährigen Sohn und ist mit Gräfin Norina verheiratet. Zeitweise war er der Dritte in der Thronfolge hinter Lys und dessen Sohn Lynn.
Als Freiherr Bartolos von Hyula einen reichen Gönner suchte, der ihm bei seiner neu entwickelten Methode, das ungünstig gelegene Eisenerz auf seinem Land abzuschürfen, da war Inur sofort zur Stelle. Nach Bartolos' Ermordung durch Kirian übernahm Inur das Land und besitzt seitdem die Rechte für das einzige nutzbare Eisenerzvorkommen Onurs.
Roban hat ihn für seine Intrige gegen Lys benutzt, indem er ihm die Verantwortung für Elyne aufgezwungen hat. Lys hätte Inur dafür mitsamt seiner Familie und allen Angehörigen und Dienern auslöschen können, stattdessen ist er ein Bündnis mit ihm eingegangen. Mittlerweile sind sie auch Freunde. Lys weiß es zu schätzen, dass Inur ihm niemals irgendetwas vorspielen würde.
Layn Kumien lässt Inur zwei Mal nach Irtrawitt bringen: Beim ersten Mal in Jenseits der Eisenberge mehr oder weniger freiwillig; Kumien geht dabei ein weitreichendes Handelsabkommen mit ihm ein. Bei dieser Gelegenheit darf Inur sich um Lys kümmern, als dieser seelisch zerbrochen und körperlich am Ende seiner Kräfte

auf einem Karren angekettet daliegt, um am nächsten Tag zu den Minensklaven gebracht zu werden. Diese Begegnung gibt Lys Hoffnung und vertieft das Vertrauen zwischen ihnen.
Beim zweiten Mal (siehe Rashminder Tage 2) lässt Kumien Inur mitsamt Frau und Sohn entführen, um den Kronrat zu erpressen: Lys soll wieder als erster Thronfolger eingesetzt werden, was in Anbetracht von Inurs politischer wie wirtschaftlicher Bedeutung sofort geschieht. Außerdem reist Lys sofort nach Irtrawitt, um Inur zu befreien. Da Kumien lediglich Lys zu sich locken wollte, besteht da kein Grund zur Sorge. (Siehe auch Silberamulett, Rashminder Nächte).
Am dritten Rashminder Tag wird Inur von Naxander getötet, der mit dieser Tat Kumien nach Onur bringen will, da er nur dort den Körper des Layn übernehmen kann. Siehe Immunität.

Irtrawitt: Land jenseits der Eisenberge, regiert von Layn Kumien. Hier gibt es zahlreiche Erzminen, die von Sklaven betrieben werden. Insgesamt ist es ein reiches Land, in dem der Layn wie ein Gott herrscht. Kultur und Wissen sind hoch angesehen, in mancherlei Hinsicht ähnelt es dem alten Zarenreich in Russland. Aufgrund seiner abgeschotteten Lage ist Irtrawitt stark vom Handel abhängig, darum lässt Kumien sich in Jenseits der Eisenberge von Maruv zwingen, Kirian als politischen Gefangenen einzulassen. Da es aber im Gegenzug über das Eisenerz gebietet, herrscht ein friedliches Kräftegleichgewicht vor.

Irla: Eine Sklavin in Pocils Mine. Frau von Arkin, Mutter von Tiko. Eine kleine zähe Frau, die aufgrund ihres faltigen Gesichts und grauen Haaren deutlich älter erscheint, als sie ist. Sie herrscht in der Hütte, so wie ihr Mann in der Mine das Sagen hat; dabei kann sie sich allerdings nicht immer gegen Tiko durchsetzen.

Iqua-Wurzeln: Heilmittel, gewonnen aus einer seltenen Pflanze, die in den Eisenbergen zu finden ist. Es wirkt sehr stark gegen

Schmerzen, kann bei Überdosierung allerdings zum Tod führen. Es findet in Eisiges Feuer Verwendung, als Lys sich um Albor kümmert.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

J

Jagdschloss:
Ungefähr zwei Wegstunden vom Stelzenhaus entfernt, im Landesinneren von Laymark. Das Schloss gehörte einst einer reichen Adelsfamilie aus Lopurn, wurde dann aber von Karchos übernommen. Hier bewahrt er allerlei Schätze und Kunstgegenstände auf.
Am dritten Rashminder Tag zieht Karchos sich mit seiner Bande hierher zurück, wird dann aber von Cael und Natt beim Baden umgebracht.

Jaro der Grauhaarige/Rothaarige: Älterer Bruder von den Larks, Anjalis und Vanda. Sein Zwillingsbruder, Jaro der Blonde, ist bereits tot. Die Jaros hatten auf Piratenschiffen angeheuert. Jaro der R. besitzt nur noch ein Auge und hat den rechten Fuß verloren. Er arbeitet als Hafenmeister auf den östlichen Farkinseln und hat den Kontakt zur Familie vollständig abgebrochen. Seine Schwester Vanda hasst ihn, warum, ist nicht bekannt.

Jeckel: Ein Bettler im Östlichen Hafenviertel, der Cael als Säugling auf der Straße findet und für ihn sorgt – nicht aus Barmherzigkeit, sondern weil er mit einem Kind im Arm mehr

Geld bekommt. Er bildet Cael schon mit rund vier Jahren zum Straßendieb und Einbrecher aus und beschützt den Jungen, bis er eines Morgens einfach nicht mehr erwacht. Vermutlich hat ihn ein Herzschlag dahingerafft.

Joanna Lenc: Cheftechnikerin und Designerin meines Blogs: http://sandra-gernt.de/ Dank dir für alles, du Gute!

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

K

K.R.R.F.: „***K****önigliche* ***R****itter für* ***R****echt und* ***F****reiheit*. Sie bevorzugen allerdings die Bezeichnung ***K****öniglich-****Ra****shminder-****F****reiwilligen****t****ruppe*. (K.R.A.F.T.) – zumindest in Rashmind. Eine Geheimorganisation, die sich um alles das kümmert, was die Stadtgarde nicht geregelt bekommt. Sie wurde von Lark gegründet und untersteht dem Befehl des Königs. Mittlerweile gibt es sie in allen größeren Städten Laymarks, wobei in Rashmind alle Fäden zusammenlaufen.

Kaiden: Ungefähr siebenundzwanzig Jahre alt, eher klein und schlank gebaut, wüste kupferrote Locken, moosgrüne Augen. Ein Suchmagier der neunten Nanchra, der aufgrund von Torgens Flüchen erst vor kurzem erfahren durfte, wie stark seine Magie wirklich ist. Er lebt gemeinsam mit Eryk in der Korngasse 74 in Rashmind, ist sehr friedfertig (wenn man weder ihn noch jene, die

er liebt, angreift), extrem chaotisch mit seinen Habseligkeiten, verträgt keinen Alkohol, lässt sich gerne zu Sucherdiensten ausnutzen und findet instinktiv alles, was er sucht. Seit dem Tod seines Bruder Mattus‘ leidet er an Schuldgefühlen, wenn Kinder oder Jugendliche verletzt werden.
Sein auffälligstes Merkmal ist der Hang zum unaufhörlichen Plappern. Da er erzogen wurde, Magienutzung als ein Äquivalent zum Erbrechen zu empfinden (lässt sich nicht immer vermeiden, hat gewiss auch nützliche Effekte, ist aber sehr, sehr eklig) versucht er selbiges zu vermeiden. Das macht ihn zum einzigen Magier, der problemlos ohne seine Kräfte auskommt, niemals arrogant auf Normalsterbliche herabsieht und im Nahkampf (bevorzugt zwei Kampfstäbe gleichzeitig) ausgebildet ist. Kaiden und Eryk besitzen je einen Silberring, die von Amisha als Artefakte mit machtvoller Illusionsmagie belegt wurden: Sie sind ein Geschenk, das ihre Liebe schützt. Niemand kann hören oder sehen was sie tun, sobald sie sich einander körperlich oder geistig zuwenden. Einzige Ausnahme ist Lark, der dank seiner allmählich neu erwachenden Magie Illusionen durchschauen kann. Siehe auch Rashminder Nächte. sowie Rashminder Tage 1 und Rashminder Tage 2.
Kaiden war nach dem Verlust seiner Familie und den Jahren brutaler Ausbildung durch Torgen regelrecht traumatisiert. Seine Magie war unterdrückt worden, und gemäß seiner friedfertigen Natur hat er mit schwachem Selbstvertrauen und starken Selbstzweifeln darauf reagiert.
Eryk hat aus diesem Mann, der am liebsten unsichtbar sein wollte und sich für seinen schmächtigen Körper geschämt hat, einen Krieger geformt.
Im Laufe der Geschichte wächst seine magische Macht, er kann bereits am Ende des zweiten Rashminder Tages zaubern, obwohl der Komet noch voll wirksam ist. Bis er am dritten Rashminder Tag gezwungen ist zu sterben, um alle Flüche zu beenden. (Siehe Tod, vorläufiger) Er erfasst die nahezu grenzenlose Macht, die ihm

gegeben ist, nutzt sie auch, um Naxander zu attackieren und dessen Artefakte auszuschalten. Ohne diese Macht wäre es ihm wohl kaum gelungen, das Nichts im Limbus zu überwinden und Eryk zu finden, der dort verloren gegangen ist. (Siehe Naxanders Tod) Dennoch ist er sehr erleichtert, dass ihm die Drachen die Magie auf ein normaleres Maß begrenzen und er sich nicht länger vor sich selbst fürchten muss. Er kann nun weiterhin ohne Beschränkung Suchmagie wirken, erschöpft aber, sobald er die Magie auf andere Weise benutzen will und erreicht dabei maximal die fünfte Nanchra.

Kaiserpforte: Teil eines unbenannten Gebirges im Rashminder Umland. Die Kaiserpforte ist der höchste Berg, der mehr als tausend Meter hochragt. An der Südseite liegt jene Stelle, an der Baroness Ingalla ihren Halsschmuck beim Spazierengehen (oder was auch immer) mit ihrem Liebhaber verloren hat. Kaiden und Eryk können die Kette bergen.

Kalam: Importland für wertvollen Tee.

Kampfmagie: Das häufigste magische Talent. Durchaus nützlich, man lässt allerdings nur Kampfmagier mit niedriger Nanchra zu, da sie von Natur aus aggressiv und sehr gefährlich sind. Siehe auch Dämpfungsritual.

Karchos das Wiesel: Wird auch „Schmugglerkönig“ genannt und gehört zu den meistgehassten Männern Laymarks. Erledigt seine Opfer bevorzugt mit einem Minimum an Blutvergießen und Geschrei. Gift gehört zu seinen Lieblingswaffen, schleichendes Gift von der Sorte, die jemanden einschlafen und nie mehr erwachen lässt. Er ist ein kleiner, sehr dünner Mann mittleren Alters. Seine weißen Haare lassen ihn älter und harmlos wirken, bis man in seine harten dunklen Augen blickt. Karchos ist seltsam besessen von körperlicher Sauberkeit, pflegt seine unnatürlich

weißen Zähne, ist unentwegt um Haare, Nägel, Haut und Kleidung besorgt und benutzt mit Jasmin und Lavendel parfümierte Seife. Für jemanden, der in sämtlichen Dreckslöchern von Rashmind bis Zarul und jenseits der Eisenberge gehaust hat, sich in den finstersten Kaschemmen daheim fühlt, Chaos und Schmutz in seiner unmittelbaren Umgebung duldet und den Abschaum der Menschheit um sich schart, eine seltsame Marotte. Nur ein Narr wagt allerdings, über diesen exzessiven Hang zur körperlichen Reinlichkeit zu spotten. Er kontrolliert eine ganze Flotte von Piratenschiffen und sein Schmugglerring ist zu jedem Verbrechen fähig. Für gewöhnlich agiert er von den Farkinseln und den Küstengebieten Laymarks aus und lässt sich nur selten in Rashmind blicken – vermutlich sind ihm die Magier zu gefährlich. Er arbeitet mit Naxander und Varel zusammen und ist am ersten Rashminder Tag für die Folterung von Cael mitverantwortlich. Außerdem nimmt er Kaiden und Eryk gefangen, die sich mithilfe ihrer Silberringe befreien können. Am dritten Rashminder Tag lässt er Natt foltern, der zusammen mit Cael ins Stelzenhaus eingebrochen war. Er will herausfinden, was die K.R.R.F. von ihm will und warum der Splitter, den er seinem Gefangenen abgenommen hat, nicht funktioniert. Obwohl er die Paste verwendet, die grundsätzlich immer Erfolg bringt, scheitert er an dem Fluch, den Torgen über alle Mitglieder der Organisation verhängt hat – Natt kann nichts verraten, so gerne er auch will. Sicherheitshalber verlässt Karchos den Unterschlupf und zieht mit seiner Schmugglerbande in ein Jagdschloss um. Cael, der Natt befreit hat, kennt sich dort allerdings gut aus. Mit der Unterstützung von Piatra können sie zu Karchos vordringen, als er allein ein Bad nimmt, und töten ihn. Zuvor verrät er ihnen den Aufenthaltsort von Varel.

Kehrer, Karin: Eine wunderbare Autorin und Freundin, ohne die Lys und Kirian sich nach der ersten intensiven Kuschelrunde getrennt und niemals wieder gesehen hätten. Ihr ist es also zu

verdanken, dass Eisiges Feuer tatsächlich geschrieben wurde. Zwangsläufig ergibt sich daraus: Ohne sie hätte dann demzufolge es auch die Rashminder nicht gegeben. Ein schrecklicher Gedanke. Liebes, du bist in Gold nicht aufzuwiegen!

Kenwick: Einer von Naxanders Schlägern.

Meister **Kimon:** Oberster der Magiergilde von Rashmind. Ein alter, weißbärtiger Zauberer, dessen Ur-Talent nicht bekannt ist. Er duelliert sich mit Vorliebe mit Meister Norwolt um die Vorherrschaft in der Stadt und ahnt, dass Lark der Größere mindestens genauso gefährlich ist wie Naxander. Dem muss er sich beugen, genau wie alle anderen Gildenmitglieder auch. Womit Naxander ihn genau erpresst, ist unbekannt. Auch, wenn er ein etwas starrsinniger Mann ist, dessen Magieverbot in der Kometenkrise während des ersten Rashminder Tages wenig sinnvoll und für einige Menschen auch tödlich war, er versucht Gutes zu tun. Kaiden und Eryk beschützt er insgeheim, so gut es geht, was in seinen Handlungen und Gesten gelegentlich durchblitzt. Zitat:
„Kaiden und sein … sein Partner haben bereits zwei Mal Leib, Leben und Seelenfrieden riskiert, um als Opfer in einem Spiel zu dienen, dessen Regeln außer Naxander selbst niemand versteht. Der Fürst hat deutlich gemacht, dass er sich weiter mit ihm vergnügen will. Diese beiden jungen Leute haben es verdient zu wissen, dass wir ebenso machtlos sind wie sie selbst.“

Kirian: Dreiundvierzig Jahre alt, Sohn von Archym und Fürstin Lucia, Bruder von Elyne, Sheruk, Lamár der schwarze Söldner, ehemaliger Minensklave des Layn Kumien, Geliebter von Lys. Sein Geburtsname lautet Stefár von Lichterfels.
Er hat silbrige Narben auf dem Rücken, die von seiner Auspeitschung stammen, als er geächtet wurde: Roban von Corlin

hatte ihn fälschlicherweise des Diebstahls bezichtigt, als dieser zu Gast auf Schloss Lichterfels war. Außerdem besitzt er eine große Narbe am linken Bein von einem Hundebiss.
Dreizehn Jahre lang führt er ein Leben als Geächteter, als Sheruk einer eigenen Räuberbande. Als er Lys begegnet, ändert sich sein Leben vollständig: Er verliebt sich Hals über Kopf in den charismatischen jungen Mann, so sehr, dass er riskiert, zu dessen Hochzeit als Graf verkleidet zu erscheinen.
Kirian ist ein jähzorniger, impulsiver Mann, der keine Angst oder Gefahr scheut. Er stürzt sich mit Vorliebe in Abenteuer und freut sich über jedes gewagte Unternehmen. Man muss um seine Feinde fürchten, sobald das eisige Feuer in seinen Augen zu brennen beginnt.
Nachdem er seine Erinnerungen verloren hatte und eine Zeitlang und der Saat des Zweifels leiden musste, ist er insgesamt nachdenklicher und ruhiger geworden. Seine Liebe zu Lys ist durch diese Ereignisse noch tiefer und vertrauensvoller geworden.
Siehe auch Ächtung, Onkar, Silberamulett
In der dritten Rashminder Nacht wird er zum König gekrönt und erhält von Kaiden ein geistiges Band zu seinem Geliebten. Außerdem erfährt er körperliche Heilung, da er von den Strapazen der vergangenen Jahre Schäden davongetragen hat. Kaiden sichert so auf magischem Wege, dass das neue onurische Königspaar möglichst lange regieren kann.

Knuddeldiekatz: Das aktuelle Aktivierungswort für Trickmurmeln.

Kobold: So bezeichnet Eryk Kaiden häufig: ein zu groß geratener Kobold, der aus dem Märchenland hinausgetreten wurde, wegen Frechheit und Plapperei. Mit den roten Locken, den auffallend dunkelgrünen Augen, unzähligen Sommersprossen und einem charakteristischem unverschämten Grinsen könnte man Kaiden tatsächlich verwechseln …

Komet: Diese Himmelserscheinung, die eigentlich von Rechts wegen nur hübsch und harmlos sein dürfte, interagiert auf irgendeine Weise mit dem Meteorit und sorgt am ersten Rashminder Tag für zwei Wochen extremen Schneefall im Frühsommer, danach für tagelange Unterdrückung der Magie. Artefakte und Flüche bleiben davon unberührt, doch niemand kann aktiv auf magische Energien zugreifen. Obwohl – wirklich niemand? Kaiden schafft es ab dem zweiten Rashminder Tag und ist am dritten Tag gar nicht mehr zu bremsen. Bei Torgen und Lark kann man mutmaßen, dass sie auf subtile, unbewusste Weise Magie wirken. Gegen Ende der dritten Geschichte verliert der Komet täglich an Wirkung.

Kón-Ebenen: Die geistigen Ebenen der Nanchra, von der 7. bis zur 9. Stufe
Wer die fünfte Nanchra überschreitet, wird seit mehr als dreißig Jahren ausnahmslos gedämpft. Abgesehen von denjenigen, die sich durchgeschmuggelt haben, namentlich Varel und Kaiden.

Kontrollartefakt: Ein weiteres Artefakt, das Amisha Naxander überlassen hat. Es handelt sich um einen breiten goldenen Armreif, der sich so um sein Handgelenk schmiegt, dass man es ihm abschlagen müsste, um es zu lösen, doch wenn es sein Wille ist, fällt es sofort herab. Es ermöglicht N. die Wirkung der unzähligen Artefakte, mit denen er verschmolzen ist, zu nutzen oder aufzuheben. Solange er das Kontrollartefakt trägt, werden alle Zauber unwirksam. Falls ein einzelnes Artefakt wirksam bleiben sollte, muss er sich beim Überstreifen darauf konzentrieren. So kann er den während der Rashminder Tage Gestaltwechsel vollziehen, ohne dass ihm der Tor von Amarganth in die Quere kommt. Diese Selektionsmöglichkeit bringt Magie auf ein nie gekanntes Niveau: Sie ist nicht länger dumm, sondern flexibel

einsetzbar. Kaiden zerstört das Artefakt im finalen Duell am dritten Rashminder Tag.

Königsduell: Wer ein Königsduell verweigert, wird zum Hochverräter und verliert automatisch Titel und alle Rechte. Wer es annimmt und den König besiegt, wird anschließend als Königsmörder hingerichtet. Wer verliert, stirbt. Es gehört mit zu den perfiden Gesetzen des Intrigenspiels. Lys ist der einzige Mann, der je als Gewinner aus einem Königsduell hervorgehen konnte. (Siehe Saat der Finsternis)

Kronrat: Versammlung hoher Adliger, die die Allmacht des Königs von Onur ein wenig beschränken (sollen). Gesetzesänderungen etc. müssen vom Kronrat abgesegnet werden. Theoretisch könnten sich die Fürsten Allianzen untereinander schmieden und den König so politisch aushebeln. Genau dafür wurde das Intrigenspiel ins Leben gerufen: Es hält die Adligen zuverlässig beschäftigt. Da der Rat sich sehr ziert, Lys als Thronfolger anzuerkennen, gibt König Archym alles, um sie zu überzeugen, dass selbiger für Fürst Inur von Sorala zurücktreten wird. Und das obwohl Layn Kumien mit einer Intrige erst dafür gesorgt hat, das Lys wieder zu höheren Ehren kommt. Als am dritten Rashminder Tag Inur umgebracht wird, steht Archym vor der größten Krise seiner Regierungszeit. Lys löst das Problem ebenso drastisch wie elegant: Er täuscht seinen Tod dafür, schiebt dadurch Kirian auf den Thron durch und kann damit alle zufrieden stellen. Selbst den Kronrat.

Layn **Kumien:** Dunkles, kurzes Haar und gepflegter Kinnbart, Mitte dreißig, hoch gewachsen, allerdings kleiner als Lys. Kumien hat den muskulösen Körper eines Kriegers und den strengen Blick eines Herrschers. Bernsteinfarbene Augen, markant geschnittenes, ebenmäßiges Gesicht. Seine Haut besitzt einen natürlichen Bronzeton, er ist am ganzen Körper stark behaart. Er hat eine tiefe

Stimme, die Lys sofort in seinen Bann schlägt. Kumien begegnet Lys in Jenseits der Eisenberge von Anfang an mit einer Mischung aus Spott und warmer Zuneigung – er ist höchst angetan von ihm, schon seit er das Bild des Miniaturenmalers geschickt bekommen hatte. Kumien umgibt sich mit Seide, ein Stoff, der Lys bis dato unbekannt war. Er hat mehrere minderjährige Söhne von verschiedenen Frauen, die in seinem Palast aufwachsen.
Der Layn ist ein kluger Mann mit feinem, sensiblem Sinn für Humor und Stimmungen. Er versucht, Lys zu erobern. Ihn reizt der merkwürdige passive Widerstand, der typisch für Lys ist, (siehe Gewalt) und zugleich packt es seinen Stolz, dass ihm überhaupt irgendjemand widersteht – er ist der Layn! Als Lys sich ihm zwar körperlich mit aller Leidenschaft hingibt, zugleich aber eine deutliche Abfuhr erteilt, ihn auf eine Weise durchschaut, die für jeden Mann unerträglich wäre –
Zitat: : „Kumien, Ihr habt mir so viel gegeben … das alles hier ist wie ein Traum. Aber in Träumen kann man nicht leben."
„Wovon sprichst du?" Kumien wollte nach ihm greifen, doch etwas hielt ihn zurück.
„Ihr seid ein Jäger, mein Layn", flüsterte Lys. „Ein Jäger, kein Sammler. Wenn ich mich Euch ergebe, wie lange würde es dauern, bis ich Euch zu langweilen beginne? Bis Ihr keine Lust mehr habt, mich als Eure Trophäe zu behalten, sondern wieder auf die Pirsch wollt, um ein neues Opfer zu erlegen?"
Eisige Kälte kroch über Kumiens Rücken.
„Sagt es mir, Fürst von Irtrawitt, wie lange würde der Traum andauern? Einen Winter? Ein Jahr vielleicht? Und was dann? Wo sind sie, meine Vorgänger, die Euch ihr Herz schenkten?"
„Tot", flüsterte Kumien. „Die Frau, die ich liebte, dir mir ihr Herz gab, sie ist tot. Sie starb bei der Geburt meines jüngsten Sohnes, und er mit ihr. Sie hat mein Herz mit sich ins Grab genommen."

> Danach trifft Kumien eine schwere Entscheidung. Er will Lys aus Liebe freigeben, damit dieser zumindest in der Gewissheit

sterben kann, was mit Kirian geschehen ist. Zugleich will er ihn aber auch dafür bestrafen, dass er ihn auf diese Weise zurückgestoßen hat. Lys zum Sklaven zu machen ist das Beste und das Schlimmste, was er diesem Mann antun kann.
Als Erebos mit dem Silberamulett (siehe Rashminder Tage) zu ihm kommt, beschließt Kumien auf Anraten von Naxander und Maggarn, Lys zurück ins Spiel zu zwingen. Darum lässt er Inurs Familie entführen, was den Kronrat dazu bringt, Lys sofort wieder als Thronfolger einzusetzen. Zudem zwingt er Lys zu einem Spiel, bei dem dieser in der ersten Rashminder Nacht mit Kaiden zusammentrifft, um ein Suchartefakt für das Silberamulett zu erhalten.
Kumien liebt ihn noch immer, was an seiner Seele frisst. Doch er ist stark genug, ihn ziehen zu lassen und glücklich an Kirians Seite zu wissen. (Siehe Rashminder Tage 2)
Als Naxander Inur tötet, will Kumien nach Onur ziehen, um an der Bestattung des Mannes teilzunehmen, den er sehr geschätzt hatte. Dies ist eine Intrige mit dem Hintergrund, dass Naxander nur in Onur Kumiens Körper stehlen kann, um selbst zum Layn zu werden. Siehe Immunität.

Königlicher Forschungs- und Wissenschaftszirkel von Laymark: Seine Aufgabe besteht unter anderem darin, das Land zu vermessen und so Landkarten zu erstellen. Da ist gewiss auch noch mehr, was es allerdings erst noch herauszufinden gilt.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

L

Lamár (der schwarze Söldner): Tarnname von Kirian, den er auch in der Zeit seiner Versklavung in Jenseits der Eisenberge und Die Saat der Finsternis trägt. Er kann sich damit unauffällig an Lys‘ Seite sehen lassen, wann immer er ihn heimlich aufsucht. Mit der Zeit übernimmt er in dieser Rolle sogar offene Reisen zu Lys‘ Verbündeten, um das Botensystem einzurichten und seinen Geliebten auf jegliche andere Weise zu unterstützen.

Lark der Größere: Mitte vierzig, sehr unauffällig, rundliches Gesicht, dunkles Haar, durchschnittliche Größe, leichter Bierbauch. Er wurde mit Informations- oder Wahrheitsmagie (so ganz sicher weiß man das bei ihm nicht) der siebten Nanchra geboren.
Er hat noch sechzehn überlebende Geschwister und Halbgeschwister, er ist Zweitältester nach Jaro. Lark ist geweihter Priester und darf deshalb keine weitere offizielle Stellung einnehmen, auch nicht als Familienoberhaupt. Er gibt vor, als Uhrmacher zu arbeiten und besitzt mehrere Häuser in Rashmind. Eines davon wird als Hauptquartier der K.R.R.F. genutzt. Obwohl er, wie jedes magisch begabte Kind, das als zu gefährlich eingestuft wird, gedämpft wurde, besitzt er weiterhin eine Art instinktiven Zugriff zu seiner Magie. Er stolpert regelrecht über Wissen und folgt stets seiner Intuition. Auch dann, wenn es furchtbare Folgen für ihn oder seine Umwelt nach sich ziehen könnte.
Seine Magie erwachte, als er in eine Erdspalte stürzte. Dort fand er den Meteorit, die Quelle der Magie, und konnte den Raum der

Türen erschaffen. Wie, ist unbekannt. Er hat ein Jahr in Onur verbracht, um Lys zur Seite stehen zu können. Siehe auch Naxander und Lark und Rashminder Nächte. sowie Rashminder Tage 1 und Rashminder Tage 2.

Lark der Kleinere: Er sieht seinem älteren Bruder sehr ähnlich, ist allerdings rund ein Kopf größer als er. Wie alle männlichen Mitglieder der Familie besitzt auch er Magie, was in seinem Fall allerdings kaum jemand weiß: Er ist immun gegen alle magischen Energien und kann dadurch auch keine Artefakte benutzen – ausgenommen Amishas. Seine Nanchra konnte bislang nicht festgelegt werden, er ist allerdings auch gegen Torgen und Naxanders Magie immun. Er ist das Familienoberhaupt und Stellvertreter von Lark d.G. bei der K.R.R.F. Wenn er entspannen will, zieht er sich in sein Stadthaus zurück, von dem nur wenige Menschen wissen. Darunter auch Naxander, mit dem er näher und vor allem friedlicher bekannt ist, als man es für gut halten sollte. Lark scheint ihm zumindest gelegentlich Gefallen zu tun, möglicherweise begeht er auch Verrat – Torgens Flüche, dass er nichts über die K.R.R.F. ausplaudern kann, wirken bei ihm nicht. Daran, dass er Kaiden und Eryk nicht wie von Naxander befohlen nach Irtrawitt bringt und dort Maggarn ausliefert, lässt sich erkennen, dass er in erster Linie sein eigener Herr ist und tut, was er für richtig hält. Auch das scheint eine Familienkrankheit zu sein … (Siehe auch Rashminder Tage 1). Am dritten Rashminder Tag garantiert er Naxander Neutralität, als er diesen in Irtrawitt aufsucht. Er ist auf Geheiß seines Bruders dort, der spürt, dass auf ihn selbst eine magische Falle warten würde. Lark der Größere sagt es auf eine Frage von Kirian treffend: *„Naxander glaubt also, dass der kleinere Lark ein doppeltes Spiel mit dir treibt und benutzt ihn gegen dich?“*
„Exakt.“ Lark grinste freudlos. „Das wirklich Schöne an der Angelegenheit ist: Mein Bruder treibt tatsächlich ein doppeltes Spiel mit mir, genauso wie er Naxander betrügt.”

Er scheint im Streit zwischen Jaro und Vanda zu vermitteln, genaueres ist nicht bekannt.

Lark der Kleinste: Ca. neun Jahre zuvor von Naxander verschleppt und als Sklave an reichen Adligen verkauft. Lark der Größere hat ihn erlöst.

Laymark: Königreich, östlich von Onur. Die Hauptstadt ist Rashmind, der Königshof residiert in Lopurn. Gegenüber von Laymarks Südküste befinden sich die Farkinseln.
Laymark ist kulturell, wirtschaftlich und vom technischen Fortschritt her Onur einen großen Schritt voraus. Dieses Wachstum hat das Land zu einem guten Teil Naxander zu verdanken: Viele Jahre hat dieser in Politik und Wirtschaft mitgemischt und die zuvor kippelige Lage stabilisiert. Dies ist der einzige Grund, warum Lark der Größere Naxander hat gewähren lassen. Seit rund zehn Jahren ist König Medan an der Macht, ebenfalls auf Naxanders Einfluss hin. Damit wird angedeutet, dass der Königsthron nicht unbedingt vererbt wird, auch wenn der aktuelle Kronprinz Hashart Medans Sohn ist. Der Adel scheint in Laymark wenig politischen Einfluss zu nehmen, verglichen mit Onur.
Durch das Aufblühen der Handelsbeziehungen gibt es viele positive Entwicklungen, allerdings auch Probleme mit steigender Kriminalität. Die K.R.R.F. wurde in erster Linie ins Leben gerufen, weil die Stadtgarden dem sprunghaften Anstieg von Raub, Schmuggel und anderen Delikten nicht mehr Herr geworden ist.

Layn: Titel des Herrschers von Irtrawitt.

Legende: Nachdem Lys in Eisiges Feuer beinahe von Kirian umgebracht wurde, begründet er die Legende des großen Sheruks. Schon bald spricht man überall von dem edlen Fürst Lyskir von Corlin, der seinen Todfeind, den Sheruk Kirian, unablässig jagt. Damit schützt er zum einen die Bande, denn das einfache Volk

sympathisiert mit den Räubern, was die Gefahr von Verrat verringert. Zum anderen hebt er seine Stellung im Adel genauso wie sein Ansehen bei der Bevölkerung und hat eine legitime Erklärung für die gelegentliche Anwesenheit von Lamár, dem schwarzen Söldner. Damit der wahre Kirian identifiziert werden kann, bringen Kirian und Lys eine ausführliche Beschreibung von Kirians Dolch an, der wie ein Löwenkopf geformt ist. Die Legende blüht seither in alle Richtungen, mal ist Kirian ein adliger Held, vergleichbar mit Robin Hood, mal eine grausame Bestie.

Legitimation: Erlass von König Medan:
„Kaiden, Magiermeister aus Rashmind, und Eryk, ehrenvoll entlassener Gardist, erhalten hiermit die Legitimation, in jeder denkbaren Hinsicht miteinander zu leben wie Mann und Frau.
Diese Legitimation ist weder an Ort, Zeit noch Machtverhältnisse gebunden, kann weder von Krone, Gilde noch Stadtrat aufgehoben werden und erlischt erst mit dem Tod der oben genannten. Sie ist nicht übertragbar und findet folgende Einschränkungen: Kaiden ist es bei Todesstrafe verboten, seine Magie in irgendeiner Form gegen seinen Partner zu richten, um ihm Schaden zuzufügen oder sie auf eine Weise zu gebrauchen, die dem Gildengesetz widerspricht, außer, um größeres Unheil zu verhindern.
Kaiden ist es bei Todesstrafe verboten, jemals einen Magierschüler anzunehmen.
Beiden ist es bei Todesstrafe verboten, weitere Personen an ihrem Bund zu beteiligen, sei es Mann oder Frau.
Sofern sich weitere, vor allem minderjährige Personen in Sichtweite aufhalten, ist alles verboten, was gegen Sitte und Anstand verstößt.
Beiden ist es bei Todesstrafe verboten, ein Kind an Eltern statt in ihre Obhut zu nehmen, ausgenommen für einen Zeitraum von weniger als drei Tagen, falls einem Kind andernfalls Schaden drohen würde.“

Leor: Ein junger Magier in Naxanders Diensten.

Lichterfels: Fürstentum im Süden von Onur. Es ist ebenso mächtig und altherrschaftlich wie Corlin und eine entscheidende Größe im Intrigenspiel. Fürst Archym von Lichterfels ist mittlerweile als König abgetreten und verwaltet wieder sein eigenes Fürstentum, solange er noch kann. Ob das letztlich von Kirian oder Lys übernommen wird, solange der künftige Haupterbe Lynn noch minderjährig ist, kann nicht genau bestimmt werden.
Im Landgebiet von Lichterfels wird ein Rotwein gekeltert, der für seine vorzügliche schwere Süße berühmt ist.

Liebe, wahre: Selbstverständlich lieben sich meine Helden von Herzen und sind auch bereit, für diese Liebe zu kämpfen, zu leiden und notfalls zu sterben. Die schönsten Liebeserklärungen und –taten:

> „Du hast mich gerettet. Du hast mich aufgefangen, bevor ich in den Abgrund stürzen konnte. Ich hatte Angst vor dir und der Gewalt, die du mir angetan hattest, aber noch viel mehr fürchtete ich, du könntest mich loslassen, denn dann wäre ich verloren gewesen. Du bist kein Monster. Du bist der Mann, den ich mehr liebe als mein eigenes Leben.“ Lys’ Stimme schwankte, die Tränen darin waren deutlich zu hören. „Wir waren Liebende, Kirian. Eine verbotene Liebe, eine ganze Welt stand zwischen uns. Das hat uns nicht aufgehalten. Dieses Gebirge, das uns beide getrennt hat, es hat mich nicht abgehalten, nach dir zu suchen. Du magst mich vergessen haben. Dein neues Leben und Schmerz, dessen Ursache ich nicht verstehe, stehen nun zwischen uns. Was Kumien mir angetan hat, es steht zwischen uns. Das alles wird mich nicht daran hindern, dich zu lieben, solange ich noch atmen kann.“

> „Ich wünschte, ich könnte mich an die Jahre erinnern, die wir gemeinsam verbracht haben“, flüsterte Kirian. „Ich liebe dich, Lys. Der Gedanke, dass ich all das, was du auf dich genommen hast, um mich zu retten, nicht wert bin, ist furchtbar. Wenn ich könnte, würde ich dir zeigen, wie dankbar ich bin. Nicht einmal dafür bleibt uns Zeit.“

> „Ich liebe dich“, wisperte Lys. „Zweifle nie daran, hörst du? Ich liebe dich mehr als mein eigenes Leben, und du bist jedes Mühsal wert, das ich erlitten habe, und noch viel mehr.“

> „Ich dachte, es wäre besser für dich, wenn du mich los bist“, sagte er heiser, als Lys still geworden war. „Diesen Klotz, der an dir hängt. Ich hindere dich nur, ich wollte dich von mir befreien. Aber du wolltest nicht befreit werden, das habe ich einfach nicht verstanden. Ich verstehe es immer noch nicht.“
„Ich brauche dich, Kirian. Ich brauche dich, auch wenn du mir nicht helfen kannst. Das ist nicht mit dem Kopf zu erklären.“ Regungslos lag er in seinen Armen. Wenigstens klang seine Stimme nicht mehr so tonlos. „Nenn es eben Wahnsinn.“
„So hat es angefangen mit uns, nicht wahr? Mit einem Anfall von Wahnsinn“, sagte Kirian versonnen und strich sanft über Lys’ nasse Wangen.
„Der hat nie aufgehört. Nie.“
„So muss es sein. So viel habe ich dir angetan, und trotzdem willst du lieber sterben, als ohne mich zu leben. Ich war es nie wert, von dir geliebt zu werden, du hast so viel mehr verdient. Ich meine, wer bin ich denn schon?“
„Du bist der Mann, der bereit ist alles zu tun, um einen Freund zu beschützen. Du bist der Sheruk, der seine Männer zurückgelassen hatte, um mit mir auf eine völlig aussichtslose Queste zur Rettung von Elyne zu ziehen. Du hast verhindert, dass Bartolos von Hyula mich auf offener Straße erschlagen hat, und mich dann mit einer List aus seinem Kerker entführt. Du hast mich tagelang gepflegt,

als ich sterbend im Wald lag. Du bist mit mir gegangen, als der Tod sicher auf uns zu warten schien. Es ist allein dein Verdienst, dass Robans Intrige gegen mich gescheitert ist. Du warst es mir wert, dass ich meinen eigenen Bruder erschlagen habe, und ich würde es immer und immer wieder tun. Jahrelang hast du mich unterstützt, mein Spiel voranzutreiben, obwohl es viel zu viel von deinen Leuten abverlangt hat und dieses Leben keineswegs gut für dich war. Du hast hingenommen, dass wir uns nur heimlich und nur erbärmlich kurz treffen konnten. Wer bin *ich*, dass ich all das verdient habe?“ Lys flüsterte diese Worte bloß, die aus ihm herausgeströmt waren wie zuvor die Tränen. „Ich weiß nicht, was ich verdient habe, Kirian. Es ist mir egal. Ich weiß nur, dass ich dich liebe.“

Kirian sah die Frage in dem von Schmerz verzerrten Gesicht, die eine Frage, die Lys nicht zu stellen wagte. Er musste wegblicken, die Tränen fortblinzeln, die ihm in die Augen schossen. „Lys, ich wäre tot, wenn du nicht gewesen wärst. Du hast mich aus der Sklaverei befreit. Über diesen Pass gebracht, mein Leben gerettet. Für all das, was du mir geschenkt hast, stehe ich in deiner Schuld. Und da war nichts, was ich dir hätte zurückgeben können. Nichts als Zweifel. Ich dachte, du würdest einsehen, dass du ohne mich besser dran bist. Dass du nicht aus irgendwelchen Verpflichtungsgefühlen heraus versuchen sollst, bei mir zu bleiben. An mir festzuhalten, obwohl ich nur ein Wrack bin, ein Schatten von dem, was ich wohl mal gewesen bin. Ich liebe dich so sehr, ich wollte dich freigeben. Dir ermöglichen, dein Herz jemandem zu schenken, der gut zu dir ist.“ Er stockte, konnte die Tränen nun ebenfalls nicht mehr zurückhalten. „Ich liebe dich“, presste er hervor.

Sie klammerten sich aneinander, gaben sich Halt, suchten Schutz in den Armen des anderen.

„Wenn es nicht so viele Menschen gäbe, die darauf hoffen, dass ich meine Versprechen einlöse, würde ich nicht mehr zurückgehen“, wisperte Lys nach langer Zeit. „Ich würde mit dir

irgendwohin ziehen, wo uns niemand kennt und niemand etwas von uns erwartet. Ich will morgens an deiner Seite aufwachen und mich allenfalls sorgen müssen, ob wir noch frisches Brot für das Frühstück haben. Wenn ich Schmerzen haben muss, dann doch bitte Muskelkater von der Arbeit auf dem Feld, oder was auch immer wir tun, um unseren Lebensunterhalt zu verdienen. Ich will die Nächte ohne Angst zubringen dürfen, Angst, irgendeinen Fehler begangen zu haben, der diejenigen gefährdet, die ich liebe. Angst, dass irgendeine Intrige gegen mich gesponnen wurde und ich es erst bemerke, wenn es zu spät ist. Ich will endlich *leben*!“

Lys und Kirian, „Die Saat der Finsternis“

> Wir sind Partner. Du tust das hier, um unser beider Leben zu retten. Und dafür bin ich dir dankbar. Folge der Gier, wenn du mich dabei verletzt, ist das nicht schlimm, es wird heilen. Hab keine Angst um meine Seele. Ich will leben und …“ Kaiden pausierte kurz, wandte den Blick ab, mit einem seltsamen Ausdruck im Gesicht. Dann sah er ihn wieder voll an, und in seinem Blick leuchtete etwas, das Eryk verwirrte, erschreckte und zugleich jubilieren ließ: Verlangen, Vertrauen und Liebe.
„Ich will das hier“, wisperte Kaiden. „Seit ich dich das erste Mal gesehen habe, begehre ich dich und konnte es nie zeigen. Du bist mein bester Freund und mehr … Ich bräuchte keine Selbstbeschwörung, wenn es nicht zur Sicherheit für die Wahrheitszauberer wäre. Ja, Magie ist dumm … Wenn wir aussagen, dass du unter Einfluss eines Zaubertrunkes standest und ich unter einem Beschwörungsbann, und wir nur aus diesem Grund miteinander … eben das getan haben, wird uns niemand anklagen. Bitte, tu das hier für uns.“ Kaiden stockte, dann flüsterte er verzweifelt: „Ich liebe dich. Ich liebe dich so sehr.“

> „Hasst du mich? Weil ich dich belogen habe?“, fragte er mit dünner Stimme, nur um nicht länger zu schweigen.
Eryks Antwort war ein Lächeln, für das Kaiden hätte sterben können, und ein Kuss. Nicht hart und gewaltsam wie in der

vergangenen Nacht, sondern sehr sanft. Kaiden verging in diesem liebevollen Spiel ihrer Zungen, dem zärtlichen Streicheln von Eryks Händen, die überall auf seiner Haut waren, der Wärme und Geborgenheit, die ihm dieser Mann schenkte. Eryks Duft, seine kraftvolle Präsenz nahm Kaidens Sinne gefangen, unzählige Empfindungen zugleich fesselten sein Bewusstsein, sodass er alles Denken und Sorgen vergaß.
Viel zu rasch war es vorbei. Eryk ließ ihn los, musterte ihn einen Moment mit flackerndem Blick, trat dann von ihm zurück. Er war schon fast bei der Tür, als Kaiden es schaffte, den tonlosen Schrei des Entsetzens in seiner Brust zu Worten zu wandeln: „Wohin gehst du?“
Eryk blickte über die Schulter und schmunzelte.
„Brot kaufen, Partner. Das hattest du ja anscheinend vergessen.“
Die Tür schloss sich hinter ihm.
Kaiden rutschte stöhnend an der Wand herab zu Boden, all seine Knochen und Muskeln hatten sich in Wasser verwandelt.
„Ich liebe dich auch, Partner“, wisperte er lächelnd. Sehnsüchtig strich er über seine Lippen und genoss die Erinnerung an den Moment der Vollkommenheit.
Der Wischmopp lag in Reichweite. Kaiden schnappte ihn und warf ihn ziellos am Putzeimer vorbei. Während er sich aufrappelte, um das Frühstück vorzubereiten, flüsterte er glücklich: „Ich liebe dich über alles …“

> Vorbei. Es war vorbei. Sein Geliebter würde ihn ermorden, im festen Glauben, dass er ein Dämon war.
Eryk schloss die Lider, er wollte ihn nicht ansehen müssen.
„Ich liebe dich“, wisperte er und zog unwillkürlich den Kopf ein.
Ob es schmerzte, von magischem Feuer getötet zu werden? Er schämte sich für seine jämmerliche Angst, für das Zittern seines Körpers, das er nicht kontrollieren konnte. Verflucht, er war ein Krieger! Doch er war unfähig zu kämpfen, hilflos gefesselt und

einem Mann ausgeliefert, der ihm das Kostbarste auf dieser Welt war …
„Ich liebe dich“, hauchte er, konnte sich selbst nicht hören, zu laut schlug sein vor Todesangst rasendes Herz. „Kai…“ Sengende Hitze. Ein dumpfer Schlag. Kreischen.
Eryk schrie und riss dabei unwillkürlich die Augen auf. Er erkannte ein verkohltes Etwas vor sich, das zusammenschrumpelte und sich dann auflöste – der Dämon! Fürchterlicher Gestank brachte ihn zum Husten und Würgen. Er riss an seinen Fesseln, schrie erneut, als er eine Berührung fühlte – und erstarrte zu gebannter Regungslosigkeit. Kaiden kniete vor ihm, mit geschlossenen Lidern und bebenden Lippen, das Gesicht eine Maske beherrschten Grauens. Seine zittrigen Finger glitten über Eryks Stirn, durch sein Haar, über Wangen und Hals hinab zu seiner heftig um Atem ringenden Brust. Über dem noch immer wild pulsierenden Herzen stoppten die Hände. Einen Moment lang verharrte er so. Dann glitt ein erleichtertes Lächeln über Kaidens Züge und jegliche Anspannung wich aus seinem Körper.
„(/&/&%&%$%$§$“, wisperte er und sank kraftlos gegen ihn. Ein weiteres Mal spürte Eryk Magie strömen. Seine Fesseln zerrissen wie trockenes Stroh. Zu betäubt, um irgendetwas zu fühlen, umarmte er Kaiden, hielt ihn, strich über sein verschwitztes Haar. Sie zitterten beide, und klammerten sich aneinander, als würden sie andernfalls ertrinken. Eryk barg das Gesicht an Kaidens Schulter. Ob er Schutz suchte oder schützen wollte, er wusste es nicht, und es interessierte ihn auch nicht mehr. Sollte die Welt ruhig untergehen, er hatte Kaiden. Nur das war wichtig. Nur das.

> Eryk biss die Zähne zusammen – keine Zeit für Fehler, es würde keinen zweiten Versuch geben. Jene von allem losgelöste Ruhe kam über ihn, wie stets in solchen Momenten. Sein elendig schmerzender Körper, die Todesangst, die noch größere Angst um Kaiden, sein Hass auf Naxander – alles gleichgültig.

„Ich liebe dich“, sagte er so leise, dass er selbst nicht wusste, ob er es tatsächlich ausgesprochen hatte.

Eryk und Kaiden „Rashminder Nächte 1-3“

> *Ihr Götter, macht, dass er mir vergibt!*, flehte er innerlich, während er sich mit fest zusammengepressten Lidern und tief gesenktem Kopf umdrehte. Sollte Eryk ihn ruhig dafür verachten, dass er Naxanders Befehlen nicht getrotzt hatte. Sollte er ihn verachten, dass er es anfänglich genossen hatte. Sollte er ihn verachten, egal für was! Wenn er ihm nur vergeben konnte …
Eryk gab einen leisen, erstickten Laut von sich, der Kaiden fast verzagen ließ.
„Sag mir …“, wisperte Eryk rau, „ich …“
Kaiden spürte, wie Eryk die Hand nach ihm ausstreckte, sie dann aber sinken ließ. Als er schließlich doch wagte aufzusehen, begegnete ihm allumfassende Verzweiflung.
„Ich weiß, mein Anblick wird für dich nicht zu ertragen sein“, presste Eryk kaum verständlich hervor, „aber bitte sag, ob du mich verlässt.“
Unfähig sich zu beherrschen stürzte sich Kaiden in seine Arme und klammerte sich an ihn.
„Niemals! Niemals, ich schwöre …“ Kaiden rang heftig um Atem und Fassung, gab es rasch auf und sprudelte halberstickt heraus: „Ich hab ihn nicht gesehen. Er hat es nicht zugelassen. Sicherlich wusste er, dass ich ihn sofort durchschauen würde. Es war auch dunkel im Raum … Ich lag die ganze Zeit auf dem Bauch, er hat mich festgehalten. Ich wusste es trotzdem, sobald ich richtig wach war. Du hättest mich niemals so angefasst, wie er es getan hat, und der Tonfall stimmte nicht. Es war deine Stimme, ja, doch das warst nicht du. Er hat mich über den Fluchbann kontrolliert. Verzeih mir, dass ich ihm nicht getrotzt habe, ich konnte es nicht. Ich war so feige …“
Eryk hielt ihn schweigend fest. Man spürte an seinem rasenden Herzschlag und das Zittern seines starken Körpers, wie aufgewühlt er war. Als er Kaidens Gesicht in beide Hände nahm und ihn sehr

sanft zwang, zu ihm aufzublicken, spiegelten sich Sorge und Hoffnung zugleich in Eryks Augen.
Mehrmals setzte er an etwas zu sagen, fand die Worte nicht, oder nicht die Kraft, sie auszusprechen und beugte sich schließlich zögerlich hinab, ihn zu küssen. Kaiden kam ihm entgegen, es fühlte sich so gut an, Eryk zu spüren. Zu wissen, dass sie zueinander gehörten.

> „Ich möchte dich küssen“, flüsterte Eryk in sein Haar, während seine großen Hände langsam über Kaidens Rücken streichelten.
„Darf ich?“ Es klang beinahe schüchtern. Verzagt. Nicht so, wie Kaiden es sich wünschte jedenfalls. Statt einer Antwort wandte Kaiden den Kopf und küsste ihn sacht auf die Lippen.
„Frag nicht. Ich gehöre dir von Kopf bis Fuß, mit Leib und Seele, an jedem Ort und jederzeit“, flüsterte er, wobei er leichte Küsse auf Eryks Wangen, Kinn und Hals hauchte. Er spürte tief in sich die Unsicherheit, die Eryk quälte. Die Anspannung. Die Frage, die er nicht stellen konnte, weil er keine Worte dafür fand.
„Ich liebe dich. Naxander … Er hat mich beschmutzt, ja. Ich würde gerne für eine Woche ins Badehaus und mich von oben bis unten immer wieder abschrubben lassen. Das geht nicht, also brauche ich dich, Eryk. Am liebsten würde ich mich an dir reiben, bis nichts mehr von Naxanders Geschmier an mir klebt.“
Eryk und Kaiden, „Rashminder Tage“

Ich liebe dich, dachte Kaiden zärtlich. Dann stieß er Eryk mit beiden Händen vor die Brust. Es war eine schwache Attacke, dennoch taumelte sein Geliebter einen Schritt zurück.
„Lass mich gehen“, röchelte Kaiden. Die Panik war sofort wieder da. Der Fluch hielt ihn mit aller Macht gefangen.
„Gib nicht auf! Tu mir das nicht an, nein!“ Eryk schrie wie ein verletztes Tier, stürzte sich auf ihn, versuchte, ihm die Luft aufzuzwingen. Doch Kaiden nutzte seine letzten Kräfte, um die Zähne so fest zusammenzubeißen, dass Eryk ihm den Mund nicht öffnen könnte.

„NEIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIN!“

„Lass ihn gehen!“, hörte Kaiden eine ferne Stimme über dem Rauschen, das sein Todeskampf verursachte.

Genau darauf hatte er gehofft: Lys und Kirian hielten Eryk von ihm fern, damit er das würdelose Ringen gegen den Tod aufgeben konnte. Das grausige Brennen in der Brust steigerte sich ins Unermessliche. Sein Körper wollte leben, atmen, weiterkämpfen! Zum Glück war Kaiden nach all den Stunden bereits so sehr geschwächt, dass er sich nicht mehr allzu lang quälen musste. Friedliche Ruhe legte sich über ihn. Das Letzte, was er hörte, waren Eryks verzweifelte Rufe in seinem Inneren, der weinend vor Trauer und Entsetzen darum flehte, dass Kaiden zurückkehren sollte.

Lass mich nicht allein! Ich liebe dich!

… iebe dich, Eryk …, dachte Kaiden matt. Dann wurde es still.

Er hatte es geschafft.

„Eryk?“

Jemand rüttelte an seiner Schulter. Lys. Er wollte sicher, dass Eryk aufhören sollte zu flennen wie ein Klageweib und sich endlich der Realität stellte. Der Welt, die so schlagartig ihre Sonne verloren hatte. Ein Leben ohne Kaiden, das wollte Eryk sich nicht einmal vorstellen, geschweige denn führen! Sein geliebter Kobold, der ihn verzaubert hatte, der ihm Licht und Wärme und Glück mit einem Lächeln zu schenken wusste … Den er begehren konnte, mit dem er stritt und lachte und gemeinsam träumte … Der alles war, was Eryk jemals hatte haben wollen … *Ich liebe dich. Ich liebe dich so sehr. Warum hat das nicht gereicht, um dich zu retten?*

„Eryk, sieh doch nur, bitte!“

Nun rüttelte ihn Kirian von der anderen Seite mit. Schien wichtig zu sein. Vielleicht brannte das Schloss.

Unwillig hob Eryk den Kopf und starrte über die Schulter zur Liege, der er den Rücken zugewandt hatte. Seine Freunde starrten fassungslos auf Kaiden hinab. War etwas mit ihm …

Eryk wollte hoch- und herumfahren, was Kirian offenkundig zu langsam ging – er packte ihn und zerrte ihn mit brutaler Kraft auf die Füße.

Mittlerweile hatte Eryk allerdings einen Moment zum Überdenken gehabt. Er wollte Kaidens Leiche nicht ansehen! Er wollte ihn in Erinnerung behalten, wie er im Leben gewesen war. Unbeholfen versuchte er, sich loszureißen.

„Nun lass dich nicht so hängen, Mann!“, grollte Kirian gereizt. Zu matt, um sich zu wehren, ließ Eryk es geschehen, wandte schicksalsergeben den Kopf, um anzuschauen, was ihm das Liebste auf der Welt gewesen war – und versank in moosgrünen Augen, die müde zu ihm hochblinzelten.

Kaiden.

Er atmete.

Lebte.

Bewegte sich.

Das war ein Trugbild, ein Traum! Es musste so sein. Er hatte gespürt, wie Kaiden gestorben war, hatte das Erlöschen seiner Lebenskraft miterlebt, seine letzten Worte und Gedanken gehört! Mit zitternden Händen berührte er das so geliebte, vertraute Gesicht, das keine Spur mehr vom Todeskampf trug. Es war heil und rosig. Ein sicheres Zeichen für eine Illusion!

Eryk fühlte Wärme. Er sah, wie Kaidens Brust sich unter ruhigen Atemzügen hob und senkte. Bemerkte den Hauch eines unverschämten Koboldlächelns.

„Wie …?“, begann er, schüttelte dann hastig den Kopf. „Magie, klar. Magie. Ich … ich kann dich nicht mehr innerlich spüren. Bist du … ist das …?“

Kaiden hob eine Hand und legte sie sacht auf Eryks Arm. Diese Bewegung allein schien ihn schon alle Kraft gekostet zu haben, die er noch besaß, so wie er vor Überanstrengung bebte, und dennoch lächelte er weiter.

„Musste alle Flüche aufheben“, wisperte er so rau, dass es fast nicht zu verstehen war. „Tut mir leid … so leid. Waren verstrickt.

Torgen kann die Bindung neu schaffen, oder ich auch, sobald ich ausgeschlafen bin. Tut mir leid, ich musste erst sterben, um weiterleben zu können.“
Schwach wie ein gerade geborenes Kätzchen lag Kaiden da und strahlte ihn an.
Eryk wusste nicht, ob er ihn küssen oder erwürgen wollte.

Eryk und Kaiden, Rashminder Tage 3

„Kannst du das Spiel aufgeben? Mich König sein lassen, von ein paar Intrigen, Ratschlägen und politischem Machtgeschiebe abgesehen?“
Lys drehte den Kopf und starrte ihn mit gefurchter Stirn an.
„Das ist jetzt nicht dein Ernst, oder?“, fragte er gespielt streng. „Du weißt, dass ich nichts dringender will als meine Ruhe! Ich habe die Politik so dermaßen satt. Ich will nicht in Gefahr geraten oder um dich fürchten müssen, oder um irgendjemanden, den ich liebe. Wenn ich den Rest meines Lebens nichts mehr tun müsste als die Weidenburg zu verwalten, meinen Kindern beim Aufwachsen zuzusehen und gespannt zu warten, ob und wann du nachts in mein Bett schlüpfst, werde ich die Götter preisen und mich glücklich nennen!“
Kirian schob seine Hände unter Lys’ Überwurf und zog ihn besitzergreifend an sich.
„Dann lass uns mit dem Glücklich sein schon mal anfangen …“, murmelte er, küsste ihn gierig und zog ihn zurück in die Schlafkammer.
„Das bin ich längst“, flüsterte Lys, während er sich von all den lästigen Stoffschichten befreite. „Du bist mein Glück, alles Glück, das ich brauche.“
In Kirians Augen fand er die Antwort, die er erhoffte. Die Worte, die nicht laut ausgesprochen werden mussten. Oder doch?
„Ich liebe dich auch, Kirian von Lichterfels, König von Onur“, wisperte er und ergab sich willig den Händen, die ihn leidenschaftlich vereinnahmten. Die Welt war heute Nacht vollkommen, so wie sie war.

Lys und Kirian, Rashminder Tage 3

Limbus: Auch als das Nichts bekannt, jene gestaltlose Welt ohne Wiederkehr, in die gelangt, wer den Raum der Türen durchschreitet, ohne einen Splitter zu tragen oder ein festes Ziel vor Augen zu haben. Jeder, der dort hineingerät, verirrt sich rettungslos. Einzige bekannte Ausnahme ist Kaiden. Er geht am 3. Rashminder Tag freiwillig in den Limbus, um Eryk zu retten. Seine Magie und das Band zu seinem Geliebten sind stark genug, um das Nichts zu überwinden. Die Drachen sind die Wächter dieser Welt, sie lassen die beiden widerstrebend ziehen. Allerdings müssen die beiden ein Opfer bringen: Kaiden lässt sich freiwillig in seiner Magie einschränken, Eryk verliert die Fähigkeit, Magie erspüren zu können.

Lirayam: Königin von Laymark, die dritte Frau an König Medans Seite, die eher zur Zierde des Thrones als alles andere geheiratet wurde. Der Thronprinz Hashart ist bereits erwachsen, sollte ihm etwas zustoßen, gibt es mehrere Brüder, die nachrücken können. Lirayam ist eine sehr junge, schöne und kluge Frau, mit einem mildtätigen Herzen und besänftigendem Einfluss auf ihren Gemahl. Also alles das, was man jeder Königin nachsagte, die beim Volk beliebt war. Für gewöhnlich sind das schwache, sanfte Frauchen, die brav neue Prinzen und Prinzessinnen zur Welt bringen und nichts gegen die Mätressen im königlichen Schlafgemach einzuwenden haben.
Naxander ist dahintergekommen, dass sie zwar weder schreiben noch lesen kann und von Politik weniger versteht als eine Kuh vom Kochen. Doch hinter den großen blauen Kulleraugen und blonden Ringellöckchen und diesem herzigen Schmollmündchen steckt ein scharfer Verstand. Sie ist zudem jünger und hübscher als alle bisherigen Mätressen des Königs und gönnt dem armen Mann wenig Schlaf. Damit erreicht sie alles, was sie will, was Naxander verständlicherweise gar nicht gefällt.

Er hat vor einigen Jahren eine Intrige arrangiert, mit der Lirayam tief gestürzt wäre. Die genauen Details sind nicht bekannt. Ein entscheidender Faktor war jedenfalls die Aussage einer Kammerzofe, die Naxander unter Kontrolle hatte. Er hatte nur nicht bedacht, dass fünfzehnjährige Mädchen aus bürgerlichem Hause vielleicht unter Zwang schweigen können, um ein Verbrechen geschehen zu lassen, dabei aber nicht fröhlich und normal wirken. Lirayam brauchte bloß einen Blick, um zu erkennen, dass etwas nicht in Ordnung war, hat die richtigen Schlüsse gezogen und dann ihre private Armee zum Gegenangriff geschickt: Bedienstete, Zofen, Gesellschaftsdamen, Mätressen, Ehemänner der Vorgenannten, Köche, Stallburschen – sprich, der gesamte Königshof eilte gehorsam, um die kleine Königin bei Laune zu halten, da nur auf diese Weise die Laune des Königs gesichert bleibt … Naxanders Plan scheiterte, bevor er beginnen konnte. Seine einzige Niederlage, danach musste er den Hof verlassen.

Er wollte sich in der dritten Rashminder Nacht mit Kaidens Hilfe an Lirayam rächen, ist aber an dessen Willenskraft gescheitert. Lirayams Macht beruht auf mädchenhafte Gesten und verspieltes Getue, womit sie Medan zuverlässig kontrolliert. Sie konnte ihm ein Gesetz abringen, mit dem es Frauen erlaubt wird, ohne Genehmigung eines männlichen Vormundes eine Arbeit aufzunehmen. Außerdem hat sie die Legitimation für Eryks und Kaidens Liebe mit einem Kuss und einem Lächeln erwirkt.

Am zweiten Rashminder Tag stiehlt Naxander kurzfristig ihren Körper, um die beiden Rashminder Helden in eine Falle zu locken, was von Lark dem Kleineren allerdings zunichte gemacht wird – statt nach Irtrawitt bringt er sie nach Onur, damit sie Lys das Leben vor dessen Vater Erebos retten.

Sie sorgt am Ende des dritten Rashminder Tages dafür, dass Kaiden und Eryk eine lebenslange Apanage garantiert bekommen, komme was wolle.

Loch, das: Vier Schritt tiefes Erdloch innerhalb einer Hütte, wo Kirians Bande Gefangene hält. Hier landet Roban, aber auch Lys, als er in Eisiges Feuer den Weg zur Bande findet und nach Räubergesetz getötet werden müsste.

Lopurn: Stadt in Laymark, Residenz des Königspaares.

Lynn: Sohn von Elyne und Lys, ungefähr drei Jahre alt. Seine Geburt bringt Lys aufgrund der Erbfolgegesetze in Lebensgefahr und provoziert in Eisiges Feuer Robans Angriff: Söldner stürmen die Weidenburg, Elyne wird entführt, eine Kette von Ereignissen ausgelöst, die das Schicksal aller, von Rashmind über Onur bis Irtrawitt, nachhaltig beeinflussen.

Lyskir von Corlin (Lys): Fürst von Corlin und der Weidenburg, Erbe von Lichterfels. Er war lange der Thronerbe von Onur, inzwischen ist er der inoffizielle Gefährte des Königs an der Seite von Kirian.
Sohn von Erebos, Name der Mutter ist unbekannt – sie wurde vor seinen Augen von rombrugischen Söldnern grausam ermordet, als er acht Jahre alt war. (Siehe Roban.) Er war in Jenseits der Eisenberge kurzzeitig Sklave und Geliebter des Layn Kumien. Außerdem ist er der Vater von Lynn und Marjis, Ehemann von Elyne. Er hat ihre Tochter Elenar anerkannt und wird auch alle ihre weiteren Kinder offiziell annehmen, auch wenn jeder weiß, dass sein Freund Tomar der Vater ist. Er ist ca. sechsundzwanzig Jahre alt, hat dunkelblondes, etwa schulterlanges Haar, nussbraune Augen mit grünen Sprenkeln. Lys ist sehr groß gewachsen, schlank, einige wenige Sommersprossen auf den hohen Wangenknochen.
Er sieht älter aus, wenn er sich die Haare zurückbindet, sehr streng und fürstlich. Lys schläft immer eingerollt auf der Seite liegend ein und kaut auf der Unterlippe herum, wenn er nervös ist. Dafür, dass

er ein atemberaubend schönes Gesicht hat ist er auffällig bemüht, es vor der Welt zu verstecken.
Lys ist ein hervorragender Langbogenschütze, und er besitzt die Fähigkeit, zu Orten zurückzufinden, zu denen er blind geführt wurde. Gerüchte über ihn besagen, er sei ein Wechselbalg, Sohn einer Hexe, Dämonenpaktierer, hat sein Herz einem Drachen gegeben und dafür einen Eiskristall erhalten, der ihm Macht, Schönheit und ewige Jugend schenkt.
Er ist ein beängstigend brillanter Intrigenspieler, lügt und betrügt und schauspielert besser als jeder andere, doch nur, um Gutes zu erreichen. Demut liegt ihm ebenso im Blut wie Widerstand, er ist sowohl friedliebend-passiv als auch ein furchtloser Kämpfer. Sein Lebensziel ist es, das Intrigenspiel abzuschaffen, möglichst ohne dass jemand seinetwegen verletzt wird. Diese geistige Haltung wird zu größten Teilen auf dem gewaltsamen Tod der Mutter beruhen.
Er begründet Kirians Legende, wodurch sie beide Unsterblichkeit in der Erinnerung des Volkes gesichert haben.
Lys leidet unter den Masken, die er der Welt präsentieren muss. Er gibt sich als stahlharter, gefühlkalter Fürst, damit niemand sein weiches, mitfühlendes Herz entdeckt, er mimt den demütigen Sklaven, wenn es notwendig ist. Manchmal weiß er für kurze Momente selbst nicht mehr, wer er wirklich ist und was er wirklich empfindet. Auch Kirian hat seine Schwierigkeiten, ihm voll und ganz zu vertrauen. Zitat: „Gibt es auch etwas, dass du nicht gleichzeitig aus Berechnung wie auch echtem Gefühl tust?“ Lys: „Schlaf mit mir, dabei bin ich voll und ganz ausschließlich Gefühl.“
Diese tendenziellen Zweifel eskalieren unter Einfluss der Saat der Finsternis. Erst, als sie diese gemeinsam vernichten können, gibt es weder Zweifel noch Misstrauen zwischen ihnen.
Brandmal an seinem linken Unterarm: Auf Befehl von Kumien wurde ihm in Jenseits der Eisenberge ein „K“ eingebrannt, zum Schutz vor Übergriffen der Sklaventreiber. Kirian hat es auf sein

Flehen hin um ein „i“ erweitert. Der Drache der Eisenberge hat daraus ein schwarzes, sehr schön anzusehendes Zeichen werden lassen – ein Geschenk, als er Lys von der Saat des Misstrauens erlöst hat.
Lys begegnet seinen Feinden häufig mit einer seltsamen Art von passivem Widerstand. Er scheint sich willig zu ergeben, lässt sich fallen, stellt sich schwach oder auch ohnmächtig, falls möglich. Mit diesem Mangel an Rebellion verhindert er Verletzungen und erspart sich einiges an Schmerzen. Es erfordert sehr viel Selbstbeherrschung, da es dem instinktivem Selbsterhaltungstrieb eines Menschen strikt widerstrebt, in höchster Gefahr weder zu fliehen noch zu kämpfen. Nicht immer ist er dazu fähig, etwa als er in der Erzmine von Orchym und Tiko angegriffen und beinahe ertränkt wird.
Gelernt hat er diese Methode auf die bittere Art, als Freiherr von Hyula ihn in Eisiges Feuer verschleppte. Über zig Meilen ist Lys gelaufen, während er ausgepeitscht und von Pferden über den Boden geschliffen wurde, hat stolz durchgehalten, bis ihn alle Kraft verließ. Halbtot musste er einsehen, dass sein Stolz ein Luxus war, den er zu teuer bezahlt hat.
Siehe auch Rashminder Tage 1 und Rashminder Tage 2.
Am 3. Rashminder Tag täuscht er seinen eigenen Tod vor und sorgt mit dieser Intrige dafür, dass Kirian den Thron übernimmt, Naxander aufgehalten werden kann und er einer ruhigen Zukunft entgegenblicken darf.
Kaiden schenkt ihm körperliche Heilung, wobei die entsetzlichen Narben, mit denen Lys am ganzen Körper gezeichnet wurde, fast unsichtbar verblassen. Außerdem erschafft er ein geistiges Band zu Kirian.

Lähmungszauber: Schaltet das Opfer zuverlässig aus, es wird vollkommen bewegungsunfähig, lediglich Atmen ist ihm noch möglich. Sie führen häufig zu Stürzen, sobald sie gelöst werden, wie Eryk in der zweiten Rashminder Nacht erfahren musste.

Läuse: Als Lys und Kirian in Eisiges Feuer nach erfolgreicher Rettung von Elyne aus der Gefangenschaft auf Sorala zum Lager der Räuber zurückkehren, erwartet sie heilloses Durcheinander. Shorys war mit Läusen aufgefallen, was Anniz zum Anlass nahm, hart durchzugreifen und sämtliche Räuber zum Baden zu zwingen, dazu alle Kleidungsstücke auszukochen. Sie hat der Bande zwar die Wahl gelassen, ihnen den Kopf zu scheren, darauf scheint allerdings niemand eingegangen zu sein.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

M

Maggarn: Älterer Bastardbruder des Layn Kumien. Er gibt sich als Kammerdiener aus und steht Kumiens Haushalt vor, wodurch er praktisch ebenso viel, wenn nicht mehr Macht besitzt als sein Bruder. Außerdem fungiert er als wichtigster Berater und gilt als die rechte und linke Hand sowie das Ohr seines Herrn, was offiziell nicht bekannt ist. Er geht politisch oft eigene Wege als Angehöriger der internationalen Allianz und Verbündeter von Naxander, wovon Kumien nichts ahnt. Am zweiten Rashminder Tag zeigt sich, dass Maggarn den Feind darin unterstützen will, Kumiens Körper zu übernehmen. Er ist davon überzeugt, dass sein Halbbruder aufgrund von Liebeskummer zu Lys nicht länger fähig ist, sein Amt als Layn auszuführen. Da er allerdings auch nicht an die Fähigkeiten der Zauberer glaubt, scheint es, als wäre er eher auf einen Denkzettel an Kumien aus gewesen. Er wirkt zumindest

am dritten Rashminder Tag sehr schockiert, als er Zeuge von erstaunlicher Magie wird. Kumien lässt Lys wählen, welche Strafe für diesen Verrat angemessen ist. Es wird nicht bekannt, wie die beiden sich entscheiden, man kann jedoch vermuten, dass Maggarn den Rest seines Lebens als Gefangener zubringen wird.

Magie: Bekannt dafür, dumm zu sein. Sehr dumm. Allerdings versagt Magie niemals, immer nur der Magier.
Magie selbst ist erst einmal nicht mehr als ungerichtete Energie, es ist der Wille des Zauberers, der eine Wirkung hervorruft. Die Macht eines Magiers hängt ausschließlich von seinen geistigen Fähigkeiten, seiner Selbstbeherrschung und seinem Ur-Talent ab. Am dritten Rashminder Tag stellt Lys die These auf, dass Magie die Lebenskraft aller Kreaturen der Welt ist, die durch den Meteorit gebündelt wird. Er vertritt auch die Ansicht, dass Magie eine gewisse Art von Intelligenz besitzen muss, da sie bei Flüchen etc. das Schicksal der ganzen Welt wandelt, um diese zu erfüllen, selbst wenn sie einander widersprechen.

Magiebann: Meist in Form eines Halsbandes. Alle Zauberlehrlinge müssen einen solchen Bann tragen, der sie hindert, ohne Erlaubnis ihres Meisters Magie zu wirken. Manche dieser Artefakte können die Magie auch vollständig unterdrücken, was Naxander Kaiden mehr als einmal aufzwingt. Man kann einen solchen Bann nicht allein entfernen, ihre Wirkungsweise ist nicht genau geklärt.

Magier: Gibt es nur in Rashmind, überall sonst auf der Welt werden magisch Begabte sofort in Tempel gebracht und dem Dämpfungsritual unterzogen. Ausschließlich Männer dürfen zu Magiern ausgebildet werden; Amisha ist die einzige Ausnahme der heutigen Zeit.

Magier leiden allgemein unter Schlaflosigkeit, leben sehr lange, werden niemals krank und verfügen über eine beneidenswert rasche und narbenlose Wundheilung.
Schmerz, Sex, Angst und Aufregung aller Art stimulieren Magier, wodurch sie mehr Energien zur Verfügung haben. (Siehe auch Rashminder Nächte 2) Aus diesem Grund werden Zauberlehrlinge die gesamte Ausbildung über immer wieder geschlagen oder anderweitigen Schmerzreizen ausgesetzt. Es soll ihre Kräfte steigern, zugleich aber auch ihre Selbstkontrolle trainieren. Magier, die sich nicht unter Kontrolle haben, können fürchterliche Katastrophen anrichten.

Magie, Erwachen: Zumeist bereits im Kleinkindalter erwacht die Magie bei jenen, die die mögliche Anlage dafür besitzen, was in erster Linie bei Rashmindern der Fall ist. Der erste Zauber, den der junge Magier wirkt, wird zu seinem Ur-Talent. Außerdem wird er von dem Gildenartefakt erfasst, sodass schnell entschieden werden kann, ob eine Ausbildung möglich oder eine Dämpfung von Nöten ist. Kaiden war mit zwölf Jahren bereits ungewöhnlich alt, v.a. wenn man bedenkt, wie machtvoll er ist. Man könnte fast meinen, seine Magie hat sich absichtlich versteckt, um ihn zu beschützen …
Eryks Magie erwachte, als er im Impuls seine Mutter umbringen wollte. Da er sich unbewusst sofort dagegen entschied, konnte er nicht mehr zum Magier werden, er behielt lediglich die Fähigkeit, Magie erspüren zu können. Zwei prominente Fälle sind bekannt, in denen das Erwachen der Magie schicksalsweisende Folgen für die gesamte Menschheit hatte: Einmal Lark der Größere, dessen Magie erwachte, als er in einen Schacht stürzte und dabei den Meteorit fand, und Naxander, der den Tor von Amarganth berührte und mit ihm verschmolz, bevor dieser ihn umbringen konnte.

Magierkrieg: In grauer Vorzeit war es üblich gewesen, dass Magier sich an ihren Schülern *bedienten*. Genauso wie an jedem

anderen, den sie erwischen konnten. Sexuelle Erregung steigert die magische Kraft, wobei Sex mit Magiern einen höheren Effekt besitzt – sie verfügen über mehr Lebensenergie als normale Menschen und besonders Jugendliche sprühen geradezu vor Kraft. Beinahe wären alle Magier vollständig ausgerottet worden, als sich König, Priesterschaft und Bevölkerung zusammenrotteten, um dem Treiben ein Ende zu setzen. Dies wird der Magierkrieg genannt, obwohl es eher ein grausiges Gemetzel an einzelnen Magiebegabten gewesen war, die sich niemals zu einer geschlossenen Gruppe zusammengefunden hatten.
Die überlebenden Zauberer gehörten zu den mächtigsten ihrer Zeit, sie unterwarfen sich freiwillig. Fortan überwachten sich Magier gegenseitig, indem sie eine eigene Gilde gründeten, die eng mit dem Stadtrat von Rashmind zusammen arbeitete. Der jeweilige König bestimmt, wer Mitglied des Gildenrates wird. Mädchen auszubilden ist strikt untersagt, sie werden ausnahmslos in die Tempel gebracht, sobald sich Magie zeigt. – Man traut den Magiern nicht zu, sich bei aufblühenden jungen Frauen stets zurückzuhalten.
Jegliche Liebschaft zwischen Männern, schon vorher ungern gesehen, wurde zum Schwerverbrechen erklärt, wobei man Magier sehr genau beobachtet. Niemals wieder soll ein Zauberer sich an seinen Schülern oder wehrlosen Bürgern vergreifen. In Onur erinnert man sich ebenfalls an diesen Krieg, obwohl es dort nie Magier gab. Es hatte schwere Auswirkungen auf die dort lebenden Priester, die vor rund dreihundert Jahren eskaliert sind.

Magietheorie: (Pseudo-)Wissenschaft, die versucht, die Wirkungsweise der Magie zu erklären. Von den meisten Menschen, Magiern inklusive, leidenschaftlich gehasst. Kaiden hingegen liebt es, obwohl er ansonsten mit seinen theoretischen Studien weit hinter seinem Soll herhinkt. Mit Lys hat er hier endlich einen Gleichgesinnten gefunden.

Marjis: Ehemaliges Waisenkind aus einer Eisenerzmine in Irtrawitt, von Lys in Die Saat der Finsternis adoptiert. Ungefähr fünf Jahre alt, sehr klein und zart, hellblaue Augen, dunkler Lockenkopf. Ihre Mutter starb bei einem Unfall, als sie zum Schilfschneiden geschickt wurde. Ihr Vater ist unbekannt, möglicherweise einer der Wächter.

Maruv: Ehemaliger König von Onur aus dem Geschlecht der Elchenbirg. Verwandt mit Lichterfels, Elyne ist seine Großnichte. Er ist verantwortlich für die Verschärfung des Intrigenspiels. Zum Lebensende hin wurde er zunehmend verbittert, da er trotz dreier Frauen kinderlos geblieben ist. Dafür hat er u.a. auch die Priester verantwortlich gemacht. Er hat mit aller Kraft und steigendem Hass gegen Lys gekämpft, sobald er dessen Entschlossenheit, das Intrigenspiel abzuschaffen, erkannt hat. Da er sich von Erebos' Überzeugung, Lys müsse wahnsinnig und Kirian hörig sein, anstecken ließ, hat er in Jenseits der Eisenberge für Kirians Versklavung gesorgt. Danach versuchte er, die Weidenburg zu übernehmen und Lynn in seine Gewalt zu bringen. Sein Ziel war es dabei, den Jungen in die Obhut von Erziehern zu geben, die ihn nach konservativen Vorstellungen lehren, sodass er einst einen König nach Maruvs Gutdünken abgeben würde.
Von Lys im Zweikampf beim Königsduell nicht erschlagen worden, was ihn bis zu seinem bald folgenden Tod gequält hat.

Matrosenkrankeit: Anderes Wort für Syphilis, auch in unserer Welt dafür früher gebräuchlich.

Mattin: Ein Hauptmann aus der persönlichen Leibgarde des Layn Kumien, der aufgrund eines unbekannten Vorfalls in Ungnade gefallen war. Er wurde in Jenseits der Eisenberge zu Pocils Mine geschickt, um Kirian im Auge behalten zu können und regelmäßig Bericht über diesen politischen Gefangenen zu erstatten. Dieser Befehl wurde später auch auf Lys ausgedehnt. Mattin hat es auf

seine Art übernommen, die beiden vor Übergriffen der andern Sklavenwächter zu schützen: Er hat sie bei jeder Gelegenheit gequält, gedemütigt und allen klar gemacht, dass er sie als sein persönliches Spielzeug ansieht. Da er stärker und kampferprobter ist als die anderen Männer, hat man ihm das klaglos zugestanden. Bei der Flucht von Lys und Kirian in Die Saat der Finsternis hat er ein wenig mitgeholfen, indem er das Erwachen der niedergeschlagenen Wächter verzögert hat.

Mattus: Kaidens um drei Jahre jüngerer Bruder. Er stirbt mit neun bei einem Unfall. Als er ertrunken ist, erwacht Kaidens Suchermagie.

Mebana: Ehrentitel für jede Art von „Herr“ in Irtrawitt. (Siehe auch Anrede)

Medan: König von Laymark, residiert in Lopurn. Er ist ein eher schwacher König, der lange Zeit von Naxander stark beeinflusst wurde. Womit N. ihn erpresst hat, sodass Medan ihn auch nach dessen Verbannung vom Hof weiterhin beschützt, ist unbekannt. Seit er mit Lirayam verheiratet ist, scheint er ausgeglichener zu sein und lässt sich von ihr zu manchen politischen Entscheidungen (siehe Frauenarbeit) überreden, die zuvor undenkbar gewesen wären. Unter anderem erlässt er die Legitimation für Kaiden und Eryks Liebe und toleriert mit Amisha die Anwesenheit einer Magierin, obwohl dies eigentlich strikt verboten wäre.

Meister für Verlorenes, Okkultes und Notfälle aller Art: Titel, unter dem Eryk und Kaiden in Rashmind und darüber hinaus bekannt sind.

Meteorit: Die Quelle der Magie, gefunden und behütet von Lark dem Größeren, irgendwo in Rashmind. Splitter von diesem

Himmelsstein ermöglichen es dem Träger, überall hinzureisen (siehe Raum der Türen), egal wohin. Alles Weitere ist unbekannt. Während der Rashminder Tage wird sein Wirken vom Kometen unterdrückt. Lys stellt die These auf, dass der Meteorit nicht die Quelle der Magie ist, sondern lediglich Lebenskraft bündelt und für Einzelne nutzbar macht.

Michel: Brutaler Schläger aus der Bande von Karchos, führend bei Caels Folterung. Wird während des ersten Rashminder Tages von Dev mittels Armbrust getötet.

Mikash von Irtrawitt: Maggarns Tarnname in Rashmind. Er gibt sich dort als Händler aus, um im Geheimen Kontakt mit Naxander aufzunehmen. Die K.R.R.F. schmuggelt sich bei ihm ein, um ihn auszuhorchen. Es endet damit, dass Eryk seinen Freund Ardam zu Tode peitschen muss, selbst schwer verletzt wird und sich anschließend die Erinnerungen von Torgen nehmen lässt. Maggarn gewinnt in dieser Zeit den Eindruck, dass alle Erzählungen von der Macht der Rashminder Zauberer Aberglauben sein muss, da er lediglich einen unfähigen Wahrheitsmagier auftreiben konnte. Natt hasst diesen Mann seither zutiefst.

Milo: Sohn von Dorian, dient als Soldat in der Garde von Schloss Corlin. Er war der erste Geliebte von Lys.

Minar: Kerkerwächter im Dienst des Freiherrn von Hyula.

Miniturporträt: Ein Miniaturenmaler hat Layn Kumien ein winziges Porträt von Lys zugeschickt, nachdem Kirian in die Sklaverei verkauft wurde. Maruv wollte sicherstellen, dass sein Amtskollege Lys auf jeden Fall erkennt, gleichgültig, welche Tarnung dieser nutzt. Bereits dieses Bild, das Kumien seitdem in einem Medaillon bei sich trägt, hat ihn neugierig werden lassen.

Mirea: Zweite Frau von Fürst Archym, verstorbene Königin von Onur, Mutter von Elyne.

Miria: Nachbarin von Kaiden und Eryk, eine geschwätzige alte Dame; treibende Kraft hinter allen Unzüchtigkeitsgerüchten.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

N

Nalie: Greise Sklavin in der Erzmine von Pocil.

Namir: Enkel des Feron, Nukir im Clan der Alturek. Ein jähzorniger, trunksüchtiger Mann, der womöglich unter ungeklärten Umständen von seiner jungen Frau Shenia erschlagen wurde.

Nanchra: In der Magietheorie bezeichnet dieser Begriff die Machtebene oder Wirkungsweite, die ein Magier erreichen kann. Fast alle kommen niemals über die erste Ebene hinaus, selbst mit ihrem Urtalent nicht. Sie können nur Materie beherrschen, und das sehr schwach. Ein Kampfzauberer der ersten Nanchra kann zwei, vielleicht auch drei Feuerbälle hintereinander werfen oder für ein paar Herzschläge eine Windhose entfesseln oder ähnliches. Je nachdem, welches Element ihm liegt. Erreicht er die zweite Nanchra, besitzt er mehr Ausdauer und Zerstörungskraft. Das geht so weiter bis zur sechsten Ebene. Ein solcher Magier könnte eine ganze Stadt niederbrennen.

Danach folgen die Kón, die geistigen Ebenen, von der siebten bis zur neunten Ebene, die das Höchste ist, was ein Sterblicher erreichen kann. Solche Zauberer beherrschen Körper und Geist und wirken subtile Mächte, die kaum in Worte zu fassen sind. Bekannte Beispiele dafür:
Amisha, Kaiden, Lark, Naxander, Torgen.
Von Torgen gibt es folgendes Zitat:
Nanchra, das ist eine sehr ungenaue Einstufung von etwas, das sich weder messen noch wiegen lässt. Bis zur sechsten Ebene ist dabei noch alles mit dem Verstand nachzuvollziehen. Bei den Kón-Ebenen hingegen gibt es keine echte Unterscheidungskriterien mehr. Spricht man von der siebten Nanchra, meint man damit außergewöhnliche Magie, die das Leben aller Menschen beeinflusst und auch die Welt erschüttern kann. Die achte Ebene bezeichnet Magie, die jegliche Vorstellungskraft übertrifft. Von der neunten Nanchra spricht man bei jenen seltenen Gesegneten, deren Grenzen niemand erkennen kann. Es ist, als würde man am Ufer eines Meeres stehen und dieses Ende mit bloßen Augen suchen. Es gibt gewiss Grenzen, denn selbst das größte Meer ist nicht unendlich, doch nicht einmal der Magier selbst kann diese in alle Richtungen erfassen.

Naro: Priester im Haupttempel von Onur

Narben: Keiner meiner Helden musste je mehr Narben hinnehmen als Lys. Vom ersten Angriff, bei dem Kirian ihn fast umgebracht hätte, hat er:

- eine Messernarbe am Kinn
- breite, sehr tiefe Narben an Hand- und Fußgelenken

davongetragen, als er versuchte, sich von den Fesseln zu befreien.
Von der Entführung durch Bartolos von Hyula:

- weitere Narben an Handgelenken und Armen
- breitflächige Narben an den Hüften

- große Anzahl Peitschenstriemen an Rücken und Nacken.

Von Layn Kumien:

- weitere Peitschenstriemen
- Brandmarke in Form eines K am linken Unterarm

Es steht zu vermuten, dass er eine kleine Narbe am Stirnansatz besitzen muss, von einem Säbelhieb von Bille während der Entführung, sowie zahlreiche kleinere und größere N. vom Tunneleinsturz in Pocils Mine, als er mit Kirian zusammen verschüttet wurde. Aus seiner Kindheit und Jugend wird er ebenfalls nicht völlig blessurenfrei hervorgegangen sein, da er am Bogen, Schwert und als Reiter ausgebildet wurde.
Diese Narben bieten ihm in Irtrawitt Schutz. Er wäre sonst im Kerker noch viel heftiger ausgepeitscht worden, was er in seinem verstörten Zustand kaum ertragen hätte. Diese Wunden und die Brandmarkierung verhindern, dass Liebessklaven auf dem Transport hin bzw. in den Minen erbarmungslos vergewaltigt und gequält werden.
Mit den N. an den Armen konnte Lys Pocil davon überzeugen, dass er zuvor ein Söldner gewesen war und deshalb ein „Recht“ darauf hatte, den wesentlich stärkeren Tiko im Duell zu besiegen. Andernfalls wären ihm und Kirian die Flucht nicht mehr gelungen.
Am dritten Rashminder Tag sorgt Kaiden magisch dafür, dass Lys Heilung findet und die Narben allesamt blass und unauffällig werden.

Von Kirian sind silbrige Peitschennarben am Rücken bekannt, und von einem Hundebiss am linken Bein in Eisiges Feuer müsste er großflächige Narben davongetragen haben. Als ausgebildeter, kampferfahrener Krieger und mehr als einem Jahrzehnt als Sheruk wird da so einiges gewesen sein, das Spuren am Körper hinterlassen hat.
Auch er wird von Kaiden geheilt, ob das Auswirkungen auf seine Narben hat, ist bei ihm nicht bekannt.

Albor hat von einem Brand eine große Narbe quer über das ganze Gesicht, und von einem Monat Folter am gesamten Körper zahllose Spuren davongetragen.

Eryk, Cael und Natt sind auf der Straße aufgewachsen und haben im Dienst der K.R.R.F. mehr erlebt, als sie mir erzählen wollen.

Kaiden hingegen hat Glück, er ist ein Magier. So oft, wie er von seinem Meister ausgepeitscht wurde, hätte er sonst keinen Fetzen heile Haut mehr am Körper haben dürfen. Von Neko wurde er in der dritten Rashminder Nacht mehr als drei Stunden lang geprügelt, Naxander hat ihm in der zweiten Nacht den Rücken mit einem Messer zerschnitten. Alles ist rasch und narbenlos verheilt, zumindest oberflächlich gesehen. Ob es gut ist, nicht durch Narben ständig an diese traumatischen Erlebnisse erinnert zu werden, oder eher belastend, weiß ich nicht.

Natt: Eigentlich Nathanel, ein mittelgroßer junger Mann, Schwertkämpfer, etwa Mitte bis Ende zwanzig, braunes kurzes Haar, sanfte braune Augen, sehr muskulös. Seine Namen spreche ich englisch aus, also „Nät“, was aber jedem selbst überlassen bleibt. Logisch ist es zumindest nicht, da die anderen Namen größtenteils nach deutschen Regeln ausgesprochen werden.
Natt gehört zur K.R.R.F. und war von jung an Eryks bester Freund, mit dem er gemeinsam aufgewachsen und von der Straße geflohen ist. Dass Eryk ihn im Zuge des Vergessenfluches ebenfalls vergessen hat, ist für ihn sehr schmerzhaft. Aus diesem Grund reagiert er am ersten Rashminder Tag auf Kaiden zunächst mit eifersüchtiger Aggression.
Mit knapp zehn Jahren wurde er bei einem Einbruch erwischt und für rund vier Monate eingekerkert. In dieser Zeit hat er ständig in der Angst gelebt, dass man ihn holt und die Hand abschlägt, die übliche Strafe für Diebe. Er musste Hunger, Kälte und all die grausamen Umstände der Kerkerhaft ertragen. Danach war er

lange Zeit so traumatisiert, dass er beinahe Selbstmord begangen hätte. Eryk und Ardam konnten ihm helfen, sodass er es letztendlich geschafft hat. Sie alle drei wurden in die Gardistenschule aufgenommen und ausgebildet, später von Lark dem Kleineren zur K.R.R.F. abgeworben. Mittlerweile ist er Gruppenführer bei Einsätzen und gehört zu den Splitterträgern.
Natt ist schwul, bislang hat er dies nur heimlich ausgelebt. Als Nicht-Magier, dazu Spezialgardist, muss er zwar kaum Bestrafung fürchten, doch er möchte Ablehnung und Verachtung seiner Kampfgefährten vermeiden.
Bislang hatte er sich immer in Männer verliebt, die er nicht haben konnte, möglicherweise zum Selbstschutz, da dadurch eine Beziehung unmöglich wird. Darum findet er es zunächst logisch, dass er sich in Cael verliebt – dessen seelische Instabilität schreckt ihn ab. Und trotzdem können sie beide nicht voneinander lassen. V.a. nach Natt eigener Folterung braucht er diesen Mann fast ebenso verzweifelt wie dieser sich an ihn klammert. Beide fürchten, dass sie den anderen ersticken müssten und halten eine Trennung für das Beste.
Am zweiten Rashminder Tag werden er und Cael losgeschickt, um Karchos wie auch Varel zu töten. Im Stelzenhaus scheitern sie an einem Fluch, Cael kann fliehen, Natt wird gefangen genommen. Cael befreit ihn am dritten Rashminder Tag, nachdem dieser erbarmungslos gefoltert wurde. Gemeinsam ziehen sie zum Jagdschloss, wo sie Karchos töten. Danach versuchen sie in Irtrawitt, Varel zu stellen, der ihnen jedoch entkommen kann. Kaiden schafft es, Natt magisch zu heilen sowie ihm ein geistiges Band mit Cael und der ganzen Gruppe zu schenken. Seit diesen Ereignissen arbeiten er und Cael nicht mehr aktiv in der K.R.R.F., sondern bilden neue Garderekruten aus. Er wohnt mit ihm gemeinsam in dessen Haus. Ihre Beziehung ist weiterhin schwierig, da beide impulsiv und eher dominant sind, und dennoch sehr intensiv.

Naxander: Mit sechs Jahren erwachte Naxanders magisches Talent, mit Artefakten zu verschmelzen. Er hielt gerade den Tor von Amarganth in den Händen und drohte zu sterben.
Anschließend brachte er versehentlich seine Zwillingsschwester um, die er sehr geliebt hatte. Es war nicht möglich ihn zu dämpfen, da dieses Ritual auf Berührungen mit Hautkontakt basiert. Es hätte die Priester umgebracht.
Trotzdem hätte der junge Fürstensohn normalerweise nicht zum Magier ausgebildet werden dürfen. Wie ihm genau das gelungen ist, bleibt sein Geheimnis.
Zudem ist er ein wichtiges Mitglied der Gilde geworden und war lange Jahre ein hochgeschätzter Berater von König Medan.
Bis zu seinem Tod in der dritten Rashminder Nacht war Naxander ein Mann voller Widersprüche. Ein charmanter Gastgeber, eine charismatische Persönlichkeit, die auch in einem Raum voller Leute nie zu übersehen ist, ein Mann, der auf einem niedrigen Schemel hocken kann und trotzdem wie ein König auf dem Thron wirkt. Ein Machtmensch, der nie zur Macht gegriffen hat. Der Freude an Grausamkeit wie schönen Dingen empfand. Der jede Art von Emotion zu schätzen wusste, die er beobachten durfte, da der Tor von Amarganth ihm jede Art von körperlicher Berührung zu einem schwierigen Akt hat werden lassen. Er durfte sterbliche Menschen stets nur geschützt von zahlreichen Lagen Kleidung anfassen – er hat Straßenkinder zu sich geholt, die er nachts wie Stofftiere umarmen konnte, während er sie mit Kleidung, Handschuhen und Decken von seiner tödlichen Berührung ferngehalten hat. Eines dieser Kinder war Cael. Seine Schüler und magisch begabten Untergebenen hat Naxander bewusst von sich abhängig gemacht, da der Tor von Amarganth an diese Lebensenergien abgibt, was schon nach kurzer Zeit wie eine Droge wirkt. Jenes Verbot, das die sexuelle Ausbeutung von Menschen – Magiern wie normale – strikt untersagt, hat weder ihn noch seine Leute interessiert. Dadurch, dass er jeden Machthaber im In- und Ausland unter Kontrolle gebracht hat, von Königen zu Stadträten

bis zur Gilde, brauchte er sich vor niemandem zu fürchten. Den Königsthron hätte er schon ein halbes Dutzend Mal okkupieren können oder die Stadtregenten mitsamt Gildenrat auslöschen. Genau das hat er nie versucht. Er webte nur ein Spinnennetz nach dem anderen, um jeden, der neu in diesem *Spiel* auftaucht, augenblicklich einzufangen. Und genau das war das Leben für ihn. Er zog durch die Lande, stiftete Unfrieden, spann Intrigen, ruhte sich dann wieder in einem seiner zahllosen Häuser aus … Er wollte keine Verantwortung übernehmen, sondern allen zusehen, wie sie nach seinen Bedingungen spielen.
Eryk und Kaiden empfand er dabei als besonders amüsant, wie balgende Katzenbabys, die sich erst anfauchen, dann miteinander kuscheln.
Sein Maxime war dabei: Tote Gegner sind langweilige Gegner! Darum hat er stets sehr genau abgewogen, wen er tötet, und welches Maß an Gewalt erforderlich war, um sein Ziel zu erreichen. Skrupel kannte er keine, höchstens Bedauern, wenn er ein nettes Spielzeug zerstören musste. Ihm war dabei immer bewusst, dass er ein sorgsam bedachtes Gleichgewicht zwischen Angst, Hass und Bedrohung bei seinen Gegnern aufrecht erhalten muss, damit diese sich nicht gegen ihn verbünden.
Durch den Bindungsfluch an Kaiden während der zweiten Rashminder Nacht hat er sich bereits innerlich verändert. Dieser Fluch hat Zuneigung und zahlreiche Emotionen in ihm geweckt, von denen er glaubte, sie überhaupt nicht besitzen zu können. Er beschützt Kaiden vor Neko, der ihn mit einem verbotenen Artefakt vergewaltigen wollte, er will ihm Schmerzen ersparen und empfindet Reue darüber, dass Kaiden seinetwegen leiden musste.
Seit seinem Tod ist Naxander sehr verändert. Er ist eher noch gefühlskälter geworden und scheut nicht davor zurück, Kaiden am ersten Rashminder Tag als „Experiment“ zu vergewaltigen: Er wollte wissen, was Lark empfindet, wenn dieser jemanden opfert, den er wirklich liebt.

Er gibt Lark ganz unverhohlen die Schuld an seinem Tod und will jetzt das ganze Spiel auf eine andere Ebene stellen. Da er den Tod nicht mehr fürchtet, ist er noch skrupelloser und risikofreudiger geworden. Zugleich muss er sich mit den Emotionen, Erinnerungen, Träumen und Ängsten jener Menschen auseinandersetzen, deren Körper er für seine Wiederauferstehung stiehlt. Naxander verfügt nun über ein ganzes Spektrum an Empfindungen, die ihm zuvor fremd waren und trifft Entscheidungen impulsiv, ohne sich um die Konsequenzen zu scheren. Cael so grausam foltern zu lassen, nur um Lark ein Zeichen zu schicken, wäre ihm früher als sinnlose Vergeudung von Talenten erschienen.
Sein Ziel während des zweiten und dritten Rashminder Tages besteht darin, Layn von Irtrawitt zu werden. Zu diesem Zweck verbündet er sich mit Maggarn und bringt Inur von Sorala um. Damit soll Kumien nach Onur gelockt werden, denn nur außerhalb von Irtrawitt kann Naxander dessen Körper stehlen. Es misslingt dank Lys' drastischer Entscheidung, seinen Tod zu provozieren, sowie aufgrund der Tatsache, dass Naxander versucht hat, Kaiden zu töten, indem er den Bindungsfluch nutzte, ihm das Atmen zu verbieten.
Siehe auch Naxanders Tod.

Naxanders Tod:

1. In der 3. Rashminder Nacht gelingt es Eryk, Naxander mit einem Wurfdolch zu töten. Im Augenblick seines Todes wird sein Körper von einer magischen Explosion zerstört, während seine Seele in sämtlichen Artefakten feststeckt, mit denen er im Laufe seines Lebens verschmolzen war. Amisha ist mächtig genug, ihn aus den Artefakten zu „vertreiben", allerdings entgeht ihr, dass Neko heimlich den Tor von Amarganth beiseite schafft. Naxanders Bewusstsein geht auf Nekos Körper über, als dieser den Tor v. A. berührt, wodurch N. wieder aufersteht. Da er mit Nekos Körper

nicht zufrieden ist, begeht er anschließend Selbstmord und wechselt in einen weiteren Wirtskörper über.

2. Am dritten Rashminder Tag stirbt Naxander endgültig. Eryk und Kaiden stellen ihn in Irtrawitt. Kaiden zerstört die Artefakte, mit denen Naxander sich hätte wehren können, gemeinsam verschleppen sie ihn an einen Ort nahe von Rashmind, wo der Meteorit verborgen liegt. Lark greift ihn sofort und bringt ihn mithilfe seines Splitters zum Meteorit, wo Naxander von seinem Ur-Talent gezwungen wird, mit diesem mächtigsten aller Artefakte verschmelzen zu wollen. Mit einer gewaltigen magischen Entladung wird Naxander fortgeschleudert, in das Haus von Tardis. An genau dieser Stelle hatte er den Körper des jungen Mannes übernommen. Der Drache der Eisenberge heilt den Körper und ermöglicht damit Tardis' Seele, die sich an das Leben geklammert hatte, die Rückkehr. Die magische Entladung führt dazu, dass Eryk in den Limbus geschleudert wird.

Naxander und Lark: Diese beiden verbindet mehrere Jahrzehnte Liebe, Freundschaft, politische Bündnisse, Verrat und glühender Hass.
Es war Naxander, der ihre von Zuneigung geprägte Beziehung zerstört hat, indem er Larks jüngsten Bruder entführen und als Lustsklaven verkaufen ließ. Warum er das genau getan hat, ist ungewiss, es gibt lediglich Larks Aussage, dass Naxander seine Loyalität testen wollte – was nicht unbedingt zu Naxanders Profil passt. Möglicherweise war es also Lark selbst, der den ersten Schritt hin zur Feindschaft gegangen ist, indem er Verrat an Naxander beging. Seit dem Tod von Lark dem Kleinsten sind sie erbitterte Gegner. (Siehe auch Brüder). Lark hätte ihn dabei schon hunderte Male vernichten können. Darauf hat er verzichtet, denn Naxander war gut für Laymark.
Er hatte die politische und wirtschaftliche Lage, die zuvor mehr als desolat war, schrittchenweise stabilisiert. Er hat die Übermacht der

Gilde beschränkt und ein Gleichgewicht zwischen allen Kräften angestrebt. Lark wusste, wenn er ihn bereits zu diesem Zeitpunkt getötet hätte, wäre das Land im Chaos versunken. Also haben sie einen kalten Krieg gegeneinander geführt. Jahrelang hat Lark an seinem Ruf gefeilt und jeden wissen lassen, dass Naxander sein Feind sein. Insgeheim aber hatten sie ein Nichtangriffsabkommen mit ihm. Wenn einer von beiden schwächelt, hätte der andere sofort zuschlagen dürfen. Auf diese Weise wurde die Stabilität des Landes erhalten. Eine von Larks Bedingungen war, dass Naxander sein Geld, das ihn sowieso nicht interessiert, vermehrt den Armen zukommen lässt. Das hat ihm gefallen.

Nach dem Vorfall am Königshof, als Naxander an der Klugheit der Königin gescheitert wollte, war Lark versucht, ihm den Todesstoß zu versetzen. Die Ordnung in Laymark war nicht länger gefährdet, er wäre verzichtbar gewesen. Zu diesem Zeitpunkt hatte Naxander gerade viel Kraft in seine Intrigen in Onur gesteckt. Es hätte den Tod von Lys bedeutet, wäre Naxander vom Spielfeld verschwunden.

Darum hat Lark sich Naxander als Spion angeboten, wenn er dafür Lys weiterhin unterstützt. Naxander ist darauf eingegangen im Glauben, er hätte ihn unter Kontrolle. Er vertraute darauf, dass Lark weiterhin immer den Weg einschlagen würde, der den größtmöglichen Gewinn für alle verspricht. Aus diesem Grund hatte er seine Anstrengungen noch verstärkt, ein Wohltäter für das Volk zu werden.

Seit seinem Tod in der dritten Rashminder Nacht sieht Naxander Lark als den größten Fehler seines vergangenen Lebens an. Er weiß nun, dass er diesen Mann immer falsch eingeschätzt hatte. Es hatte früher eine Geheimvereinbarung zwischen Naxander und Lark gegeben. Lark hätte jederzeit seine Trumpfkarte ausspielen und ihn, Naxander, zum Rückzug zwingen können. Ein Abkommen, das allein auf Ehre beruht hatte, statt mit Magie besiegelt worden zu sein. Naxander fühlt sich dem nun nicht mehr verpflichtet.

Er geht davon aus, dass Lark seine Freunde jederzeit sterben lassen würde, sollte es für das Wohl aller nützlich sein – mit jener Art von Wertvorstellung, die Naxander zuvor besessen hat. Da Naxander nun (wieder) weiß, wie sich Liebe, Verachtung und Hass anfühlen, ist er regelrecht entsetzt von Larks Verhalten. Er glaubt nun zu verstehen, warum er Lark unterlegen gewesen war:

>*„Ich habe dich geliebt und es nicht einmal geahnt. Woher sollte ich wissen, dass ich noch fähig war, so etwas zu empfinden? Und du, du hast mich geliebt.“*
Liebe war ein herrliches Gefühl. Es schwächte den Verstand, ja, es verwirrte den Geist, und dennoch, Liebe war wundervoll. Genauso wie Hass. Was hatte er es vermisst, aus tiefstem Herzen hassen zu dürfen!
Begehren war vergnüglich. Er begehrte Kaiden, und dank des Fluches fühlte er zärtliche Zuneigung und Verantwortlichkeit für ihn. Ihn zu vergewaltigen war ein schwieriger Schritt gewesen, doch er hatte es wissen müssen. Wissen wie es war, wenn man jemanden opferte, den man liebte. Gleichgültig, was für eine Art von Liebe das sein mochte. Jetzt konnte er Lark endlich begreifen …<
Am 3. Rashminder Tag sorgt Lark für Naxanders endgültigen Tod. Es fällt ihm so unglaublich schwer, da er Naxander nach wie vor liebt, genauso sehr, wie er ihn hasst. Er bleibt bei dem tödlich Verletzten und tröstet ihn im Sterben, obwohl N. das eigentlich nicht will und er selbst noch viel weniger. Lark gehorcht hier einmal mehr seinen Instinkten, die ihm raten, sich ihm zuzuwenden. Naxander vergibt ihm alles, was Lark ihm jemals angetan oder zugelassen hat. Lark lässt es ihn nicht spüren, doch innerlich kann er N. nichts vergeben und zweifelt darum auch an sich selbst. Zitat: „Macht dich das zu einem besseren Menschen als mich? Was zählt mehr, die Taten eines Mannes oder das, was er fühlt und denkt?“

Die Antwort darauf sollte klar und offensichtlich sein, doch er wusste es wirklich nicht.

Nayamé: Oberhaupt der Priesterinnen von Onur. Sie hat eine etwa siebzehnjährige Tochter namens Arva. Beide besitzen oval geschnittene Gesichter, dunkle Haare und einen scharfen Blick aus braunen Augen, denen nichts zu entgehen scheint. Sie hat als junge Frau auf Schloss Lichterfels gedient und dort dem jungen Stefár beigestanden, als der begann, sich gegen seinen Vater aufzulehnen.

Neko: Ein Magier aus Naxanders Gefolge, sein Lieblingsschüler. Er besaß das Talent, unbelebte Gegenstände bewegen und auch über weite Strecken transportieren zu können. Der hagere blonde Mann hat Kaidens Bestrafung/Folterung in der zweiten Rashminder Nacht übernommen und war auch sonst stets für die Schmutzarbeiten zuständig. Er hat den Tor von Amarganth nach Naxanders Tod geborgen und damit unabsichtlich für dessen Widergeburt gesorgt. Naxander ist nicht lange in Nekos Körper geblieben, er erschien ihm als ungeeignet.

Nichts, das: Synonym zu Limbus.

Niederhöllen: Ort, in dem Dämonen und Dreigehörnte umherkriechen sollen. Dort ist es eisig kalt, viel mehr ist nicht bekannt. Auch nicht, warum sie „Nieder“höllen heißen.

Niederstadt: Stadtteil von Rashmind, nicht der beste, nicht der schlechteste Ort zum Leben. Hier wohnt Torgen.

Nikor: Soldat, zuvor im Dienst des Fürsten von Lichterfels, dann an Lys zur Weidenburg überstellt, gemeinsam mit seinem Vetter Erek. Stirbt in Irtrawitt, als sie in Jenseits der Eisenberge auf der Suche nach Kirian angegriffen werden.

Norina: Frau des Fürsten Inur von Sorala und Mutter seines Sohnes.

Norwolt: Stadtmeister von Rashmind. Er ist von respekteinflößender Gestalt, groß und sehr breit gebaut, häufig in teuerstem dunkelblauem Samt gekleidet. Sein graues Haar, obwohl nur spärlich vorhanden, verleiht ihm noch mehr Würde. Er verabscheut gleichgeschlechtliche Liebe und würde Kaiden und Eryk nur zu gerne auf dem Scheiterhaufen verbrennen, königliche Legitimation hin, Einfluss der Gilde her. Sein Vorgänger ist mitsamt Familie zehn Jahre zuvor in seinem Haus bei einem Brand gestorben. Es geht das Gerücht, dass Naxander dafür verantwortlich war.

Nukir: Ein Nukir ist in Irtrawitt ein Mann, der das gesamte Vermögen des Dorfes verwaltet. Während der Dorfvorsteher auf Recht und Ordnung achtet, bestimmt der Nukir, in welcher Höhe ein jeder Steuern zu entrichten hat, achtet darauf, dass niemand die Grenzsteine seiner Felder verrückt oder heimlich für zehn Hühner Abgaben leistet, obwohl er zwölf besitzt.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

O

Onjerro: Der Aounfrer, das Oberhaupt aller Priester des Himmels von Onur. Er besitzt jene alterslose Ausstrahlung, die vielen Priestern zu eigen ist. Aus der Ferne kann man den großen,

kräftigen Mann mit wirren braunen Haaren auf etwa zwanzig bis dreißig Jahre schätzen; aus der Nähe erst sieht man die vielen Falten, die von der Zeit in sein Gesicht gegraben wurden, und die grauen Strähnen an den Schläfen.

Onkar: Jüngstes Mitglied von Kirians Bande, mit leuchtend roten Haaren. Sein Vater hatte eine Pferdezucht. Wie und warum er seine Familie verloren hat, wollte er nie erzählen. Er wurde von Erebos zufällig geschnappt und gefoltert, bis er alles verraten hat, was er über Lys und Kirian wusste. Auf diesem Weg haben Erebos und Maruv erfahren, dass:

- Lys Elyne wirklich nicht liebt
- Kirian nicht bloß eine Legende ist
- Hinter Kirian niemand anderes als Stefár von Lichterfels steckt
- Selbiger tatsächlich Lys beinahe zu Tode gefoltert hätte
- Ihn zudem aus den Fängen des Freiherrn von Hyula befreit und diesen getötet hat
- Lys für Robans Tod verantwortlich ist
- Lys und Kirian ein Liebespaar sind

Die beiden Alten bekamen Panik. Sie waren überzeugt, dass Lys wahnsinnig sein muss, denn wer sonst verliebt sich in den Mann, der einen fast umgebracht hätte? Sie glaubten, er wäre Kirian hörig, der Rache für seine Ächtung üben und durch Lys auf den Thron gelangen wollte, um sein Erbe als Fürst von Lichterfels antreten zu können.
Onkar wurde zurückgeschickt mit dem Auftrag, Kirian nach Purna zu locken. Aus Angst und Scham hat er gehorcht. Alle glaubten ihm die Geschichte, er sei irgendeinem Adligen in die Hände gefallen und aus eigener Kraft geflohen. Kirian folgt in Jenseits der Eisenberge den Andeutungen, König Maruv würde „etwas Großes“ planen. Onkar, der seinen Sheruk in letzter Sekunde warnen wollte, wurde entdeckt. Kirian wollte ihm helfen und wurde ebenfalls geschnappt. Er musste mit ansehen, wie man Onkar freiließ, lobte

und ihm Gold versprach, wenn er auch den Rest der Bande liefern kann.
Onkar rannte zu Albor und wurde von ihm geschickt, Lys zu benachrichtigen. Der junge Mann hat getan was er konnte, um Kirian zu helfen, ohne zu erzählen, was wirklich geschehen war. Sobald Kirian in Die Saat der Finsternis aus der Versklavung zurückkehrte, hat er Onkar zur Rede gestellt, der sofort öffentlich alles gestand. Auch wenn er wusste, dass man es ihm verzeihen würde, ist er anschließend weggelaufen und hat sich erhängt.

Onur: Ein Königreich, in dem die Adligen mit einem ewigen Intrigenspiel beschäftigt sind, was mittlerweile zu unzähligen Todesopfern und dem drohenden Untergang von Kultur, Wissen und sämtlichen Lebensgrundlagen des Volkes geführt hat. Lys ist entschlossen, alles zu geben, sein Leben eingeschlossen, um dieses Spiel zu beenden.
Onur liegt wie ein riesiger Stolperstein allen Händlerzügen im Weg, egal aus welchen Landen und egal mit welchem Ziel. Darum hält es seine Stellung gegenüber den Nachbarreichen, obwohl diese wirtschaftlich, politisch und im technischen Fortschritt mittlerweile viel weiter entwickelt sind und Onur als der Inbegriff von Rückständigkeit, „mittelalterlicher“ Gesellschaftsform und Gefahr für Leib und Leben gilt. Da die Adligen sich sehr bemühen, die Händlerzüge vor Räubern zu schützen, hält sich der allgemeine Frieden. Seit Archym auf dem Thron sitzt und Lys fleißig mitmischt, hat sich vieles verbessert: Es gibt nun freundliche Beziehungen zu Laymark und Irtrawitt und wachsenden Wohlstand dank verbesserter Handelsbedingungen. Was Kirian als König erreichen wird, bleibt abzuwarten, aber man kann sehr viel Gutes erwarten.

Orchym: Minensklave, Freund von Kirian. In ihn hat sich Kirian ein wenig verliebt, bevor Lys aufgetaucht ist. Er sieht in Kirian einen guten Freund. Darum greift er gemeinsam mit Tiko Lys in

Die Saat der Finsternis an dessen ersten Tag in der Mine an. Während Tiko allerdings darauf abzielte, Lys zu ertränken, wollte Orchym ihn lediglich erschrecken, damit dieser sich von Kirian fernhält.

Östliches Hafenviertel: Miesestes Viertel von ganz Rashmind, Caels Ursprung. Hier werden abgewrackte Schiffe und jede Art Abfall entsorgt. Es ist berüchtigt für die Kinderprostitution – nahezu kein Kind wird hier groß, ohne nicht mit seinem Körper herhalten zu müssen. Cael beschreibt, dass regelrechte Jagden auf die Kinder und Jugendlichen gemacht wird, von Männern wie Frauen, teilweise mit Einsatz von abgerichteten Hunden.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

P

Paste: Eine fettig glänzende, übel riechende weiße Masse, die von Karchos als Foltermittel benutzt wird. Er beschreibt sie seinem Opfer Natt gegenüber so:
„Recht hilfreich bei trockenen Schuppenflechten, sofern die Haut unversehrt ist. Berührt sie hingegen eine Wunde, und sei sie noch so oberflächlich und unbedeutend, kaum mit bloßem Auge zu sehen, wirkt es schrecklicher als Feuer oder irgendeine Säure. Oh, es verschlimmert die Wunde nicht, es frisst dir keineswegs die Haut von den Knochen, auch wenn es sich ganz genau so anfühlt. Im Gegenteil, mindere Kratzer verschwinden sofort und selbst tiefe Verletzungen heilen damit rasch ab. Der Schmerz allerdings wird dich wunschgemäß dazu bringen, zu schreien, zu weinen, um

Gnade zu flehen, nach deiner Mama zu brüllen, in die Hosen zu pissen und was es sonst so gibt. Du wirst darum betteln sterben zu dürfen und mir anbieten, dass ich dich lebendig in Stücke hacken darf, wenn ich dafür davon ablasse, dir das Ganze ein zweites Mal anzutun.“
Wie so ziemlich alles, was Karchos benutzt, wurde es von Varel verflucht. Daher stammen die mit nichts zu vergleichenden Schmerzen, die das Opfer schon beim ersten Mal oft in stundenlange Ohnmacht versetzt. Nach vier oder fünf Wiederholungen ist spätestens der Tod durch Herzinfarkt oder Schlaganfall zu erwarten, auch längerfristig droht der Tod durch Erschöpfung. Auch Natt überlebt nur, weil Cael zu einem verbotenen Artefakt greift.

Phiole: Winzige Glasgefäße sind ungemein beliebt, allerdings auch wahnsinnig teuer. Kaiden benutzt solche Phiolen gerne für seine Zaubertrankbrauerei.

Piatra: Siebzehnjährige ehemalige Straßenhure mit langen rotblonden Haaren, von Karchos mit vierzehn Jahren als Favoritin in seine Bande aufgenommen worden. Sie erweist sich am dritten Rashminder Tag als Spionin der K.R.R.F., die freiwillig bei Karchos geblieben ist, um Lark mit Informationen zu versorgen. Ihr ist ein solches Leben lieber als eine rechtlose Ehefrau und Mutter sein zu müssen. Piatra hilft Cael und Natt, Karchos zu töten. Sie ist weder glücklich noch traurig, ihn zu verlieren. Die Männer bringen sie anschließend ins Hauptquartier, ihr weiteres Schicksal ist unbekannt.

Pocil: Hauptaufseher jener Mine, in der Kirian und Lys in Die Saat der Finsternis als Sklaven arbeiten müssen. Er ist intelligent und weniger unangenehm und verroht als die meisten andere Wächter. Da er den Sklaven ein gewisses Maß an Selbstkontrolle lässt, erreicht er erstaunlich hohe Erträge bei sehr geringen tödlichen

Unfällen. Layn Kumien will dieses Erfolgsrezept kopieren und lässt sich dafür von Lys beraten; was langfristig zu Verbesserungen der Lebensbedingungen der Sklaven führen wird. (Siehe Rashminder Tage 2)

Priester: Männer wie Frauen dienen dem Götterpaar in Tempeln. Jeder, der sich berufen fühlt, darf in die Gemeinschaft eintreten und sich dem Dienst an hilfebedürftigen Menschen widmen. Außerdem wird jeder, der über Magie verfügt, automatisch zum Priester und dem Dämpfungsritual unterzogen. Die einzige Ausnahme bildet hier Rashmind, wo man unter gewissen Umständen zum Magier ausgebildet werden kann. Da der Meteorit dafür verantwortlich ist, dass ausschließlich in Rashmind hochpotente Magiebegabte geboren werden, ist das Dämpfungsritual allgemein weder tödlich noch gefährlich.
Es sind wohl die Reste der Magie, die dafür sorgen, dass die meisten Geweihten eine unterschwellige Macht ausstrahlen, die in der Stimme mitschwingt. Da die Priester sich dem Frieden, dem Gleichgewicht, der Heilung und dem seelischen Beistand verschreiben, sind sie allgemein beliebt und geachtet.
Zur Wahrung von Frieden und Gleichgewicht gehört allerdings auch, dass die Priesterschaft ihren Einfluss in der Bevölkerung nutzen, um politisch heimlich tätig zu werden. Lys hätte ohne die Priester nichts erreichen können und Kirian wäre von Maruv getötet worden.
Auch Lark ist ein Priester, obwohl er vermutlich die letzten Weihen nicht erhalten hat, so jung, wie er aus dem Tempel geflohen ist. Er geht in Jenseits der Eisenberge als Priester nach Onur, um Lys zu unterstützen und arbeitet in dieser Zeit als Tischler für die Tempelgemeinschaft.
Früher lebten Priester offen unter den Menschen. Es gab keine Tempel, lediglich Schulen, in denen magisch begabte Novizen ausgebildet wurden, die anschließend durch die Welt zogen. Vor rund dreihundert Jahren schwappte die Welle von Hass und Angst

vor den Magiern von Rashmind auf Onur über, zu dieser Zeit begann das Morden: Priester und Priesterinnen, gleich welchen Alters, wurden von einem entfesselten Mob gemeuchelt. Diese „Verwechslung“ mag sich auch dadurch erklären, dass die standesgemäßen Roben von Magiern und Priestern einander sehr ähneln. Lanur VII., ein Vorfahr von Maruv, hatte schließlich dem Treiben ein Ende gesetzt. Er war ein frommer Mann, doch ein schwacher Herrscher, und darum nicht in der Lage, die Gottesdiener wirksam zu beschützen. Auf seinem Befehl hin wurden Tempel erschaffen, in denen die Priesterschaften von der Außenwelt abgeschottet zu leben hatten. Im Laufe einer einzigen Generation geriet die Angst der Menschen in Vergessenheit, genauso wie das Wissen um die besonderen Fähigkeiten, die Geweihte besitzen – auch gedämpft sind viele von ihnen nach wie vor Magier, und ihre Rituale wirken in eindrucksvoller Macht und Reichweite. (Siehe auch Vergessensritual)

Purna: Name für Schloss und Landbesitz des Königs von Onur. Das königliche Wappen zeigt einen weißen Drachen auf dunklen Grund, in dessen Pranken ein goldenes Ei ruhte. Schloss Purna ist wunderschön. Das Schloss mit seinen zahlreichen Treppen, verwinkelten Gängen, riesigen Fenstern, Balkonen, Erkern und Türmchen ist ungeeignet als Festung. Sollte es jemals belagert werden, wäre die Schlacht schon sofort gewonnen. Alles ist Licht und Luft, zahlreiche Säulen und Bogengänge dienen keinem anderen Zweck, als zu einer bestimmten Uhr- oder auch Jahreszeit das Sonnenlicht einzufangen. Blumen, Bäume und Sträucher gibt es in verschwenderischer Fülle, zu jedem Tag im Jahr blüht und duftet es überall. Die Ähnlichkeit mit den Bauten der Hokaru-Periode in Laymark ist sicherlich kein Zufall.
Das Landgebiet selbst ist sehr klein, von weitläufigen Wäldern bewachsen – es kann also nicht allzu viele Menschen geben, die es bewirtschaften – und liegt in der Nähe von Weidenburg, Corlin und Lichterfels. Die beiden letzteren Fürstentümer sind so reich,

groß und altgediegen, dass der König mit ihnen friedlich stehen muss, will er erfolgreich regieren.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

Q

Quelle: 1. heiße, schwefelhaltige Quellen in der Nähe des Sommerhauptlagers von Kirians Bande

2. ~ der Magie: Befindet sich in Rashmind. Siehe Meteorit.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

R

Ramin: Räuber aus Kirians Bande

Raolv: Priester in Irtrawitt, der sich der Minensklaven annimmt und Kirian während eines Anfalls hilft.

Rashmind: Hauptstadt des Königreiches Laymark. Aus irgendeinem Grund allerdings nicht der Ort, an dem der König residiert, der befindet sich nämlich in Lopurn. Rashmind ist bekannt für seine himmelhohen Stadtmauern, seiner Bardenakademie, seinen zahllosen Tavernen, der exzellenten Waffenschmiedekunst und der nicht unerheblichen Tatsache, dass dies die einzige Stadt auf der ganzen Welt ist, in der magiebegabte Menschen nicht sofort dem Dämpfungsritual unterzogen werden. Hier befindet sich auch die Quelle der Magie, der Meteorit, sorgsam bewacht von Lark dem Größeren.

Rashminder Nächte, erster Teil: Kaiden und Eryk begeben sich auf die Suche nach Fillip, einem jungen, sehr gut aussehenden Mann, der offenbar entführt wurde. Von Lark dem Größeren erhalten sie den Tipp, bei den Angelevanern zu suchen. Er ist es auch, der sie mit Lys und Kirian bekannt macht. Lys braucht ein Suchartefakt, um das Silberamulett zu finden, wie Layn Kumien es von ihm verlangt; dafür gibt er den beiden das notwendige Empfehlungsschreiben für die Angelevaner. Kaiden wird von Lark zumindest teilweise darüber aufgeklärt, dass es sich bei der ganzen Sache um eine Finte handelt, mit der in erster Linie Naxanders Sklavenhandel unterbunden und der ahnungslose Stadtrat ruhig gehalten werden soll. Er schmuggelt ein Glasstäbchen ein, worin sich etwas Wollusttrank befindet. Zugleich dient es dazu, dass Lark und seine Leute von der K.R.R.F. alles belauschen können. Erwartungsgemäß werden Kaiden und Eryk geschnappt und von Naxander zum Sex aufgefordert. Eryk nimmt wider besseres Wissen etwas von dem Zaubertrank, während Kaiden sich mit einem Selbstbeschwörungszauber dazu bringt, auch eine gewaltsame Vereinigung mit Eryk genießen zu können. Geplant war, dass Lark eingreift, bevor es soweit kommt. Als Kaiden aber ein flammendes Liebesgeständnis ablegt, lassen sie die beiden ungehemmt agieren. Kaiden konnte diese Gelegenheit einfach nicht verstreichen lassen! Eryk quält sich anschließend. Erst, weil

er mit solch unkontrollierter Gewalt über seinen Partner hergefallen ist, danach, weil er sich nicht sicher ist, ob Kaidens Liebesschwur echt war oder vom Selbstbeschwörungszauber erzeugt. Darum sucht er Torgen auf, den er bis dato nur als den verhassten Lehrmeister von Kaiden kannte. Torgen beruhigt ihn: Solch ein Zauber kann nichts erzeugen, was nicht vorher bereits da war – egal ob Lust oder Liebe. Es stellt sich am Ende heraus, dass Fillip nicht entführt wurde, sondern aus Liebe mit einem Magier durchgebrannt ist.

Rashminder Nächte, zweiter Teil: Seit sie sich in der ersten Rashminder Nacht nah gekommen waren, foltern sich Eryk und Kaiden mit unerfüllter wie unerfüllbarer Sehnsucht nacheinander. Davon werden sie abgelenkt, als Kaiden den Befehl erhält, sofort bei seinem Meister zu erscheinen. Eryk erfährt von der traumatischen Jugend und dem Grund, warum Kaiden Torgen so sehr hasst. Torgen hat einen Befehl der Gilde für sie vorliegen: Sie müssen die Schale der Unsichtbarkeit suchen, um Naxander den Tor von Amarganth stehlen zu können. Es gibt ein Gesetz, dass die Gilde hindert, ein Artefakt von einem Magier zu fordern, es sei denn, es wirkt verbotene Magie. Da der Tor von Amarganth hochgradig gefährlich, aber nicht verboten ist, scheint es zunächst logisch, Kaiden und Eryk darauf anzusetzen – sie sind das einzige Magier-Krieger-Gespann der Welt, die Aussicht auf Erfolg haben. Den beiden ist trotzdem klar, dass dies eine Falle sein muss, die ganz offensichtlich von Naxander selbst inszeniert wurde: Er bekommt die Schale, die Gilde den Tor von Amarganth, und Kaiden und Eryk selbst sind die Zugabe an Naxander.
Lark der Größere kommt zu ihnen, er bricht den Fluch, der Kaiden vom Wissen um seine Magie fernhält und ihn erschöpfen ließ, sobald er einige einfache Zauber gewirkt hatte. Er macht ihnen deutlich, dass dies wirklich eine Falle ist und dass sie auf der Hut vor Naxander sein müssen – und dass der Tor von Amarganth mit

Naxander verschmolzen ist und demzufolge nicht an die Gilde gegeben werden kann.
Sie ziehen los, um die Schale der Unsichtbarkeit zu suchen. Es ist ihnen erlaubt, diese Suche abzubrechen, sollte ihnen die Zeit davonrennen, und so kommt es auch: In einer Taverne wird Eryk niedergestochen, Kaiden kann ihm gerade noch das Leben retten. Da er danach eine längere Erholungsphase braucht, ziehen sie sofort weiter zu Naxanders Landhaus. Dort wollen sie eigentlich nur pro forma so tun, als würden sie sich ernstlich nach dem Tor von Amarganth umsehen und dann so schnell wie möglich nach Rashmind zurückkehren. Doch Naxander findet sie und nimmt sie gefangen. Dabei werden sie getrennt: Kaiden wird in einem Raum nackt und mit verbundenen Augen mit den Händen an die Decke gefesselt, dabei mit einem Magiebann ruhig gestellt. Ein Zauber verhindert zunächst, dass er irgendjemanden hören oder wahrnehmen kann. Naxander präsentiert ihn auf diese Weise Eryk und zwingt ihn, Kaiden Lust zu bereiten. Dabei darf er so zärtlich vorgehen wie er will, aber kein Wort sprechen, außer, um ihm kurz zu sagen, wer er ist. Jede weitere Silbe wird mit Peitschenhieben bestraft.
Eryk gelingt es, trotz der harten Umstände. Danach werden sie noch einmal getrennt: Eryk wird gefesselt in einem Raum gesperrt, in dem sich ein Dämon in einem Bannkreis befindet. Danach wird Kaiden hereingeführt. Er ist mit einem Verwirrzauber belegt, der seine Sicht verzerrt und jegliches gesprochene Wort nach dämonischem Gezischel klingen lässt. Zusätzlich schneidet Naxander ihn oberflächlich mit einem Messer am Rücken. Durch Sex und Schmerz steigern sich die Kräfte eines Magiers, in diesem Fall ist Kaiden regelrecht von Energie geflutet. Es gelingt ihm mühelos, seine Fesseln zu zerstören und den Bannkreis des Dämons gleich dazu. Da Naxander auch Kaidens Suchmagie verwirrt hat, wartet Eryk nun darauf, dass sein Liebster ihn umbringen wird, im Glauben, er sei der Dämon. Doch Kaiden kann

die Illusion durchschauen, er vernichtet den Dämon und befreit Eryk.
Als sie aus ihrem Verlies entkommen wollen, stellen sie fest, dass die Tür nicht abgeschlossen ist. Mehr noch, das gesamte Haus steht leer. Kaum sind sie im Freien, da wird das Haus von einem Fluch vollständig zerstört.
Lark bringt die beiden nach Hause, wo sie eine Überraschung erwartet: Torgen hat ihre Nachbarschaft verflucht, die nun glaubt, Eryk und Kaiden seien mit den beiden Anjalis, Schwestern von Lark, verheiratet. Da ihre Frauen ständig auf Reisen sind, um kranke Angehörige zu versorgen, leben sie zusammen in einem Haus. Damit sind die Gerüchte um ihr unzüchtiges Verhalten wirkungsvoll beendet und sie können sich erst einmal erholen.
Naxander hingegen besorgt sich derweil die Schale der Unsichtbarkeit ohne weitere Mühen und verschmilzt mit dem Artefakt. Er kann nun nicht mehr gesehen oder gehört werden, es sei denn, er wird berührt, und nur ein Magier-Krieger-Gespann kann zu ihm finden.

Rashminder Nächte, dritter Teil: Mittlerweile brennt die Luft, sobald Eryk und Kaiden einander gegenüberstehen, so stark ist ihre Sehnsucht nach körperlicher Nähe. Sie versuchen, es mit unschuldigen Berührungen und brüderlichen Umarmungen zu besänftigen und überschreiten dabei eine Grenze nach der anderen.
Als Kaiden zum Stadtrat befohlen wird, leidet er tausend Ängste. Er fürchtet, dass man ihn befragen will, ob er mit Eryk auf unzüchtige Weise zusammen war – es würde sein Todesurteil bedeuten und für Eryk mindestens Kerkerhaft nach sich ziehen. Man befragt ihn tatsächlich, der Stadtrat beschränkt sich aber darauf, ob er Eryk jemals Lebenskraft gestohlen, seinen Willen gebrochen oder mittels Magie missbraucht habe, um ihm körperlichen oder seelischen Schaden zuzufügen (siehe verbotene Artefakte) – was nicht der Fall ist. Viel interessanter ist es für die Stadtoberen wie auch für den ebenfalls anwesenden Gildenrat, ob

Kaiden sich weiterhin seinem Meister, der Gilde und den Gesetzen der Stadt verpflichtet fühlt; auch wenn er jetzt weiß, dass er durch Torgens Flüche regelrecht magisch verkrüppelt worden war. Da Kaiden Torgen von Herzen vergeben kann, was dieser ihm antun musste, hegt er auch gegen die Gilde und den Stadtrat keinen Groll.
Sie warnen ihn, dass Naxander außer Kontrolle geraten scheint und niemand weiß, was dieser überhaupt plant.
In der gleichen Nacht werden sie von Naxander überfallen, der sie beide töten will. Er fühlt sich von den beiden bedroht, da sie ihn über die Schale der Unsichtbarkeit ausfindig machen könnten. Kaiden bettelt inständig darum, Eryk zu verschonen und bietet sich Naxander als Sklaven an. Der nimmt das Opfer an und bringt ihn zu Torgen, damit Kaiden durch einen Bindungs- und Gehorsamkeitsfluch unfähig wird, sich Naxander zu widersetzen. Torgen verflucht ihn, dabei erweitert er allerdings ohne Naxanders Wissen den Fluch um jene Besonderheiten, die auch für seine eigene Bindung an Kaiden gelten: Er kann nur einmal am Tag bestraft werden, danach fällt die Todesangst weg, wenn er sich widersetzen will, genauso wie der Bestrafungszwang für seinen Herrn. Außerdem erschafft er ein geistiges Band zwischen ihm und Eryk, damit dieser über den Umweg der Schale der Unsichtbarkeit zu Kaiden finden kann.
Naxander zwingt Kaiden, einen Weg zu finden, wie man Königin Lirayams Ansehen beschädigen kann – er hat mit ihr noch eine Rechnung offen, da sie eine seiner Intrigen verhindert und damit zu seiner Verbannung vom Königshof beigetragen hatte. Kaiden bricht dabei ungewollt den Schutzfluch, den Torgen über seine Tochter Amisha verhängt hatte: Sie ist eine Artefaktmagierin der neunten Nanchra und damit extrem mächtig. Dieses Wissen will er um jeden Preis vor Naxander verbergen. Er versucht sich zu widersetzen, was ihn vor Angst beinahe in den Wahnsinn treibt. Naxander wird mit der gleichen Übermacht gezwungen, ihn bestrafen zu wollen. Entsetzt über diesen für ihn

unkontrollierbaren Zwang und aus Angst, Kaiden umzubringen, delegiert er die Bestrafung an seinen Schüler Neko. Dabei versagt er darin, sich präzise auszudrücken, wie lang und wie hart Kaiden geschlagen werden soll, sein Befehl lautet: bis zur Ohnmacht.
Das führt zu einer dreistündigen Folter, bei der Kaiden beinahe zu Tode kommt. Naxander ist bestürzt über das Mitleid und die Zuneigung, die er für Kaiden empfindet. Der Bindungsfluch zeigt Auswirkungen, die er für völlig unmöglich gehalten hatte. Er heilt ihn und lässt ihn ruhen, womit er ihm unabsichtlich Gelegenheit gibt, das Band zu Eryk zu entdecken.
Der ist außer sich vor Sorge, darum hat Lark der Größere ihn mit sich genommen. Dabei zeigt er Eryk den Raum der Türen, mit dem er innerhalb kürzester Zeit überall hingelangen kann. Sie erfahren von Amisha und wollen nun versuchen, Naxander am Königshof in eine Falle zu locken.
Kaiden wird unsanft von Naxander geweckt. Irgendjemand hat ihm alles verraten, er weiß nun auch von der Beschränkung des Fluches, und dass er ihn erst am Folgetag wieder vollständig unter Kontrolle haben wird.
Gegen Mitternacht treffen alle im Hof des Königspalastes aufeinander. Lark entpuppt sich als der Verräter, es wird enthüllt, dass er zwar Naxanders Feind ist, aber trotzdem mit ihm zusammenarbeitet, um die politische Stabilität des Landes zu garantieren.
Naxander vertraut darauf, dass er die unbeschränkte Befehlsmacht über Kaiden um Mitternacht zurückgewonnen hat. Lark schlägt vor, dass Kaiden Eryk umbringen soll, der keinen weiteren Nutzen hat. Ihn will er als den Schuldigen präsentieren, der hinter der anschließend geplanten Entführung von Amisha steckt.
Kaiden vollführt ein grandioses Schauspiel, um zu vertuschen, dass Naxander einem Missverständnis aufgesessen ist: Für Kaidens und Torgens Verständnis beginnt ein neuer Tag erst bei Sonnenaufgang. Dieses Missverständnis gibt Eryk die Gelegenheit, Naxander mit einem Dolch zu töten. Naxanders Körper wird dabei

regelrecht zerstört, und all die magischen Artefakte, mit denen er jemals verschmolzen war, bleiben an seiner Stelle zurück. Diese besitzen nicht mehr ihre ursprünglichen Eigenschaften, dafür sind sie von Naxanders Bewusstsein beseelt.
Lark und Amisha sorgen dafür, dass die Artefakte sichergestellt werden. Amisha ist fähig, Naxanders Bewusstsein zu entfernen, andernfalls würde eine Berührung reichen, dass dieser wieder aufersteht.
Kaiden und Eryk erfahren von Lark etwas über dessen Beziehung zu Naxander. Amisha schenkt ihnen spontan Silberringe, die einen starken Illusionszauber wirken können. Mit ihnen können sich die beiden lieben, ohne Entdeckung fürchten zu müssen. Und da König Medan ihnen eine offizielle Legitimation erteilt, brauchen sie auch keine Angst mehr vor Wahrheitszauberern oder dem Stadtrat zu haben.
Alles könnte gut sein …
Doch Neko konnte vor seiner Flucht den Tor von Amarganth stehlen. Naxanders Seele übernimmt Nekos Körper, und ist damit gefährlicher denn je.
Damit endet die erste Sequenz der Rashminder, wo jedes bedeutsame Ereignis in der Nacht stattfindet. In der neuen Sequenz sind es die Tage, an denen die Hauptabenteuer geschehen.

Rashminder Tage, erster Teil: Obwohl es Frühsommer ist, ertrinkt Rashmind in Schnee. Ein Komet sorgt für merkwürdige Wirren beim Wetter, da er mit dem Meteorit interagiert, der die Quelle der Magie ist. Dieser Meteorit befindet sich in Rashmind, darum ist diese Stadt so stark betroffen. Zwei Wochen lang schneit es ununterbrochen, Häuser stürzen ein, Mensch und Tier werden unter den weißen Massen begraben. Jeder muss mit anpacken, auch Eryk und Kaiden.
Zwischendurch kommt es zu einem spontanen Liebesstündchen, in das auch Lark der Größere verwickelt wird. Sein erstes Mal seit Jahrzehnten. Er war als junger Mann aus dem Tempel geflohen,

nachdem er bei einem Dämpfungsritual helfen musste, das tödlich verlaufen war – und weil er mit seiner Homosexualität innerhalb der Priesterschaft nur auf Ablehnung und Unverständnis stieß. Es war Naxander, mit dem er eine Liebschaft begann, die beider Leben für immer verändern sollte. Nach nur wenigen Monaten hatte Naxander ihre Beziehung auf eine reine Sachebene gestellt, da Larks Fähigkeiten für ihn interessanter und nützlicher waren als dessen Körper. Lark hat sich dem gebeugt, aber sein Herz war gebrochen. Bis zum heutigen Tag hatte er sich mit niemandem mehr eingelassen, zum einen, weil es so gefährlich in Rashmind ist, zum anderen, weil er Angst vor einer neuen unerfüllten Liebe hatte.

Er lädt Eryk und Kaiden anschließend ein, am Abend zu ihm zu kommen. Dort wartet eine große Überraschung auf sie: Lark d. G. führt sie in die Geheimnisse der K.R.R.F. ein, der königlichen Geheimorganisation, die er selbst gegründet hat, um Laymark vor inneren wie äußeren Gefahren zu beschützen. Es stellt sich heraus, dass Eryk einst ein Mitglied dieser Organisation gewesen ist, bis er während einer Mission gezwungen wurde, Ardam, einen seiner ältesten Freunde, zu Tode zu peitschen und selbst nur knapp überlebt hat. Gebrochen von diesen traumatischen Erlebnissen hatte er zugestimmt, sich von Torgen mit einem Vergessensfluch belegen zu lassen, damit er für die Dauer von fünf Jahren alles vergisst, was mit dieser Angelegenheit zu tun hat. Dies schließt nicht nur seine Tätigkeit als Spion mit ein, sondern auch Magie, Wissen auf vielerlei Gebieten und eben seinen alten Freunden und Kampfgefährten. Sein ehemals bester Freund Natt musste all die Zeit über mit ansehen, wie Eryk ihn vergessen hatte und sich ein neues Leben mit Kaiden aufbaute, ein glückliches Leben mit einer sinnvollen Aufgabe.

Nachdem sich alle Gemüter beruhigt haben, weiht Lark d.G. sie in den Grund ein, warum sie beide herkommen mussten: Einer von Larks Leuten ist in Gefahr. Sein Name ist Cael, er hat sich in die Schmugglerbande von Karchos das Wiesel eingeschlichen.

Da der Komet schon sehr bald dafür sorgen wird, dass die Magie für mehrere Tage vollkommen schwindet, bittet er Kaiden, sich jetzt darum zu bemühen, wo sie noch Zugriff darauf haben. Kaiden stößt bei der Suche nach Cael auf den Fluchmagier Varel, den man allgemein für tot gehalten hat. Er arbeitet für Karchos und hat einen mächtigen Tarnfluch gewirkt, der es nahezu unmöglich macht, Cael zu finden. Kaiden kann ihn trotzdem aufstöbern. Schon am nächsten Tag sollen er und Eryk eine Rettungsgruppe begleiten. Sofort losziehen ist unmöglich, da die Magie nun jederzeit schwinden könnte. Das würde die positive Folge mit sich ziehen, dass Schluss mit dem Schneetreiben ist und Tauwetter einsetzen wird. Schmelzender Schneematsch ist allerdings sehr hinderlich; außerdem ist Kaiden erschöpft von einem langen Tag bei den Schneeräumtruppen und dem Einsatz hochkarätiger Magie. Kaiden geht nach Hause zum Schlafen – allein, denn Eryk will noch bei seinen wiedergefundenen Freunden bleiben. Das nimmt ihn mehr mit, als er sich selbst eingestehen möchte; Kaiden macht sich Sorgen, dass Eryk vielleicht wieder zur K.R.R.F. gehen will und sie dadurch zukünftig häufig für lange Zeit getrennt werden. Kurz vor Sonnenaufgang wird er geweckt. Er spürt Eryks Hände, er nimmt Eryks Duft wahr, darum hat er gar nichts dagegen, mit intensiven, fordernden Liebkosungen bedacht zu werden. Als er allerdings mit Gewalt daran gehindert wird, sich zu ihm umzudrehen, bekommt Kaiden es mit der Angst zu tun. Zeitgleich wird ihm bewusst, dass er die geistige Verbindung nicht spüren kann, die er seit dem Bindungsfluch an Naxander mit Eryk teilt. Als ihn ein harscher Befehl zwingt, still zu halten, wird Kaiden klar: Das ist Naxander, der ihn gerade vergewaltigt. Er gerät außer sich vor Angst um Eryk, bis N. ihn soweit beruhigt, dass es seinem Liebsten gut gehe, er könne lediglich die Gestalt von lebenden Menschen stehlen. Kaiden hält von da ab still und täuscht auf Naxanders Befehl hin vor, ihr Beisammensein mittels eines Selbstbeschwörungszaubers zu genießen. Kaum lässt sein Peiniger von ihm ab, da klopft es an der Tür. Es ist Lark d.G., der trotz der

mittlerweile blockierten Magie instinktiv gespürt hat, dass Kaiden in Gefahr ist. Er rettet ihn und bringt ihn zurück zu dem Haus, in dem noch jene Mitglieder der K.R.R.F. versammelt sind, die bei der Befreiung von Cael dabei sein sollen. Eryk ist auch dort, er liegt in komaähnlichem Schlaf. Auch ihn hat Lark gerettet, denn Naxanders Gestaltraub hat ihn im Freien getroffen, wo er anschließend fast im Schnee erfroren wäre.
Kaiden berichtet, was ihm widerfahren ist und wird danach von Torgen gezwungen, sich zu Eryk zu legen und ebenfalls zu schlafen, damit er wieder zur Ruhe kommt.
Wenig später wird er erneut unsanft geweckt. Diesmal ist es der echte Eryk, der vollkommen außer sich ist, nachdem er gehört hat, was Kaiden angetan wurde. Kaiden bekennt sich mit unerschütterlicher Liebe und Treue zu ihm; dass Naxander Eryks Gestalt angenommen hatte, kann daran nichts ändern.
Sie ziehen bald darauf los, um Cael zu retten. Der junge Mann ist enttarnt worden. Auf Naxanders Geheiß wird er brutal gefoltert, um Larks Aufmerksamkeit zu erzwingen: Fast ein dutzend Mal wird Cael bis an den Rand des Todes geprügelt und dann mit magischen Steinen geheilt.
Der Rettungstrupp gerät in die vorbereitete Falle. Dabei werden zwei Männer schwer verletzt, Eryk und Kaiden gefangen genommen. Alle anderen können fliehen.
Naxanders Gedanken enthüllen, dass Lark d.G. weiterhin ein gefährliches, undurchsichtiges Spiel mit ihnen allen treibt. Er hätte Naxander in der 3. Rashminder Nacht aufhalten können, ohne Kaiden zu verraten und den Tod seiner beiden Freunde zu riskieren.
Mithilfe ihrer Silberringe, deren Illusionszauber sie beschützt, gelingt Eryk und Kaiden die Flucht.

Rashminder Tage, zweiter Teil:

Lark d.G. hat Eryk und Kaiden nach Lopurn zum Königspalast gebracht. Dort sind sie vor Naxander geschützt, da Artefakte ausliegen, die ihn fernhalten. Das ist zumindest der Plan; doch Naxander lässt diese Artefakte von einem seiner Leute beseitigen und stiehlt die Gestalt von Königin Lirayam. Er will Eryk und Kaiden nach Irtrawitt schaffen lassen, als Vorbereitung der gewaltsamen Machtübernahme dieses Landes. Naxander hat beschlossen, dass er lange genug um das allgemeine Wohl aller besorgt gewesen war, er will jetzt Layn von Irtrawitt werden. Lark der Kleinere soll ihm dabei behilflich sein, indem er Eryk und Kaiden dorthin bringt. Der hat allerdings seine eigenen Pläne und schafft die beiden nach Onur. Dort sollen sie Lys befreien, der sich leichtsinnig in Gefahr begeben hat und nun von seinem eigenen Vater getötet zu werden droht.
Natt und Cael sind derweil untergetaucht. Cael ist nach der massiven Gewalt, der er ausgesetzt hat, hochgradig verstört. Natt soll auf Befehl von Lark dem Größeren bei ihm bleiben. Obwohl Cael nach schweren Missbrauchserfahrungen als Kind vor Sex und allen anderen zwischenmenschlichen Kontakten zurückgeschreckt ist, fühlt er sich wie magisch von Natt angezogen. Diese Anziehung beruht auf Gegenseitigkeit. Aber obwohl es für Cael kurzzeitig befreiend wirkt, mit Natt zu schlafen, stößt er ihn trotzdem zurück. Er braucht ihn, aber vertrauen will und kann er ihm nicht, und sich ihm seelisch zu öffnen ist für Cael unmöglich. In dieser angespannten Lage taucht Lark der Größere auf. Er verlangt, dass sie beide sofort losziehen sollen, um Karchos zu töten. Dem Schmuggler, der eng mit Naxander zusammenarbeitet, wurde ein Artefakt untergejubelt, in dem sich ein gebannter Dämon sitzt. Karchos muss daran gehindert werden, diesen Dämon unwillentlich freizusetzen.

Natt und Cael befolgen den Befehl, obwohl sie sehr genau wissen, dass Lark ihnen nicht einmal die Hälfte von dem erzählt hat, was es zu dem Thema zu sagen gäbe.
Beim Einbruch in Karchos' Schlupfwinkel wird Natt verletzt; Cael muss ihn schweren Herzens zurücklassen, um fliehen zu können.
In Onur ist zwischenzeitlich Kirian eingetroffen, der Lys' Vater Erebos mit einer verwirrenden Enthüllung aufhält: Kirian ist aufgrund der undurchschaubaren Erbfolgegesetze der unmittelbare Haupterbe des Fürstentums von Corlin, seit Lys seinen Anspruch darauf niedergelegt hat.
Kaiden gelingt es, Magie zu wirken und Erebos so endgültig aufzuhalten, obwohl er dank des Kometeneinflusses eigentlich keinen Zugriff auf seine Magie haben dürfte. Lys ist gerettet, die Situation als solche bleibt unübersichtlich. Nun gilt es erst einmal auf den neuen Tag zu warten …

Rashminder Tage, dritter Teil: Eryk, Kaiden, Lys und Kirian haben Freundschaft geschlossen. Sie genießen zu Beginn ihre gegenseitige Gesellschaft, ein gutes Frühstück und die Freuden einer Doppelillusion. Ab dann wird es ernst: Naxander taucht bei Schloss Corlin auf, er hat Inurs Leiche im Gepäck. Er will Kumiens Körper übernehmen und selbst zum Layn werden. Da er spürt, dass Kaidens Macht in den letzten Tagen angewachsen ist, beschließt er ihn loszuwerden. Dafür nutzt er den Bindungsfluch: Er befiehlt Kaiden, mit dem Atmen aufzuhören.
Eryk gerät in Panik, kann aber mit der Hilfe von Lys und Kirian eine ganze Weile lang Kaidens Leben erhalten, indem er ihn beatmet. Irgendwann kann Kaiden nicht mehr, er schubst Eryk von sich und provoziert seinen Tod. Hier findet er zu seiner Magie, was die These von Lys bestätigt, dass der Meteorit keineswegs die Quelle ist, sondern lediglich die Lebensenergien aller Geschöpfe dieser Welt bündelt und nach außen abgibt, was durch den Kometen auf irgendeine Weise unterdrückt wird. Dennoch ist die Magie da, wie eine Kerze, die man zwar dem Blick des Betrachters

entziehen kann, die dann aber trotzdem weiterhin brennt. Kaiden beendet sowohl den Gehorsamkeits- als auch Bindungsfluch, um Naxanders Befehl außer Kraft zu setzen. Dabei wird auch sein geistiges Band zu Eryk zerstört.
Eryk bricht vollkommen zusammen, als er spürt, wie sein Liebster stirbt. Das ist der einzige Grund für Kaiden, zurückzukehren, obwohl seine Seele von der leichten Unbeschwertheit verlockt wird, weiterzugehen. Er heilt seinen Körper und erwacht zu neuem Leben.
In der Zwischenzeit wurde Natt erbarmungslos von Karchos gefoltert, mit einer Paste, die unvorstellbare Schmerzen erzeugt. Cael befreit ihn, muss aber mitansehen, wie Natt ihm vor Erschöpfung unter den Händen wegstirbt. In seiner Verzweiflung greift er zu einem Verbotenen Artefakt, das er einst Naxander gestohlen hatte. So sehr er es auch hasst, er muss Natt sexuell nehmen, um ihm von seiner eigenen Lebensenergie abgeben zu können. Das ist für ihn selbst höchst gefährlich, doch er hat nichts mehr zu verlieren – er weiß, ohne Natt wird er seinen verstörten Geist nicht zusammenhalten können.
Es gelingt, am folgenden Tag erwacht Natt einigermaßen einsatzfähig. Sie schlafen spontan noch einmal zusammen, wobei Cael ihn erneut dominiert und recht hart anpackt. Für Natt ist das genau richtig, um sich fallen lassen zu können und Vertrauen zu erfahren. Cael hingegen macht sich heftige Vorwürfe, weil er diese Art von Sex mit dem Missbrauch seiner Jugend verbindet. Natt kann ihm hier Rückhalt bieten, was einen weiteren Absturz seines Gefährten verhindert.
Sie ziehen zum Jagdschloss, wo Karchos mit seiner Bande übergesiedelt ist. Dort begegnen sie Piatra, die sich überraschend als eine Spionin der K.R.R.F. erweist. Sie kann Natt den Splitter zurückgeben, den Karchos ihm geraubt hatte, und hilft ihnen, Karchos zu ermorden. Von ihm erfahren Natt und Cael, wo sich Varel zurzeit aufhält: in Irtrawitt, zusammen mit Naxander.

Lark der Kleinere ist derweil auf Bitte seines Bruders zu Naxander gegangen, um dessen Pläne zu prüfen. Es stellt sich heraus, dass der Dämon, der angeblich in Karchos' Besitz sein soll, eine Finte war. Einerseits sollte Lark der Größere abgelenkt werden, andererseits war Karchos' Tod ein wichtiges Ziel. Das Wiesel hat Varel jahrelang magisch ausgebeutet und ist dabei zu gierig geworden. Auch Naxander hat den Mann als zu rebellisch eingestuft und wollte ihn loswerden.
Lark d.K. sichert Naxander Neutralität zu.
Eryk, Kaiden, Lys und Kirian ziehen derweil gemeinsam mit König Archym und einem Trupp Soldaten in Richtung Weidenburg. Sie nutzen die Splitter vorgeblich nicht, um niemanden zu erschrecken, da Onurer nicht an Magie gewöhnt sind. In Wahrheit hat Lys eine höchst drastische Maßnahme geplant: Nach Inurs Tod ist ein Aufstand des Kronrates und damit letztendlich ein Erbfolgekrieg zu befürchten, da niemand Lys als Thronfolger akzeptieren will. Es wäre beinahe besser, würde er sterben …
Lys lässt sich unterwegs von seinem Freund Tomar mit einem Pfeil erschießen. Kaiden, der nicht eingeweiht war, muss sehr schnell reagieren, Lys heilen und zudem eine Illusion erzeugen, die ihn für alle anderen tot erscheinen lässt.
König Archym schickt seine Leute zu Pferd Richtung Weidenburg und lässt sich zusammen mit Kirian, Lys' vorgeblicher Leiche, Eryk und Kaiden nach Purna zum Königsschloss bringen. Hier wird die Intrige offenbar: Lys will den Kronrat zwingen, Kirian anzuerkennen, Archym hat bereits die Ächtung von ihm genommen. Man kann sicher sein, dass nach dem Tod von Inur und Lys alle Adligen zu jeder Verzweiflungstat bereit sind, die irgendwie vernünftig klingt. Sobald die Dokumente unterzeichnet sind, will Lys wieder auferstehen. Mit diesem Schritt will Lys ein für alle Mal das würdelose Gezerre um die Thronfolge beenden, den Frieden in Onur sichern und Naxander in Aufruhr versetzen.

Am Folgetag werden Eryk und Kaiden nach Irtrawitt geschickt, um Naxander zu entführen. Sie begegnen Natt und Cael und tun sich mit den beiden zusammen: Während sie Naxander verschleppen, kümmern sich ihre Gefährten um Varel. Der kann leider mithilfe eines Fluchsteines entkommen, Natt und Cael gehen anschließend nach Onur, wo sie Lark den Größeren wissen.
Kaiden zerstört die Artefakte, mit denen Naxander sich hätte wehren können, gemeinsam mit Eryk verschleppen sie ihn an einen Ort nahe von Rashmind, wo der Meteorit verborgen liegt. Lark greift ihn sofort und bringt ihn mithilfe seines Splitters zum Meteorit, wo Naxander von seinem Ur-Talent gezwungen wird, mit diesem mächtigsten aller Artefakte verschmelzen zu wollen. Mit einer gewaltigen magischen Entladung wird Naxander fortgeschleudert, was auch dazu führt, dass Eryk in den Limbus geschleudert wird. Kaiden folgt ihm, sie begegnen hier den Drachen, die Wächter über das Nichts sind. Der Vielgehörnte schränkt Kaidens Magie ein und nimmt Eryk die Fähigkeit, Magie zu erspüren. Der Drache der Eisenberge bringt sie nach Onur und gibt ihnen auch die Splitter zurück, die ihnen zunächst genommen worden waren. Er heilt den Körper von Tardis, den Naxander gestohlen hatte und ermöglicht es Tardis' Seele, zurückzukehren. N. selbst ist endgültig tot.
Maggarn, der Naxander unterstützt hatte, wird für seinen Verrat bestraft.
Am Ende treffen sich alle zu einer Art Hochzeitsfeier wieder, die Lark für Kaiden und Eryk ausrichtet. Kaiden gewährt Lys und Kirian magische Heilung, damit das künftige Königspaar von Onur lange regieren kann, auch Natt und Cael kann er helfen. Die Paare bekommen jeweils ein eigenes geistiges Band, ähnlich dem, über das Eryk und Kaiden verfügen, außerdem wird ein Gemeinschaftsbund geknüpft: Fortan, wenn einer von ihnen in schwere Not gerät, können die anderen das erspüren.

Kirian wird zum König gekrönt, Natt und Cael führen ein gemeinsames Leben, das schwierig bleibt, doch nicht hoffnungslos ist.

Ratsdiener: Sie tragen rot-weiße Tracht, dienen im Stadtrathaus von Rashmind.

Raum der Türen: Wer im Besitz eines Splitters ist, kann damit ins Innere des Meteoriten gelangen. Dabei entsteht die Illusion, sich in einem niedrigen Kellerraum mit zahlreichen Türen zu befinden. Gleichgültig, durch welche Tür man anschließend schreitet, man landet an dem Ort, auf den man sich zuvor konzentriert hat, egal wo auf dieser Welt. In Gebäude hinein kann man allerdings nur, falls sich dort ebenfalls Splitter befinden. Für Nicht-Magier ist ein solcher Übertritt sehr anstrengend und sollte nicht häufiger als drei bis vier Mal am Tag geschehen. Niemand weiß was geschieht, falls einem die Kraft versagt oder man sich nicht richtig auf einen Ort konzentrieren kann – ob man im Türenraum gefangen oder plötzlich im Nichts landet. Wer keinen Splitter besitzt und eine Tür nutzen will, gerät in dieses Nichts oder auch Limbus genannt und kommt dabei unweigerlich ums Leben. Einzige bekannte Ausnahmen sind Eryk und Kaiden.

Raymond: Treuer Testleser und Hüter der Kommas. Außerdem sieht er jedes n, das ein m hätte werden sollen (und umgekehrt) und jeden Anfall von dialektbedingtem Akkusativ-Dativ-Vertausch. Dank dir, du Guter!

Reytsul: Waffenlose Kampfkunst der Söldner, nur manchmal von Soldaten und Adligen erlernt. R. gilt als ehrlos, weil ohne Regeln gekämpft wird.

Roban von Corlin: Bruder von Lys, sieben Jahre älter als er. Er ist der Sohn von Erebos, der Name seiner Mutter ist unbekannt. Blond, kräftig, sehr geschickt an den Waffen. Sein unerschütterlicher Glaube, Corlin sei das wichtigste Fürstentum der Welt zwingt Lys, ihn zu erschlagen.
Er hat Lys immer beschützt und seit dem Tag, an dem ihre Mutter getötet wurde, nie mehr aus den Augen gelassen.
Roban war vierzehn und Lys acht, als es geschah. Sie hatten sich vor irgendwelchen Pflichten gedrückt und sind stattdessen in den Wald gerannt. Als Roban zurückkehren wollte, wissend, dass ihnen beiden schmerzhafte Strafe drohen würde, hat Lys sich geweigert, bis Roban ihn schließlich allein im Wald zurückließ. Lys ist dabei über Soldaten aus Rombrug gestolpert, er musste mit ansehen, wie seine Mutter vergewaltigt und zu Tode gequält wurde.
Lys fühlt sich schuldig, weil er ihr nicht helfen konnte, doch nicht halb so sehr wie Roban. Er hatte Lys überredet wegzulaufen. Er hatte Lys zurückgelassen. Wäre er bei ihm geblieben, hätte er vielleicht Hilfe holen oder ein Ablenkungsmanöver versuchen können, um die Mutter zu retten. Beinahe wäre Lys ebenfalls von den Rombrugern geschnappt worden. Diese Schuld hat ihn aufgefressen. Seit diesem Tag hat er unermüdlich geübt, bis er einer der besten Reiter und Krieger Onurs wurde. Mit noch nicht einmal sechzehn Jahren zog er mit gegen die Rombruger ins Feld und lehrte seine Feinde das Fürchten, was seinen Vater stolz machte. Im Laufe der kommenden Jahre wurde Roban immer mehr zum Beschützer für Lys. Er schirmte ihn vor dem Zorn des Vaters ab, verhinderte, dass er mit in den Krieg ziehen musste. Wurde Lys krank, geriet er außer sich. Er hatte unerträgliche Angst, dass Lys einfach sterben könnte und es aus irgendeinem Grund seine Schuld wäre.
Mit etwa neunzehn Jahren wurde Roban von den Rombrugern gefangen genommen. Owar von Rombrug hat ihn mehrere Tage

lang gequält und gedemütigt. Nach seiner Befreiung hat Roban ihn mit bloßen Händen totgeschlagen.
Diese beiden extremen Erlebnisse haben Roban so sehr geprägt, dass seine Angst um Lys wie auch dem Erhalt des Hauses Corlin verständlich wird. Nur aus diesem Grund hat er Söldner losgeschickt, um Lynn für drei Monate zu entführen. Danach wäre das Erbe von Corlin für Robans eigenen Sohn gesichert gewesen. Auf die Idee, dass Lys sich einen Dreck um diesen Titel schert und ihn jederzeit freiwillig abgetreten hätte, ist Roban nie gekommen, es war schier unvorstellbar.
Darin liegt wohl auch die Ursache für das, was ihn zu der sinnlosen Intrige trieb, die zu Kirians Ächtung führte.

Roben: Die standesgemäße Magierrobe ist blütenweiß. Die Mitglieder der Gilde hingegen tragen himmelblau, was nicht ganz zufällig an die Roben der Priester des Himmelsvaters erinnert. Priesterinnen tragen erdbraune Kleider.

Rombrug: Ausgelöschtes Fürstengeschlecht von Onur. Die Rombruger hatten gegen beinahe jedes andere Adelshaus den Krieg geführt und wurden schließlich durch eine Allianz von Lichterfels und Corlin vollständig vernichtet. Soldaten der Rombruger sind für den Mord an Lys‘ und Robans Mutter verantwortlich.

Rotes Tuch: Erkennungszeichen von Söldnern, so auffällig wie möglich um den Arm gebunden getragen.

Rotschopf: Spottname, mit dem Kaiden häufiger bedacht wird.

Rotznase: Spöttische Bezeichnung für Kinder. Lys wird häufiger so genannt, obwohl er wirklich nicht wie ein Jugendlicher aussieht. Das liegt vermutlich an seinem extrem guten Aussehen, das von

„gestandenen Männern“ meist nicht unbedingt positiv aufgenommen wird.

Ruquinn: Überlebendes Mitglied des Fürstentums Rombrug. Er war als Sklaventreiber nach Irtrawitt geflohen, wo er für seine Grausamkeit gegenüber männlichen Sklaven berüchtigt war. Besonders Kirian hat er erbarmungslos gequält. In Jenseits der Eisenberge von Lys im Zweikampf erschlagen.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

S

Saat der Finsternis: 1. Das, was der Drache der Eisenberge in seinen Opfern erblühen lässt. Es gibt zwei bekannte verschiedene Arten:
Die Saat des Zweifels wirkt nach innen. Das Opfer zermürbt sich mit Zweifeln an allem, vor allem an sich selbst. Die einzige Heilung ist Gewissheit. Wer einen Zustand jenseits aller Zweifel erreicht, wird vom Drachen von dieser Saat befreit.
Die Saat des Misstrauens wirkt nach außen. Das Opfer sieht sich von Verrat und Hass umgeben, es kann niemandem mehr trauen, am wenigsten sich selbst. Die einzige Heilung ist Vertrauen.
Lys gehört zu den wenigen, die mit beiden Saaten belegt wurde und beide überwunden hat. Man vermutet, dass der Drache Herausforderung sucht und sich auf diese Weise „amüsiert“. (Siehe Jenseits der Eisenberge)

Am dritten Rashminder Tag erwähnt der Vielgehörnte noch weitere Saaten: Angst, Schmerz, Trauer, Hass, Heimtücke, Verrat, Lüge, Neid, Habgier und – Liebe. Da Eryk und Kaiden seiner Meinung nach bereits mehr Schmerz ertragen durften, als es Menschen zusteht, kommt er zu dem Schluss, dass sie mit den Saaten der Finsternis nicht geprüft werden dürfen, zumal sie alles das bereits zur Genüge kennen. Nach seiner Definition ist es die Finsternis, die Menschen wachsen lässt, doch zu viel davon zerbricht sie. Es passt zu den Gedanken des Drachen der Eisenberge in „Die Saat der Finsternis“: Er befreit dort Lys absichtlich noch nicht von seiner Saat, da er die Möglichkeit sieht, dass sein Prüfling sich über all seine Feinde erheben könnte, wenn er noch länger leiden „darf“.

2. Der dritte Teil der Serie um Lys und Kirian.

Saufschädel: Ergebnis von zu viel Alkohol. Kaiden besitzt ein Elixier dagegen, es schmeckt allerdings widerlich und darf, da es süchtig macht, nur selten angewendet werden.

Sanduhr: Kaiden benötigt sie für seine Zaubertrankbrauerei. Ein schönes Stück, aus edlem Holz gefertigt und mit magischen Symbolen verziert. Eine volle Umdrehung dauert fünf Minuten, man kann aber anhand einer Skala, die mit Goldfäden in das kostbare Glas eingewirkt ist, einzelne Minuten abmessen. Eryk benutzt sie auch für Bestrafungen der ganz besonderen Art.

Schale der Unsichtbarkeit: Wer aus dieser Schale trinkt, ist für einige Zeit für die ganze Welt unauffindbar, auch mit Magie. Man sieht und hört ihn nicht. Man kann die Schale ausschließlich mittels Magie finden, doch ein Fluch sorgt dafür, dass nur ein Magier und ein Schwertkämpfer gemeinsam das Versteck aufsuchen können. Sie müssen die Schale gemeinsam ergreifen. Nur aber, wenn sie einander vertrauen, kann es gelingen. Jeder darf

es bloß ein einziges Mal in seinem Leben versuchen. Wer scheitert, kann weder aussprechen noch auf irgendeine andere Weise verraten, wo sich das Versteck der Schale befindet. Darum war dieses Artefakt auch tausend Jahre nach seiner Erschaffung noch unberührt und damit kaum mehr als ein Mythos – bis Naxander es haben wollte. Er befiehlt der Gilde in der zweiten Rashminder Nacht, Kaiden und Eryk darauf anzusetzen. Die wiederum lässt die beiden zuerst im Glauben, dass sie mittels der Schale den Tor von Amarganth erringen sollen. Zu diesem Zeitpunkt wussten sie noch nicht, dass Naxander mit dem Artefakt untrennbar verschmolzen ist.

Schattenfresser: Anderes Wort für Dämon. Bezieht sich auf die Drachen, die im Schatten leben und ihre Opfer wie aus dem Nichts anfallen können.

Schokolade: Nervennahrung, ohne die ich manche Schreibphasen nicht überleben würde. Die Jungs können einen echt fertig machen … Mist, hätte jetzt gern welche.

Schlaf: 1. Die meisten Magier leiden aufgrund der Energien, die sie beständig durchströmen, an extremer Schlaflosigkeit. Kaiden schläft im Schnitt einmal pro Woche, falls er sich nicht körperlich oder magisch völlig verausgabt. Er fällt regelrecht in ein mehrstündiges Koma, aus dem man ihn nur mit viel Gewalt erwecken kann. Er soll einmal einen Erdrutsch verschlafen haben, mitsamt seiner Rettung. Seit seiner Entführung durch Naxander schläft er vermehrt, teils zwei- oder auch dreimal in einer Woche; ein deutliches Zeichen, wie traumatisiert er weiterhin ist.
2. Kaiden liebt es, Eryk im Arm zu halten und ihm beim Schlafen zuzusehen. Bei der Suche nach der Schale der Unsichtbarkeit, als ihre Liebe noch nicht legitimiert war, konnten sie sich auf diese Weise nah sein.

3. Das, was meine Helden mir mit Vorliebe rauben. (Siehe auch Haare.)

Schnee, zu viel davon: 1. Der Frühsommer in Laymark hält in diesem Jahr nicht, was er versprochen hat. Aufgrund des Einflusses, den der Komet nimmt, schneit es in solchen Mengen, dass viele Menschen erfrieren oder verschüttet werden. Rashmind ist am schwersten betroffen, da hier der Meteorit liegt, die Quelle der Magie, auf die der Komet reagiert.

2. Als Kirian und Lys in Die Saat der Finsternis über den Eisenpass nach Onur fliehen wollen, geraten sie in einen Schneesturm. Sie wären beinahe dabei umgekommen. Lys, der Marjis an den Körper gebunden trägt, kann Kirian nur mit sturem Trotz mit sich zerren und so in Sicherheit bringen. Es zwingt sie dazu, den Geheimpfad durch die Eisenberge zu nehmen. Dadurch begegnen sie dem Drachen: Dieser zwingt Lys die Saat des Misstrauens auf, Kirian die Saat des Zweifels. Marjis ist zu jung für Zweifel, der Drache verschont sie.

Schmerz: 1. Das, wovon Lys, Kirian, Kaiden, Eryk und Natt bereits mehr ertragen mussten, als es einem Menschen zuzumuten ist.

2. Das, wovon Cael so viel in so kurzer Zeit ertragen musste, dass kein Mensch weiß, warum er nicht völlig den Verstand verloren hat. Er selbst auch nicht.

3. Das, was Magier ungemein stimuliert, sodass sie stärkere Magie wirken können. Werden sie dabei allerdings zu stark körperlich verletzt, verlieren sie diese zusätzliche Energie sofort an die automatisch einsetzende Wundheilung.

4. Das, was ich in jeglicher denkbaren Hinsicht erleide, während ich mit diesen Sturköpfen ringe, nur um eine Geschichte auf die Festplatte zu bringen.

Schorscha: Katzenbesitzerin in Kaiden und Eryks Nachbarschaft. Möglicherweise gehört ihr auch die Riesenschildkröte, die Kaiden einmal erwähnt.

Schöpferin der Welten: Jenes Schreiberlein, das für alles hier verantwortlich ist. Im Guten wie im Schlechten. Ich kann euch sagen, die Jungs sind echt nicht lieb zu mir … Schokolade hab ich auch keine mehr. Das Leben kann grausam sein, auch für Weltenschöpfer.

Schutzfluch: „Niemand soll dich jemals finden noch als das erkennen, was du bist. Ich selbst kann es nicht verraten, keine Magie wird zu dir führen. Dieser Fluch endet, wenn es für das Überleben eines Einzelnen oder Vieler notwendig ist, dich zu finden, doch nur, wenn dies nicht deinen Tod bedeutet.“
Mit diesen Worten schützt Torgen seine Tochter Amisha. Kaiden hebt den Fluch auf, als er auf der Suche nach einer Möglichkeit ist, Naxanders Befehl zu gehorchen und Königin Lirayams Ansehen zu schaden.

Seelentrost: Schnaps, versetzt mit unbekannten Kräutern. Gräfin Camera gibt Elyne davon, um die unglückliche junge Frau friedlicher zu stimmen. Am Ende von Eisiges Feuer scheint es, als würde Elyne eine Karriere als Alkoholikerin beginnen wollen, später ist davon nicht mehr die Rede.

Seenplatte: Gebiet in der Mitte von Onur, wo viele niedere Adlige angesiedelt sind.

Selbstbeschwörung: Eine Art von magisch gestützter Selbsthypnose, die Kaiden benutzt, um in der ersten Rashminder Nacht die Gewalt ertragen zu können, zu der Eryk aufgrund des Wollusttranks getrieben wird – es wandelt Schmerz in Lust. Eine solche Selbstbeschwörung kann nichts erzeugen, was nicht vorher schon da gewesen wäre, sei es Schmerz, Lust oder Liebe. Naxander zwingt Kaiden dazu, er will, dass er die Vergewaltigung am 1. Rashminder Tag als lustvoll erlebt. Kaiden flüchtet sich stattdessen in Trance und lässt seinen Körper instinktiv auf die Berührungen reagieren.

Sharym: Leibwächter von König Archym. Ein sehr pflichtbewusster Mann.

Shatlar: Bedeutungsloses Städtchen an der Nordküste von Onur.

Shenia: Junge Frau, die des Mordes an ihrem Mann Namir angeklagt war. Lys hilft ihr in Jenseits der Eisenberge, wissend, dass er sich damit endgültig vor Kumien enttarnt.

Sheruk: Titel eines Räuberhauptmannes

Shorys: Mitglied von Kirians Räuberbande. Neigt zu Läusen, was der Bande zum Verhängnis wurde.

Silberkette: Kirian hatte seiner Schwester Elyne einst einen runden silbernen Anhänger geschmiedet, auf dem ihre Initialen eingraviert sind. Es sieht nach einem billigem Stück aus, doch Elyne trennt sich nie freiwillig von ihr, nur einmal, als Unterpfand für die Eheintrige mit Lys. Kirian erkennt diesen Anhänger sofort, was möglicherweise mit verantwortlich war, dass der sich für den jungen Mann interessiert. Er hat für sich selbst ein Gegenstück geschmiedet, das er allerdings gemeinsam mit dem Namen Stefár von Lichterfels nach seiner Ächtung abgelegt hat. Diese Kette

hatte er in einer Truhe verwahrt, ob sie sich immer noch in seinem Besitz befindet, ist nicht bekannt.

Siegelring, Lys‘: Kaiden verwandelt Lys‘ Ring in der ersten Rashminder Nacht in ein Sucherartefakt, mit dem das geheimnisvolle silberne Amulett aufgespürt werden kann.

Silberringe: Mächtiges Artefakt, von Amisha erschaffen. Sie beschützen Eryks und Kaidens Liebe mit einem Illusionszauber. Niemand kann hören oder sehen was sie tun, sobald sie sich einander körperlich oder geistig zuwenden.

Silbernes Amulett: Ein weiteres Schmuckstück aus diesem Material, das die Schöpferin der Welten, wie unschwer zu erkennen, sehr zu schätzen weiß. Diese Kette, die eine merkwürdige Bedeutsamkeit in dem Spiel ohne Grenzen einnimmt, geht einen weiten Weg.
Zuerst hatten die Priester in Onur sie benutzt, um damit Kirian, beziehungsweise Stefár von Lichterfels, in Jenseits der Eisenberge mittels eines Rituals all seine Erinnerungen zu unterdrücken. Damit hatte die Kette göttliche Energien angenommen und nur mit ihr konnte der Bann gebrochen werden. Die Priester überreichten das Amulett Lys, als dieser bereits mit einem Fuß durch die Tür war, um seinem in die Sklaverei verkauften Geliebten ins Ungewisse zu folgen. Es hatte Lark ermöglicht, Lys aufzuspüren und ihn daran zu hindern, sich den Hals zu brechen beim Versuch, ungeschützt über den Hauptpass der Eisenberge zu schleichen. Der Drache, der die Eisenberge bewachte, hatte Lys und Kirian mit seiner Schattensaat verflucht und die beiden in Abgründe von Zweifel und Misstrauen gestürzt, die kaum ein Mensch je hatte überwinden können. Es war beiden gelungen und hatte ihre Liebe zueinander nicht bloß gefestigt, sondern in Stahl gehämmert.
Lys hatte sein Amulett Maggarn anvertraut, als Kumien ihn als Minensklaven gebrandmarkt, ausgepeitscht und fortgeschickt

hatte. Es wäre ihm andernfalls von den Sklaventreibern gestohlen worden und die Geschichte hätte einen anderen, unglücklichen Verlauf genommen. Maggarn hatte die Macht des Amuletts gespürt und so sehr gefürchtet, dass er es den Priestern übergeben hatte, wie es Lys' Bitte gewesen war. Das scheinbar so unauffällige Stück war auf diese Weise zum Haupttempel nach Onur gelangt, wohin sich Lys und Kirian nach ihrer Flucht hatten retten können – mit einem Kleinkind unterm Arm, und nach einer zweiten Begegnung mit dem Drachen am Rand des Wahnsinns angelangt. Die Erzpriester hatten die beiden, die so schwer von ihrer Versklavung gezeichnet waren, mit ihrer göttlichen Kraft retten können und auch das Ritual durchgeführt, mit dem Kirian seine Erinnerungen zurückgewann. Danach hätte das Amulett einfach nur ein wertloses Schmuckstück sein müssen.
Lys vertraute die Kette seiner Adoptivtochter Marjis an, um ihren Trennungsschmerz zu lindern, als er mit Kirian zum Lager der Räuber vorausreitet. Sobald die beiden wieder vereint waren, hat Lys die Kette zurückerhalten, nur um sie seiner Frau Elyne zu übergeben. Elyne hatte damit ein Unterpfand, um ihrem Vater Archym von Lichterfels den Beweis zu liefern, dass Lys es tatsächlich geschafft hatte, Kirian zurückzuholen. Archym hatte Lys das Amulett gegeben, als die beiden sich insgeheim auf Sorala getroffen haben. Lys hatte Archym zum Verrat an König Maruv gebeten, was diesem unmöglich war, da Maruv bereits selbst reagiert hatte: Er hatte Lys zu einem Königsduell aufgefordert, aus dem jeder andere Mann als Verlierer hervorgegangen wäre. Wer ein Königsduell verweigert, wird zum Hochverräter und verliert automatisch Titel und alle Rechte. Wer es annimmt und den König besiegt, wird anschließend als Königsmörder hingerichtet. Wer verliert, stirbt.
Lys hatte gewonnen, ohne Maruv zu töten. Er hatte darauf vertraut, dass der kranke, alte Mann von allein tot zusammenbrechen würde und er hatte Recht behalten. Bei den anschließenden Verhandlungen über sein Schicksal hat er die Kette verloren. Es

war ausgerechnet Erebos, der sie gefunden hat und in einem seltenen Anfall von geistiger Klarheit entschied, dass er damit den Layn von Irtrawitt aufsuchen könnte. Wie erwartet hatte er damit das Interesse von Kumien geweckt.

Simon Rhys Beck: Verleger vom deadsoft-Verlag. Also auch *mein* Verleger. Zudem selbst Autor und ein guter Freund. (Bevor jemand fragt: Ja, ich habe auch Freunde, die nicht selbst schreiben). Er besitzt soviel Geduld und ein wundersames Maß an Gelassenheit, für das ich ihn aufrichtig bewundere.
Ohne ihn wären die Am'churi auf der Festplatte zum Verstauben und gelegentlichem privaten Bewundern geblieben und ich hätte keinen meiner anderen Helden jemals kennen gelernt. Danke, dass es dich gibt!

Sklaven: Während in Onur und Laymark Sklavenhandel verpönt ist, werden in Irtrawitt nahezu alle gefährlichen und anstrengenden Arbeiten von Sklaven übernommen. Die Erzminen wären ohne Sklavenarbeit im Augenblick noch undenkbar – allerdings scheint Layn Kumien Veränderungen anzustreben, die das Leben der Sklaven entscheidend verbessern könnten. Auch freie Diener werden wie Sklaven behandelt, die man lediglich nicht umbringen darf und für ihre Arbeit entlohnt. Der Nachschub an Sklaven wird immer schwieriger, da Maruv dem Menschenhandel über Onur einen Riegel vorgeschoben hat. Auch die Erlaubnis, jeden Onurer, der an den Passübergängen ohne offizielle Genehmigung aufgegriffen wird, versklaven zu dürfen, kann den Mangel nicht ausgleichen. Dies dürfte der Hauptgrund für Kumiens Bemühungen sein: Ein Handelsgut, das schwer zu bekommen ist, steigt drastisch im Wert.

Ein anderes Kapitel ist dabei der Menschenhandel mit Liebessklaven. Naxander hatte regen Anteil an der Verschleppung gut aussehender junger Männer, die für viel Geld an Adlige und

Reiche in aller Welt verkauft wurden. Dass Lark dies durch die Zerschlagung der Angelevaner zu großen Teilen unterbunden hat, wird die Menschenhändler nicht lange aufhalten, denn nach wie vor besteht große Nachfrage.

Sonnengeflecht: Nervenzentrum unterhalb des Rippenbogens (Solar plexus). Ein gezielter Schlag schaltet das Opfer zuverlässig aus, bei ausreichender Kraft kann ein solcher Treffer unter Umständen auch tödlich sein. (Das ist keine Erfindung meinerseits, Leute!). So ergeht es Kaiden, als er und Eryk bei der Befreiung von Cael von Karchos' Leuten gefangen genommen werden – er überlebt nur, weil er ein Magier ist.

Sorala: Fürstentum im Westen Onurs. Wappen: Pfeil und Schreibfeder auf weißem Grund. Wurde bislang regiert von Fürst Inur, der dank Lys' Intrigen zum Monopolherrscher über Eisenerz und Handel, wichtigen Verbündeten von Layn Kumien und sogar zum Thronfolger aufgestiegen war. Was mit dem Fürstentum nach Inurs Ermordung am 3. Rashminder Tag geschieht, ist nicht gewiss. Man kann aber dafür ausgehen, dass seine Witwe regiert, bis ihr Sohn mündig ist.

Splitter: Winziger Teil des Meteoriten, der es ermöglicht, in den Raum mit den Türen zu gelangen. Sie werden im Nacken unter der Haut getragen, um ungewollten Verlust zu verhindern. Jeder Splitter ist auf seinen Träger geeicht, d.h., nur er selbst kann ihn verwenden, auch, wenn man ihm das Artefakt abnimmt. Eine Tatsache, die Natt am 3. Rashminder Tag zum Verhängnis wird, da Karchos diese Tatsache unbekannt war.
Es ist vollkommen schmerzlos, den Splitter eingesetzt zu bekommen, er gleitet ohne Widerstand und verletzungsfrei durch die Haut. Danach kann er allerdings nur noch mit Gewalt entfernt werden.

Splitterträger: Jene, denen Lark einen Meteoritensplitter anvertraut hat. Dieser erlauchte Kreis ist sehr klein, denn es bedeutet Macht, jederzeit an jeden Ort gehen zu können. Eryk war dafür vorgesehen, im Anschluss an die verhängnisvolle Mission, die zu Ardams Tod und Eryks Gedächtnisbeeinflussung geführt hat. Er erhält ihn, gemeinsam mit Kaiden, am 3. Rashminder Tag. Die Drachen nehmen ihnen die Splitter zwar ab, sie erhalten sie allerdings zurück, als sie nach Onur gebracht werden. Für Nicht-Magier ist es sehr anstrengend, durch Wände und Materie zu schreiten, sie müssen sich daher auf wenige Male pro Tag beschränken.
Weitere Träger sind u.a. Lark der Kleinere, Tardis und Natt.
Siehe auch Limbus.

Statistik, aktuelle:

Eisiges Feuer: 66.380 Wörter; 413.939 Zeichen; ~ 318 Taschenbuchnormseiten
Jenseits der Eisenberge: 64.273 Wörter; 404.917 Zeichen; ~ 311 TB-Seiten
Die Saat der Finsternis: 70.220 Wörter; 435.095 Zeichen; ~ 335 TB-Seiten
Rashminder Nächte 1-3: 75.720 Wörter; 486.009 Zeichen; ~ 374 TB-Seiten
Rashminder Tage 1: 34.603 Wörter; 221.059 Zeichen; ~ 170 TB-Seiten
Rashminder Tage 2: 28.676 Wörter; 182525 Zeichen; ~ 140 TB-Seiten
Rashminder Tage 3: 45.351 Wörter, 288.675 Zeichen ~ 222 TB-Seiten
Gesamt: 385.218 Wörter; 2.432.219 Zeichen; ~ 1871 TB-Seiten
Zusammenfassung + Lexikon: 46.766 Wörter; 305.573 Zeichen; ~ 235 TB-Seiten
Anzahl Einträge: 333

Hyperlinks: Keine Ahnung, wie viele. Vom Gefühl her ca. 1.000.001. Das Einfügen aller Textmarken und Hyperlinks hat mich ca. 4 Tage gekostet. Tage wie in „24 Stunden“.
Arbeitsstunden, grob geschätzt: 2106 TB-Seiten. Pro Seite ca. 15 Minuten, um sie zu schreiben, ca. 45 Minuten, sie zu überarbeiten. Sprich, ca. 2106 Stunden. Macht 126.360 Minuten. Oder gerundet 88 Tage. Begonnen habe ich irgendwann im Herbst 2009, also vor 3 Jahren.

Stadtgarde: Die gewöhnlichen Gardisten, die alles geben, um Rashminds Mauern und Straßen zu verteidigen und Verbrechen zu bekämpfen. Sie wissen nichts von der K.R.R.F. Nur Gardisten mit herausragenden Fähigkeiten werden rekrutiert. Sie folgen einem Ehrenkodex, der mit dem von Soldaten vergleichbar ist. Eryk geht zur Stadtgarde, nachdem er sich dem Vergessensfluch unterworfen hatte.

Stadtrat/Stadtoberen: Eine Riege von acht alten Männern, allesamt Adlige oder sehr reiche Bürger, die über Wohl und Wehe von Rashmind entscheiden.

Stefár von Lichterfels: Geburtsname von Kirian, den er nach seiner Ächtung abgelegt hat. Vermutlich nimmt er ihn nach Aufhebung der Ächtung am 3. Rashminder Tag wieder an, ihm wäre es aber auch zuzutrauen, dass er sich fortan Kirian von Lichterfels nennen wird.

Stelzenhaus: Karchos’ Unterschlupf an der Südküste von Laymark. Es ist so gebaut, dass es bei Flut nur per Boot oder schwimmend, bei Ebbe nur mühsam durch den nassen Sand stakend erreicht werden kann.

Stine: Treue Leserin mit messerscharfem Blick und Verstand. Sie findet all die Logikfehlerchen, von denen ich dachte „komm, Mut zur Lücke, merkt wohl keiner …“
Danke für all die wunderbaren Analysen, sie wärmen mein kleines Autorenherz. Zu sehen, dass sich mindestens einer genauso tief in meine Welten verirrt wie ich selbst, tut so gut! Ich schulde dir immer noch Emails, es tut mir wirklich leid.

Suchmagie: Ein sehr nützliches Talent, für gewöhnlich allerdings stark begrenzt. Suchmagier können normalerweise nur in geringem Umkreis Gegenstände finden und Personen nur, falls sie diese kennen. Mächtige Suchmagier hatte es bis zu Kaidens Erweckung nie zuvor gegeben, vor allem niemanden auf der geistigen Kón-Ebene. Da sie als sehr friedlich und harmlos gelten, hat man Kaiden entgegen aller Regeln nicht dem Dämpfungsritual unterworfen: Man wusste, dass es ihn umgebracht hätte.
Kaiden besitzt Suchmagie der neunten Nanchra, ist der stärkste Magier seiner Generation und hat damit keine echte Begrenzung seiner Fähigkeiten. Er kann nicht nur Gegenstände finden und Personen aufspüren, die er noch nie zuvor gesehen hat, sondern auch Artefakte erschaffen und eben ***alles*** finden. Ideen zum Beispiel. Möglichkeiten. Neue Denkansätze. Zukünftige Ereignisse oder Flüche, die in der Vergangenheit ausgesprochen wurden. Personen oder Gegenstände, die ihm hilfreich bei der Lösung eines Problems sein könnten. Gefahren, verborgene Verletzungen und vieles mehr. Seine Magie ist ebenso subtil wie die Fluchmagie und reicht weiter, als Kaiden es bislang ausloten konnte.
Unter anderem hat er eine Möglichkeit gesucht, eines Tages frei und ohne Furcht Eryk lieben zu dürfen, ohne Rashmind und ihr vertrautes Leben aufgeben zu müssen – seine Magie antwortete ihm mit dem Gefühl, dass es irgendwann, irgendwie möglich sein könnte. Gar nicht lange danach hat Amisha ihnen die Silberringe geschenkt, als spontane Idee. Ob und wie das mit Kaidens Magie

zusammenhängt, bleibe den Magietheoretikern überlassen. Lys These würde dazu passen … Siehe Magie.

Sveit: Mitglied von Kirians Bande

Söldner: In Onur ist der Bedarf an bezahlten Kriegern recht hoch, da jeder Adlige nur eine gewisse Anzahl eigener Soldaten besitzen darf. Sie tragen üblicherweise ein rotes Tuch am Arm, um nicht verwechselt zu werden und im Notfall ihrem Herrn auch rasch den Dienst quittieren zu können – für den Fall, dass ihre Seite zu unterliegen droht. Kirian gibt sich gelegentlich als Söldner aus, womit er einmal Lys das Leben rettet (siehe Hyula). In Irtrawitt erinnert er sich lange Zeit ausschließlich an den Namen Lamár und gewinnt die Überzeugung, er sei tatsächlich früher ein Söldner gewesen. Vor allem nach dem Kampf mit Yego, bei dem sich zeigt, dass Kirian Reytsul beherrscht.
Lys gibt sich Pocil gegenüber als Söldner aus, nachdem er Tiko im Duell besiegen konnte.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

T

Tardis: Mitglied der K.R.R.F. Er ist einer der Splitterträger und bei der Befreiung von Cael beteiligt. Am 3. Rashminder Tag stiehlt Naxander seinen Körper, doch im Gegensatz zu N. bisherigen Opfern wehrt sich Tardis mit aller Macht dagegen. Als Naxander

stirbt, wird sein Körper vom Drachen der Eisenberge wiederbelebt. Tardis scheidet aus der K.R.R.F. aus und geht in einen Tempel, um Heilung für seinen verstörten Geist zu finden.

Tempel: In allen Tempeln besitzen die Priesterinnen der Erdmutter ein unterirdisches Heiligtum, die Priester des Himmelsvaters hingegen eine Sternenkuppel, unter der sie besondere Rituale abhalten. Ebenerdig und offen für alle Gläubigen ist das gemeinsame Heiligtum, in dem zu beiden Göttern gebetet wird. Damit sich niemand ‚versehentlich' zur Sternenkuppel verirrt, gab es besondere Türen, die sich auf Lobpreisung der Götter hin öffnen. Nichts, was einen Dieb aufhalten würde, für Neugierige hingegen eine beeindruckende Grenze.

Terk: Führer der Sklaventreiber, die Lys zu Pocils Mine bringen.

Thronfolger: In Onur ein schwieriges Kapitel. Zuerst sollte Kirian auf König Maruv folgen. Nach dessen Ächtung hat Lys diesen Posten übertragen bekommen, mit Lynn als Erben.
Nach Maruvs Tod hat erst einmal Archym die Krone übernommen und Inur von Sorala sollte ihm nachfolgen.
Naxander und Kumien haben dafür gesorgt, dass der Kronrat Lys wieder als ersten T. eingesetzt hat, Inur stand hinter Lynn in der Rangfolge. Am dritten Rashminder Tag wird Inur von Naxander umgebracht, damit Kumien nach Onur geht und dadurch seine Immunität verliert. Um einen Nachfolgekrieg auszuschließen und Naxander zu überlisten, täuscht Lys seinen Tod vor. Dadurch lässt sich der Kronrat zwingen, die Aufhebung von Kirians Ächtung zu akzeptieren. Aktuell ist Kirian König, Lys sein Nachfolger, mit Lynn als Erben.

Tiko: Sohn von Arkin und Irla. Etwa achtzehn Jahre alt, eher klein, aber sehr stark und muskulös. Kirian war für ihn in der

kurzen Zeit, die sie gemeinsam verbracht haben ein väterlicher Freund und großes Vorbild.
Tiko nutzt seine Stellung und die Tatsache, dass seine Mutter ihn nicht mehr kontrollieren kann. Bei jedem neuen Sklaven entscheidet er, ob er diesen akzeptieren will oder nicht. Wen er für zu schwach oder rebellisch hält und damit möglicherweise schädlich für die Gemeinschaft, den wirft er nachts aus der Hütte – was den sicheren Tod bedeutet, denn die Wächter erschlagen jeden, den sie in der Dunkelheit draußen vorfinden. Kirian hat ihn daran gehindert, ob er dieses Treiben nach Kirians und Lys‘ Flucht fortsetzt, ist nicht bekannt.
Um seinen Freund zu schützen, greift er gemeinsam mit Orchym Lys an dessen ersten Tag in den Minen an und drückt ihn mit dem Kopf in eine größere Wasseransammlung. Ihm ist es dabei durchaus ernst damit, den „Lustknaben“ umzubringen, den er für wertlos hält. Emin hindert ihn daran. Sein Eingreifen rettet Lys das Leben.
Bei einem Duell mit Lys unterliegt Tiko. Er sieht die kalte, erbarmungslose Seite von Lys, den mächtigen Fürsten, der Lys tatsächlich sein könnte, und unterwirft sich in Angst und Ehrfurcht.

Tilas: Mitglied von Kirians Räuberbande. Hat Lys einmal davor bewahrt, von Kirian erschlagen zu werden.

Tjero: Mitglied der K.R.R.F. Neigt möglicherweise zu Selbstmordgedanken, da er am zweiten Rashminder Tag ohne Not Eryks Wut provoziert.

Tjure: Unsichtbarkeitsmagier in Naxanders Gefolge.

Tod, vorläufiger: 1. Naxander stirbt in der 3. Rashminder Nacht, ersteht aber durch Neko wieder auf, als dieser den Tor von Amarganth berührt, in dem ein Teil von Naxanders Seele gefangen geblieben war.

2. Kaiden stirbt auf Naxanders magischen Befehl am 3. Rashminder Tag, kann sich aber dank seiner Magie von Torgens Flüchen und der Bindung an Naxander befreien und seinen Körper heilen, sodass seiner Seele die Rückkehr möglich ist und er weiterleben darf.
3. Lys täuscht am 3. Rashminder Tag seinen Tod vor, indem er sich erst von Tomar aus einem Hinterhalt erschießen, dann schleunigst von Kaiden heilen lässt. Selbiger erzeugt eine Illusion, die alle sie umgebenden Soldaten glauben lässt, er sei wahrhaftig tot. Diese Intrige dient dazu, die Ächtung über Kirian aufzuheben, damit der Kronrat gestattet, dass dieser den onurischen Thron von Archym erben darf.

Tomar: Hauptmann von Lys' Soldatengarde sowie Verwalter der Weidenburg. Er ist der Vater von Kirians Halbbruder, einem Bastard der Fürstin Lucia, den Archym nicht anerkannt hatte. Ein Mann in den Mittvierzigern, stämmig, mausgraues Haar, schlichtes Gesicht. Es gibt unzählige Männer wie ihn, mit freundlich blickenden Augen unbestimmbarer Farbe, nicht schön, nicht hässlich.

Zitat: „Ich sehe aus wie Jedermann, hübsch war ich nur in meiner Jugend. Steckt mich in Zimmermannskluft, und ich könnte überall als Wandermeister durchgehen. Zieht mir einen Samtrock an, und man hält mich für einen beliebigen Freiherrn, Graf, Fürsten … Streift mir eine Geweihtenrobe über, und jeder wird mit mir beten wollen. Seid ehrlich, Elyne, Ihr hättet gezweifelt, hätte ich geleugnet Tomar zu sein!"
Er hat seinen Sohn mit seiner späteren Frau gemeinsam aufgezogen. Der junge Mann arbeitet in der Küche von Schloss Lichterfels und hat bereits eine eigene Familie gegründet. Tomar hingegen war nach dem Tod seiner Frau abgestürzt. Vier Mal wurde er wegen Trunkenheit und Prügelei abgestraft, bevor Archym die Geduld mit ihm verlor und ihn als Hauptmann jener Gesandtschaft von unfähigen, rebellischen Soldaten fortschickte,

die zur Weidenburg abgestellt werden sollten. Lys hatte in Eisiges Feuer seine liebe Mühe mit diesem Haufen. Tomar, der jegliches Selbstvertrauen verloren hatte, war ihm in jeder Hinsicht hinderlich. Doch als er seinen Herrn fand, nachdem er fast von Kirian zu Tode geprügelt wurde, reißt er sich zusammen und versucht ihm beizustehen. Er blickt hinter Lys' zahlreiche Fassaden, erkennt, wie viel Kraft und Mut es den jungen Fürsten kostet, im Intrigenspiel zu bestehen. Von diesem Tag an ist die Lichterfelser Abordnung Lys treu ergeben. Tomar wird rasch zum Freund und Vertrauten für Lys, er übernimmt auch die Verwaltung der Weidenburg, nachdem sich der alte Burgverwalter als Spion von Roban entpuppt hat.

Tomar lässt die Weidenburg räumen und öffnet König Maruv freiwillig die Tore, als dieser versucht, Lys Abwesenheit zu nutzen und dessen Sohn Lynn zu entführen. Elyne kann ihn vor Folter bewahren, indem sie behauptet zu wissen, wo Lys seinen Sohn versteckt hält. Er begleitet die tapfere junge Frau bei ihrem Irrmarsch durch Onur, in Verkleidung eines Priesters, und arrangiert die „Entführung" durch Albor und der Räuberbande. Im Glauben, Lys sei jenseits der Eisenberge zu Tode gekommen, geben Elyne und Tomar ihrem gegenseitigen Interesse nach. Tomar ist entsetzt, als Lys zurückkehrt, der Gedanke, seinen Freund und Herrn betrogen zu haben ist ihm unerträglich. Als er Elyne zu Fürst Archym begleiten soll, nutzt er die Gelegenheit, sich seinem ehemaligen Dienstherrn zu Füßen zu werfen. Dabei macht er deutlich, dass er auf gar keinen Fall ein Wort über Lys verraten wird. Archym könnte das Wissen aus ihm herausfoltern lassen, doch er lässt Tomar gewähren und nimmt ihn erneut als Hauptmann seiner Garde in den Dienst. Lys verzweifelt kurz, als er davon hört, da er Tomars Beweggründe nicht kennt. Aber schon recht schnell kommt die Wahrheit ans Licht – Elyne ist schwanger geworden. Archym hat Tomar ziehen lassen, er ist nun wieder auf der Weidenburg und Vater von der kleinen Elenar. Elyne erwartet ein weiteres Kind zum Zeitpunkt des 3. Rashminder Tages. An

diesem Tag muss er auf ausdrücklichen Befehl von König Archym Lys erschießen, der damit seinen Tod vortäuscht. Glücklicherweise ist er so gut am Langbogen, dass Lys es überlebt.

Meister **Torgen:** Ein Fluchmagier der siebten Nanchra, der es irgendwie geschafft hat, bis ins Erwachsenenalter unentdeckt zu bleiben – niemand hätte einen Magier mit so viel Macht ungedämpft gelassen. Haar und Vollbart sind ebenso grau wie struppig, er hat blaue Augen und ein eher sanftes Naturell. Wohnt in Niederstadt, einem Stadtteil von Rashmind. Er ist der Vater von Amisha und Kaidens Lehrmeister, außerdem Mitglied der K.R.R.F. und einer von Naxanders ältesten Widersachern.
Es hat ihn jahrelang gequält, dass er so hart zu Kaiden sein musste – einen verstörten Jungen, der seinen kleinen Bruder tot aufgefunden, der von seiner Familie verstoßen wurde und von einem Bindungsfluch tagelang völlig ausgelaugt ist zu schlagen, bis er bewusstlos wird, das kann Torgen sich niemals wirklich selbst verzeihen. Trotzdem nimmt er es auf sich, weil er weiß, dass Kaiden stark genug dafür ist und er will, dass der Junge überlebt. Nicht zuletzt, weil Magie der neunten Nanchra in etwa so häufig wie eine totale Sonnenfinsternis ist. Er gibt alles, um Kaiden und Eryk zu beschützen, stellt sich für sie gegen die Gilde und trotzt Naxander, gleichgültig, was es ihn kosten mag. Sein Verhältnis zu Lark dem Größeren scheint freundschaftlich, wirklich sicher kann man sich da allerdings bei beiden nicht sein.

Torgens Flüche: Torgen ist klug genug, so sparsam wie möglich mit seiner Magie in den Lauf der Welt einzugreifen. Er weiß genau, dass die subtile Wirkung der Flüche das Schicksal der gesamten Menschheit beeinflussen kann, und das über Jahre und Generationen hinweg.
Seine Flüche im Verlauf der Geschichte:

Bindungsfluch an Naxander, den er mit einem geistigen Band zu Eryk erweitert.
Gehorsamkeitsfluch, um Kaidens Überleben zu garantieren. Dies beinhaltet einen Fluch, der es Kaiden unmöglich macht, Informationen über seine Magie zu finden und einen weiteren, der ihm die Anwendung von Magie unangenehm sein lässt, sowohl psychisch als auch mit physischer Erschöpfung.
Torgen hat diesen Fluch ohne Wissen der Gilde begrenzt: Von dem Tag, an dem Kaiden als voller Magier anerkannt und aus Torgens Haus ausgezogen war, kann Torgen ihn nur noch einmal pro Tag bestrafen. Danach fällt der Zwang zum Gehorsam wie zur Bestrafung weg. Dasselbe gilt auch für den Bindungsfluch an Naxander.
Vergessensfluch, um Eryk zu helfen.
Schutzfluch, um seine Tochter Amisha vor der Gilde zu verstecken.
Er schützt auch die K.R.R.F. und die Splitter mit einem Fluch. Niemand kann etwas über sie ausplaudern, selbst unter Folter nicht, es sei denn, Torgen, der König oder Lark der Größere erlauben es ausdrücklich. Dies wird Natt am dritten Rashminder Tag zum Verhängnis.
Naxander zwingt ihn, sich selbst zu verfluchen: „Sollte ich jemals meine Magie gegen ihn einsetzen, auf eine Weise, die ihm in irgendeiner Form schadet, würde das zu deinem sofortigen Tod führen und mein kostbar gehütetes Geheimnis enthüllen.“
Was bedeutet, dass Kaiden stirbt, sollte Torgen jemals seine Fluchmagie gegen Naxander einsetzen, und Amisha wird enttarnt. Letzteres ist bereits geschehen, es ist nicht genau geklärt, welche Folgen das für den Fluch hat.
Torgen hat den Fluch mit Naxanders Wissen erweitert:
„Wenn er jemals wieder versucht mich zu zwingen, ihm mit meiner Magie zu Diensten zu sein, wird dies zu *seinem* sofortigen Tod führen. Dieser Fluch kann nur gebrochen werden, wenn wir beide dem zustimmen oder einer von uns beiden stirbt.“ Dabei

kann er Naxander zu Diensten sein, falls er es selbst will, um sich oder andere zu schützen. Nur deshalb ist es für ihn möglich, den Bindungsfluch zu sprechen.

Er verflucht Kaidens und Eryks Nachbarschaft, die fortan glaubt, die beiden wären glücklich verheiratete Männer, deren Frauen auf Reisen seien, um kranke Familienangehörige zu pflegen. Um diesen Fluch zu untermauern, schickt Lark seine Schwestern Anjali die Ältere/die Jüngere vorbei.

Am ersten Rashminder Tag spricht er eine Mischung aus Befehl und Fluch, um Kaiden, der nach der Vergewaltigung durch Naxander völlig verstört ist, zum Schlafen zu zwingen:
„Lass los, Kaiden. Wenn du aufwachst, wird Eryk bei dir sein und der Terror von Naxanders Übergriff ein Echo der Vergangenheit. Lass sie los, diese Erfahrung, die dich zum Opfer machte. Du kannst sie nicht vergessen, aber du sollst weiterleben, ohne dich von ihr fesseln zu lassen.“

Bemerkenswert ist der Fluch, den er in der magielosen Zeit während der Kometenkrise ausspricht: „Was auch immer er plant, er soll keinen Erfolg damit haben! Was auch immer er tun wird, es soll ihm zu Schaden sein! Was auch immer er begehrt, es soll ihm versagt bleiben!“ Da er keinen Zugriff auf seine Magie hat, sollte der Fluch ohne Konsequenzen bleiben. Zumal Kaiden keinen Schaden nimmt. Doch Magie geht eigene Wege, und wirklich FORT ist sie nun einmal nicht …

Tor von Amarganth: Das ist eine Narrenfigur, aus Obsidian und Gold gefertigt. Ein hübsches Stück, das sich als Schmuck für jedes Regal eignen würde, nichts weiter – hätte nicht einmal ein Magier Lust verspürt, es mit seiner gesamten Kraft in ein tödliches Artefakt zu verwandeln und auf diese Weise Selbstmord zu begehen. Es stiehlt jedem Nichtmagier, der es berührt, die

Lebensenergie – im schlimmsten Fall, bis er stirbt –, speichert sie und gibt diese an Magier ab. Auch einen Magier oder Priester würde es umbringen, weil sie zu viel Magie aufnehmen, falls man sie nicht rechtzeitig fortreißt.
Naxanders Magie erwachte, als er diese Figur berührte und sie ihn umzubringen drohte – seither hat er das Talent, mit Artefakten zu verschmelzen. Er hat die Eigenschaften des Tor von Amarganth übernommen, wodurch er ein Leben voller Leid erfahren musste. Nicht nur, dass er seine geliebte Zwillingsschwester umgebracht hat, bevor ihm die Kräfte bewusst wurden, er ist außerdem unfähig, Menschen zu berühren.
Nach seinem Tod ist er durch den Tor von Amarganth wieder auferstanden, woran Neko Schuld trägt. Naxander hat dieses Artefakt bei seinem nächsten Körperwechsel zunächst zerstört, um sich von dem Fluch zu befreien, doch es hat ihn geschwächt, da ihm nun nicht mehr unentwegt magische Energien zur Verfügung stehen.
Amisha hat den Tor von Amarganth wiederhergestellt und so variiert, dass Naxander sich jederzeit von ihm lösen kann. Nur so ist der Gestaltwechsel möglich, denn sonst könnte er wiederum niemanden berühren.

Trickmurmel: Diese unbezahlbaren Dinger sehen aus wie kleine Marmorkugeln, die sich leicht überall verstecken lassen. Jeder kann diese Kugeln aktivieren, indem er ein Wort sagte, das von dem Magier, der sie erschaffen hat, vorher festgelegt wurde. Nach Möglichkeit sind dies exotische Worte, damit die Kugeln nicht unnötig verbraucht werden – man kann sie bloß je einmal nutzen. Aktuell lautet das beliebteste Wort: Knuddeldiekatz.
Alles, was im Umkreis von zehn Metern gesagt und getan wird, nimmt die Trickmurmel in sich auf, als wäre es Wasser, das von einem Schwamm aufgesaugt wird. Solange, bis das Wort ein zweites Mal fällt. Nur derjenige, der die Kugel aktiviert hat, kann das, was sie enthält, anschließend sehen und hören: Er muss sie in

die Hand nehmen und das Zauberwort rückwärts aussprechen, dann fließt das Wissen der Kugel in sein Bewusstsein und sie löst sich dabei auf. Um andere daran teilhaben zu lassen, kann man eine zweite Trickmurmel in die andere Hand nehmen, die dabei von beliebig vielen Menschen berührt werden muss. Das, woran man denkt, kann man anderen mitteilen, solange die magische Verbindung Bestand hat. Ein kompliziertes, aber recht nützliches Prinzip. Auf diese Weise kann man nicht nur spionieren, sondern auch Botschaften übertragen.

Tropfer: Entspricht „Tripper“, was gelegentlich auch die „Tröpfenkrankheit“ genannt wird.

Tysba und Yuve: Legendäres Liebespaar, in unzähligen Legenden und Theaterstücken besungen.

Meister **Tyngen:** Jüngstes Mitglied der Gilde, ein Kampfmagier

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

U

Ulbirem: Heilpflanze, die Fieber senkt und gegen Entzündungen hilft.

Uld-Wycken: Herkunftsort für sehr wertvollen Rotwein

Ullart: Erster Heiratskandidat für Elyne, entstammte einem aufstrebenden Grafengeschlecht. Wurde bei einem Duell getötet.

Unwissen: Es mag vielleicht aufgefallen sein, dass ich häufiger „ist nicht bekannt“ oder ähnliches geschrieben habe. Wer jetzt denkt: „Ey, du bist die Schöpferin, du musst in Bezug auf deine Welt doch allwissend sein!“ der irrt sich gewaltig. Was gut ist. Wenn ich alles wüsste, könnte ich mir die Mühe des Aufschreibens sparen. Solange ich nur das weiß, was meine Helden mir unwillig knurrend erzählen, bleibe ich neugierig und warte selbst gespannt, was mich auf der nächsten Seite erwarten wird. Unwissenheit kann also auch glücklich machen. Was jetzt nichts mit dem „Selig sind die …“ zu tun hat.

Unzüchtiges Verhalten: Offizielle Bezeichnung in Rashmind für Geschlechtsakt unter Männern. Vor allem Magiern bei Todesstrafe verboten.

Urrat: Grafschaft, ungefähr zweihundert Meilen südwestlich von der Weidenburg. Der hiesige Graf unterstützt Lys, er stand zu Maruvs Regentenzeit kurz davor, sich vom Königreich Onur loszusagen.

Ur-Talent: Nicht jeder Mensch, der über die grundsätzliche Fähigkeit verfügt, magische Energien zu binden, wird zum Magier. Eryk zum Beispiel kann Magie spüren, was mit Sicherheit annehmen lässt, dass er durchaus ein Magier hätte werden können. Warum das so ist, weiß niemand. Für gewöhnlich erwacht die Magie in der Kindheit, meist aufgrund eines einschneidenden Ereignisses. Da es sich zumeist um Angriffe oder lebensgefährliche Situationen handelt, ist Kampfmagie das häufigste Talent. Auch Wahrheitsmagie ist weit verbreitet, wenn Kinder spüren, dass sie in einer wichtigen Sache belogen werden. Die erste magische „Handlung“ wird zum Ur-Talent und prägt den

Magier für den Rest seines Lebens. Nur in seinem Ur-Talent kann er überragende Leistungen bringen, auch wenn man in der Ausbildung lernt, Magie zu jedwedem Zweck einzusetzen. So ist jeder Magier fähig, Wunden zu heilen oder Kampfmagie zu wirken, wird dabei aber selten über die erste Nanchra hinauskommen.
Da das Ur-Talent häufig auch dem Charakter eines Magiers entspricht, kann man mit ein bisschen Menschenkenntnis recht leicht erraten, um was es sich bei einem Fremden handelt. Da aber jeder Magier lernt, sich magisch vor allen anderen zu tarnen, leben gerade die schwach begabten meist unerkannt unter normalen Menschen.
Naxander ist eine Ausnahme in vielerlei Hinsicht: Er kann mithilfe des Tors von Amarganth unbegrenzt magische Energien an sich ziehen und darum auf jegliche Weise starke Magie wirken.

Überarbeiten: Damit ist nicht der Zustand schwerer Erschöpfung gemeint, obwohl auch solche Erscheinungen nicht ungewöhnlich sind. Nein, der Autor spricht von Ü., wenn er sein Skript beendet hat und mit der eigentlichen Arbeit beginnen will. Denn das Schreiben ist nur die halbe Miete, danach wird gefeilt, geschliffen, gehobelt, bis der Arzt kommt. Auch Schreiben ist ein Handwerk, das wird sehr oft unterschätzt. Schließlich ist es doch so einfach, einen Brief an Tante Erna zu schreiben. Und Einkaufszettel schreiben sich auch ganz locker. Ein Roman ist dann doch nicht mehr als ganz viele Erna-Briefe zusammen, oder?
Schön wär's. Es ist ein Knochenjob. Denn wenn man keine Lust mehr auf den Brief hat, kann man jederzeit schreiben: Ich ruf dich die Tage an, alles Liebe, dein/e xy.
Das geht bei einem Roman leider nicht, da muss man dranbleiben. Auch wenn es womöglich weh tut, weil die Bilder im Kopf bleiben wollen statt rauszupurzeln, weil das Personal mal wieder alles macht, nur nicht gehorchen, weil man keine passenden Worte findet oder vielleicht schlicht nicht mehr weiter weiß.

Auch beim Überarbeiten heißt es: Disziplin! Jeden Buchstaben angucken, und das so oft es geht. Jedes Wort überdenken, ob es dort an der geeigneten Stelle steht, richtig geschrieben ist und genau das ausdrückt, was man sagen wollte.
Charakterentwicklung, Handlungsabläufe, Spannungsbögen, das ganze Programm eben.
Das schafft man als Autor nicht allein, denn man ist nicht nur betriebsblind, sondern wirklich unfähig, all die Logik-, Schreib- und sonstigen Fehler zu entdecken, die man in jedem anderen Skript sofort sehen würde.
Darum braucht man Zweitleser. Ich liebe euch, Jungs und Mädels.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

V

Vanda: Schwester von den beiden Larks und Jaro dem Grauhaarigen. Sie besitzt eine Taverne und das Temperament eines Drachen; außerdem eine sehr hässliche Statue, der Kaiden vergeblich versuchte, die höhere Mathematik zu lehren.
Beide Larks treiben sich häufig bei ihr herum, da sich hier die Wege vieler Informanten kreuzen. Ihr Spezialeintopf ist mit Vorsicht zu genießen, sie benutzt so viel Knoblauch, dass ein Esser anschließend sehr einsam lebt.
Sie hasst ihren Bruder Jaro, warum, ist unbekannt.

Varel: Ein mittelgroßer Fluchmagier der fünften Nanchra. Sein rotblonder Haarschopf lichtet sich – sehr ungewöhnlich für einen

Magier. Eine blaue Tätowierung an den Wangen weist ihn als Farkländer aus. Auch das ist ungewöhnlich, denn normalerweise werden bedeutsame Magier ausschließlich in Rashmind geboren. Statt ihn in den Tempel zu bringen hatten seine Eltern – arme Fischer mit insgesamt zwölf Kindern – ihn einfach in ein Fass gesteckt. Varel, ungefähr sechs, beschwor eine Flutwelle, die ihn sicher an die Küste Laymarks spülte, die Farkinseln hingegen vernichtend traf. Irgendwie hat Varel überlebt und war ohne Ausbildung zum Magier herangewachsen. Er war bereits ein erwachsener Mann, bevor die Gilde auf ihn aufmerksam wurde. Varel setzt seine Flüche ein, wie es ihm gefällt und verkauft bedenkenlos verfluchte Artefakte. Gerüchte, dass er bei einer Tavernenschlägerei umgekommen sein sollte, sind haltlos.
Er arbeitet für Karchos das Wiesel und hasst Meister Torgen, warum genau, ist nicht bekannt. Auf Naxanders Geheiß erschafft er die Heilsteine, mit denen Caels Folterung ermöglicht wird.
Am 3. Rashminder Tag stellt sich heraus, dass er hinter der Lüge steckt, dass Karchos' ein dämonenverseuchtes Artefakt zugespielt wurde. Ziel ist es, Lark von Naxanders Treiben in Irtrawitt abzulenken und Karchos eliminieren zu lassen. Varel wurde von dem Wiesel vor Jahren gezwungen, sich magisch ausbeuten zu lassen, ohne seinen *Herrn* umbringen zu können.
Natt und Cael verfolgen ihn bis nach Irtrawitt, wo Varel helfen will, Layn Kumien nach Onur zu bringen, damit Naxander dessen Körper stehlen kann. Er bringt sich mit einem Fluchstein in Sicherheit, was danach mit ihm geschieht, ist unbekannt.

Vater-Sohn-Verhältnis: In Onur eine sehr schwierige Angelegenheit. Sowohl Lys als auch Kirian leiden extrem unter ihren Vätern, die sie nicht so akzeptieren können, wie sie sind. Archym missfällt Kirians Homosexualität und sie reiben sich aufgrund ihrer sehr starken Persönlichkeiten aneinander. Erebos hält seinen Sohn für einen Weichling, zudem für einen gefährlichen Wahnsinnigen, da Lys die Großartigkeit des Namens

Corlin und die angeborene Überlegenheit des Adels nicht anerkennt.
Wer Eryks Vater war/ist, weiß man nicht. Kaiden hat seinen Vater nicht mehr gesehen, seit dieser ihn bei Torgen abgeliefert und sich dann von ihm abgewandt hat. Er leidet noch heute unter massiven Ängsten, von jenen verstoßen zu werden, die er liebt.
Varel hat gleich seine ganze Familie ausgelöscht, als diese ihn wegen seiner magischen Fähigkeiten auf dem Meer aussetzen wollte.

Vater von Lark und Co.: Ein Magier ohne echtes (bekanntes) Talent. Sein Vater wiederum hatte eine Sklavin aus Irtrawitt geheiratet, wodurch er einen Grafentitel verloren hat. Seine Frau hat Magie eingebracht: alle männlichen Mitglieder der Familie besitzen Magie, Lark d.G. hat das bislang mächtigste Talent. Die Frauen vererben es lediglich an die Söhne.
Larks Vater, der als Uhrmacher in eigener Werkstatt arbeitete, hat in erster Linie Kinder gezeugt, mit verschiedenen Frauen. Die schiere Masse an Nachkommen war so groß, dass daraus eine seltsame Praxis bei der Namensgebung entstanden ist. (Siehe auch Familiennamen)

Verbotene Artefakte: Meistens Ringe. Mit ihrer Hilfe können Magier dafür sorgen, dass der Austausch von Lebensenergie beim Sex unterdrückt wird. Sie saugen ihren Opfern Kraft ab, als wären sie Vampire.
Am 3. Rashminder Tag benutzt Cael ein solches Artefakt, um Natts Leben zu retten, der nach der Folterung mit der Paste im wahrsten Wortsinn zu Tode erschöpft war. So sehr er es auch hasst, einen Bewusstlosen, ja, Sterbenden, regelrecht missbrauchen zu müssen, es bleibt ihm keine andere Wahl.

Vergessensfluch: Eryk hat sich auf eigenem Wunsch einem solchem Fluch unterworfen, da er es nicht ertragen konnte, dass er

Ardam, einen seiner ältesten Freunde, grausam umbringen musste. (Siehe Rashminder Tage 1) Seine Erinnerungen wurden dabei nicht ausgelöscht – es hätte ähnliche Folgen wie das Vergessensritual gehabt. Dieser von Torgen gewirkte Fluch sorgte dafür, dass Eryk schlicht keine Lust hatte, sich an alles das zu erinnern, was er vergessen wollte. Es war, als wäre ihm ein Name entfallen, hätte er sich wirklich angestrengt, wäre ihm alles wieder eingefallen. Die Magie zwang ihn, Langeweile und Ungeduld oder körperliches Unbehagen wie Hunger und Müdigkeit zu empfinden, sobald er es versuchte. Genauso wurden seine Erinnerungen abgelenkt, wann immer er etwas sah oder hörte, was mit der ganzen Angelegenheit zu tun hatte. Auf diese Weise hat er nicht nur die K.R.R.F. vergessen, sondern alles, was mit Magie, Wissen aus vielfältigen Bereichen und leider auch seinen alten Freunden zusammenhing. Torgen war für ihn ebenso fremd wie Natt. Darum ist er aus der Garde geflohen, nachdem er sich beim Versuch, einen Ertrinkenden zu retten, unerlaubt von seinem Posten entfernt hatte: Eryk war überzeugt gewesen, dass er seine Unschuld nicht beweisen könne, denn er konnte sich nicht an Wahrheitsmagie erinnern. Das hatte die positive Folge, dass er Kaiden begegnet ist und mit ihm ein völlig neues Leben begonnen hat.
Der Fluch wurde von Anfang an auf höchstens fünf Jahre festgelegt, um allzu große Verluste für Eryk zu vermeiden. Das Gedächtnis vergisst unentwegt Details, die wenig genutzt und damit unwichtig sind. Sich fünf Jahre lang an einen großen Teil seines Lebens nicht mehr erinnern zu können bedeutet de facto, dass Eryk vieles für immer verloren hat. Am ersten Rashminder Tag wird der Fluch aufgehoben.

Vergessensritual: Um Kirians Leben zu retten, treten die Priester in Jenseits der Eisenberge auf Elynes und Archyms Bitten an Maruv heran und erhalten die Erlaubnis, ihn dem Vergessensritual zu unterwerfen. Je zwei Priesterinnen der Erdmutter und Priester des Himmelsvaters führen es gemeinsam durch: Sie benutzen dabei

ein Amulett, das auf Kirians Stirn gelegt wird und unterdrücken alle bewussten Erinnerungen. Das Amulett lädt sich bei dem Ritual mit magischen Energien auf und garantiert, dass es rückgängig gemacht werden kann. Für Kirian ist es von da an schmerzhaft, sobald er etwas hört oder sieht, was ihn an sein altes Leben erinnert. Schlimmstenfalls erleidet er sogar epileptische Anfälle, und er wird von andauernden Kopfschmerzen gequält. Wenn er sich nachts in seinen Träumen an etwas erinnert, entgleitet ihm das Bild spätestens nach dem Aufwachen wieder.
Es bringt ihn fast um, als Lys in Die Saat der Finsternis bei den Sklaven auftaucht. Von da ab träumt er noch heftiger und erinnert sich an Bilder aus seiner Vergangenheit mit Lys, die von extremer Gewalt überschattet werden. Da er die Zusammenhänge nicht mehr kennt, fürchtet er sich vor dem brutalen Monster, das er anscheinend in seinem verlorenen Leben gewesen sein muss.
Als Lys nach einem kurzen Erdbeben in einem Stollen stehen bleibt, der jeden Moment einzustürzen droht, übernimmt Kirians Unterbewusstsein das Kommando. Wissend, dass Lys seinetwegen sterben will, sterben, weil Kirian sich nicht an ihn erinnern kann, sucht er verzweifelt einen Weg, genau das zu verhindern. Die tiefe Liebe, die er für diesen Mann empfindet setzt sich über die magische Blockade hinweg. Für einen winzigen Moment kann Kirian sich erinnern, lange genug um zu entscheiden, dass er ihn um jeden Preis retten muss. Darum rennt er in den Stollen hinein und wird so gemeinsam mit Lys verschüttet. Danach erinnert er sich an Lys' wahren Namen und kämpft darum, noch mehr zu finden.
Als Lys ihm sagt, dass sie zuvor Liebende gewesen waren, nutzt Kirian alles, um die Blockade zu überlisten. Da er Lys nicht sehen kann, helfen ihm die sonst wenig genutzten Sinneswahrnehmungen, um unbewusste Erinnerungswege zu beschreiten. Er kann sich über das Gefühl, ihn im Arm zu halten, daran erinnern, wie sie sich geliebt haben.

Dies ist jedoch gefährlich für ihn, auf Dauer hätten ihn die epileptischen Anfälle und starken Schmerzen schwer geschädigt oder auch umgebracht.
Das Ritual wird im Haupttempel von Onur rückgängig gemacht. Zuvor warnen die Priester ihn eindringlich, dass er nicht mehr der Mann sein wird, der er zuvor war. Kirian hat monatelang als Sklave gelebt und dabei Erfahrungen gemacht, die ihn für immer verändert haben. Auch kommen seine Erinnerungen nur stückchenweise zurück. Nayamé warnt ihn, dass diese Blockade kein Schleier ist, den man einfach nur magisch fortzuziehen braucht.
Im Gegensatz zu Torgens Vergessensfluch, der dem Opfer nicht ernstlich schadet, führt das Vergessensritual zu Schmerzen, Wahnsinn und möglicherweise Tod.

Vergewaltigung: Diese Sonderform der Folter hinterlässt zumeist vergleichsweise geringen körperlichen, dafür immensen psychischen Schaden. Bei Vergewaltigungen unter Männern spielt selten sexuelles Verlangen die Hauptrolle, wenn es überhaupt zum Tragen kommt, sondern es geht um Macht und Unterwerfung.
Im Laufe der Geschichte wird Lys von einem Soldaten vergewaltigt, der ihn allerdings für ohnmächtig hielt und sich lediglich daran begeisterte, etwas benutzen zu dürfen, das der Layn zuvor weggeworfen hat – Siehe Jenseits der Eisenberge. Kaiden droht in der zweiten Rashminder Nacht V. durch Neko, wird allerdings von Naxander davor bewahrt. Am ersten Rashminder Tag ist es Naxander selbst, der sich an Kaiden vergeht – er will herausfinden, was Lark empfindet, wenn der diejenigen opfert, die er liebt.
Cael wurde als Kind wiederholt vergewaltigt und missbraucht, von Männern wie Frauen, die dies als eine Art sportliches Vergnügen betreiben. Er hat Sorge, dass er bei Natt die Grenzen überschreitet, da er diesen mit wenig Rücksicht und am ersten Rashminder Tag anfänglich auch gegen dessen Willen nimmt. Für ihn ist Sex ein

befreiendes Ventil für all das, was sich seit seiner Folterung anstaut. Da Natt es allerdings hart mag und nach anfänglichen Startschwierigkeiten auch kein Problem damit hat sich zu unterwerfen, sind in diesem Fall die Sorgen unbegründet.

Vertrauen: Ebenso wichtig wie Liebe ist Vertrauen – ohne das Liebe gar nicht möglich wäre.

1. Lys vertraut Kirian von Anfang an, obwohl er dazu wirklich keinen Grund haben dürfte. Immer wieder begegnet Kirian ihm mit Gewalt. Als der Drache ihm die Saat des Misstrauens auferlegt, zweifelt Lys an allen und jedem, und ganz besonders an sich selbst. Sein Urvertrauen in den Mann, den er liebt, bringt ihm in Die Saat der Finsternis die Heilung. Kirians Vertrauen in ihn wird hingegen immer wieder harten Prüfungen unterzogen, da Lys ein allzu geschickter Lügner ist und für das Spiel Schritte und Maßnahmen unternehmen muss, die ein Vertrauen erschweren. Als er lernt, dieses Misstrauen zu überwinden, gibt ihm das die Gewissheit, mit der er die Zweifelssaat besiegen kann.
2. Lys‘ Vertrauen in diejenigen, die er liebt, bringt ihn mehr als einmal in tödliche Gefahr. So vertraut er Roban, Kumien und seinem Vater und wird von ihnen allen betrogen.
3. Kaidens Vertrauen in Eryk ist unerschütterlich. Dank seiner Magie weiß er allerdings auch jederzeit, wem er Vertrauen schenken darf und wem nicht.
4. Lark zu vertrauen kann sehr gefährlich sein, denn er scheut kein Risiko, weder für sich noch für andere, um zu tun, was er instinktiv für das Richtige hält.
5. Cael muss lernen, Natt zu vertrauen, sonst wird er in seiner schieren Verzweiflung und den Albträumen untergehen. Er macht Fortschritte dabei.
6. Ich muss immer wieder aufs Neue lernen, dass irgendwann, irgendwie alles gut wird. Trotzdem leide ich jedes Mal

niederhöllische Qualen, bevor ich meine geistigen Babys in die Welt entlassen kann. Und danach noch viel mehr.

Verzweiflung: 1. Zustand, an dem grundsätzlich alle Protagonisten mehr oder weniger häufig und ausgeprägt leiden. Manche mit mehr, manche mit weniger Berechtigung. Eryk verzweifelt beispielsweise gerne an Kaidens Geplappere, aber das wird ihn nicht umbringen. Lys hingegen verzweifelt in Die Saat der Finsternis als Sklave in der Erzmine so sehr, dass er sterben will und sich deshalb nicht in Sicherheit bringt, als der Stollen einzustürzen droht. Was Kaiden, Lys und Cael zu tun fähig sind, wenn sie so richtig in Verzweiflung geraten, zeigen sie am dritten Rashminder Tag.

2. Akuter Zustand, in den Cael in unregelmäßigen Abständen versackt. Dazu ist er mehr als berechtigt, siehe Heilsteine.

3. Zustand, der mich immer mal wieder überfällt, wenn nichts gerade laufen will. Wenn Verräter Selbstmord begehen statt Verrat, wenn Liebende sich anzicken statt zu kuscheln, wenn Intrigen nicht aufgehen wollen oder urplötzlich unlösbare Logiklücken auftauchen. Vor allem, wenn der Haushalt mich vom Schreiben abhält. Siehe auch Hoffnung.

Verwirrzauber: 1.Schutzmagie, mit der Zauberer dafür sorgen, dass sie nicht magisch aufgespürt werden können.
2. Eine subtile Form der Kampfmagie, mit der die Sinne des Opfers verwirrt werden. Naxander attackiert Kaiden in der zweiten Rashminder Nacht auf diese Weise, der anschließend stundenlang die Welt nur als Wirbel aus farbigen Schlieren und Schatten sehen und nicht mehr normal hören kann. In diesem Fall ist sogar das Sprachzentrum betroffen: Kaiden hört, spricht und denkt normale Sprache als dämonisches Gezischel, was ihn in schiere Todesangst versetzt. Naxander zielte darauf ab, dass Kaiden seinen eigenen

Geliebten tötet, im Glauben, er wäre ein Dämon. Zusätzlich hatte er einen schwachen Dämon beschworen, damit Kaiden dessen negative Energien spüren kann und noch weiter aufgepeitscht wird. Kaiden findet einen Weg aus dieser Zwangslage, was einmal mehr beweist, wie subtil und undurchschaubar seine Magie tatsächlich wirkt: Ihm fällt auf, dass er zwar glaubt, Reimworte zu sprechen, aber er hört sich nicht reimen. Das bringt ihn darauf, dass er einem Verwirrzauber unterlegen sein muss und geht das Risiko ein, gegen all seine Sinneswahrnehmungen den Dämon zu töten.

Vielgehörnter, der: Im Limbus begegnen Eryk und Kaiden den Drachen. Deren Anführer, der ranghöchste und älteste Drache unter ihnen ist der Vielgehörnte. Er besitzt neun, vielleicht sogar zehn der gebogenen Hörner, die an der Stirn ansetzen. Der Vielgehörnte ist von Kaidens magischen Fähigkeiten beeindruckt und setzt gegen den vorherrschenden Willen der anderen Drachen durch, dass die beiden nicht, wie es das (nicht näher bekannte) Gesetz verlangt, getötet werden. Er nimmt ihnen zunächst die Splitter ab, überlässt selbige aber dem Drachen der Eisenberge, der sie aus dem Limbus herausbringt.

Von Zalgron bis Rashmind: Sprichwort in Onur, bedeutet: überall, auf der ganzen Welt.

Von Rashmind bis Zarul: Sprichwort in Laymark, bedeutet: überall, auf der ganzen Welt

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

W

Wahrheitsmagie: Eryk und Kaiden müssen lange Zeit fürchten, dass simple W. ihr Verhängnis werden könnte, sollten sie der Unzucht angeklagt werden. Diese Sorge ist berechtigt, da es mindestens einen Wahrheitsmagier gibt, der für die Gilde tätig ist und darum besser als bloß erste Nanchra sein muss.
Mittels W. konnte allerdings nachgewiesen werden, dass Eryk sich, wie in der ersten Rashminder Nacht beschrieben, wirklich aus wichtigen Gründen von seinem Posten als Stadtgardist entfernt hat, was zu einer ehrenhaften Entlassung führt.

Wahrheitsmagier: Meist unfähiges, leicht zu täuschendes Volk.. Es gibt viele W., die meisten kommen nicht über die erste Nanchra hinaus. Das reicht, um durch Berührung zu spüren, ob jemand lügt oder nicht. Man muss aber nicht einmal ein trainierter Spezialgardist der K.R.R.F. sein, um die Wahrheit gedanklich so zu verdrehen, dass die Magie eine Lüge nicht erkennt. Trotzdem werden solche W. gerne in Tavernen für kleines Geld angeworben, um bei Streitigkeiten herauszufinden, welche Partei Recht hat. Maggarn fällt bei der verhängnisvollen Mission von Eryk, Natt und Ardam auf solch einen Scharlatan herein, was zumindest Eryk und Tardis das Leben rettet. (Siehe Rashminder Tage 1)

Weidenburg: Lys‘ Burg, die er sich als Hochzeitsgeschenk ertrotzt. Sie liegt genau mittig zwischen Corlin, Purna und Lichterfels. Ihren Namen trägt sie, da der gesamte weitläufige Burggraben von Trauerweiden gesäumt wird. Lys hat die eher baufällige Burg längst zu einem Schmuckstück umbauen lassen: Es ist sowohl eine nahezu uneinnehmbare Festung als auch ein

behaglicher Ort zum Leben. Lys hat sich von einem befreundeten Adligen an Onurs Nordküste ein System aus Wasserleitungen, Rohren und Kanäle abgeschaut (und verbessert), das frisches Wasser von einem nahen See mittels Wasserräder in die Burg befördert und die Abwässer in eine Sickergrube schwemmt. Im Winter wird das Wasser in Kesseln aufgefangen, erwärmt und dann durch die Rohre geleitet werden, die dicht unterhalb des Steinfußbodens eingebaut worden sind. Es gibt keine zweite Burg im Land, in dem man warme Fußböden, Sauberkeit in allen Fluren und Räumen und rasch verfügbares fließendes Wasser genießen darf. Er hat damit technisch zu Laymark aufgeschlossen und baut dieses System auch in dem kleinen Schloss ein, das er auf dem Gelände der Weidenburg für Elyne erbauen lässt.
Lys legt keinen Wert auf seinen Titel und er würde eher die Weidenburg eigenhändig abbrennen, als das Leben eines einzelnen Menschen zu opfern, um diese Mauern zu verteidigen. Sein Burgverwalter Tomar kennt ihn und handelt stets in diesem Sinne. Als Lys in Jenseits der Eisenberge nach Irtrawitt aufgebrochen war, um Kirian zu suchen, hat Tomar die meisten Soldaten der Weidenburg zum Geheimlager der Räuberbande geschickt. Die verbliebenen Soldaten gehörten zu Lys handverlesener Elite vertrauenswürdiger Männer, die er größtenteils zu hervorragenden Langbogenschützen ausgebildet hat. Als Maruv und Archym anrückten, um die Weidenburg zu belagern und nach Möglichkeit Lys' Sohn Lynn zu holen, hat Tomar ihnen Tür und Tor geöffnet, statt einen Kampf zu riskieren. Schnell war klar, dass Lynn sich nicht hier befindet, darum hat Maruv nur rasch die Königsflagge hissen lassen, eine kleine Abteilung seiner Leute abgestellt und ist nach Purna zurückgekehrt. Die als Handwerker verkleideten Weidenburger Soldaten konnten die Burg ohne Gewalt zurückerobern und abwarten, was weiter geschehen würde.
Mittlerweile ist Weidenburg ein eigenes Fürstentum, Lys trägt seit „Die Saat der Finsternis" den Titel „Lyskir von der Weidenburg". Offiziell ist er für fünf Jahre arretiert worden, als Strafe dafür, dass

er das Königsduell überlebt hat; inoffiziell reist er überall dorthin, wo er gebraucht wird.

Weiße, der: Unglaublich großes und schweres Kaltblut, auf dem Lys mit Anniz und Lynn zu Kirians Bande flieht, um seinen Sohn vor Roban in Sicherheit zu bringen. (Siehe auch: Hunger, Entführungen)

Willomar: Silberschmied auf Schloss Lichterfels, Kirians erster Geliebter

Wollusttrank: Dieses Elixier ermöglicht es, für zwei bis drei Stunden in ununterbrochenem Liebesrausch zu wüten, er weckt pure Wollust. Man verliert nicht völlig den Verstand oder die Beherrschung, es wird aber schwer, dem Drang zu widerstehen. Kaiden fertigt ihn in der ersten Rashminder Nacht für Eryk an, damit ihn keine Versagensängste quälen, egal wie abstoßend die Umstände sein sollten. In diesem Fall also Kaiden in aller Öffentlichkeit zu nehmen. Es lässt sich nicht auf Vorrat brauen, was Lark der Größere sehr bedauert – damit ließe sich ein Vermögen verdienen. Gerade deswegen gehört es zu den bekanntesten und am häufigsten genutzten Zaubertränken überhaupt. Der Trank belastet allerdings das Herz und endet für Nicht-Magier häufig tödlich. Viele Zauberer experimentieren, um die Wirkung zu erhalten, die Nebenwirkung hingegen einzuschränken.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

X

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

Y

Yego: Söldner aus Onur, der von Sklavenhändlern erwischt und in Jenseits der Eisenberge zu Pocils Mine gebracht wurde. Er weigerte sich, als Minensklave zu arbeiten, Kirian hat ihn im Duell getötet – für Yego war dies Erlösung und zugleich eine Ehre. Es ist unklar, ob er Kirian als den erkannt hat, der er wirklich ist.

Zurück zum Lexikon-Anfang
Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index

Z

Zauberlehrlinge: Seit dem Magierkrieg dürfen ausschließlich männliche Zauberer ausgebildet werden. Sie werden von der Gilde einem Magiermeister zugewiesen, der für ihn verantwortlich ist wie ein Vater. Lehrlinge müssen einen Magiebann tragen, bis sie ihre Prüfung vor dem Gildenrat bestanden haben. Ein Großteil der Ausbildung besteht aus Erlernen von Kontrolle und Selbstbeherrschung; ansonsten aus allerlei Wissen von Mathematik bis Pflanzenkunde.
Torgen hat zurzeit einen etwa sechzehnjährigen Lehrling, der einmal die Bestrafung von Kaiden übernehmen durfte. Auch wenn er die Notwendigkeit versteht (siehe Torgens Flüche), grollt Kaiden seinem Meister deswegen insgeheim immer noch etwas.

Zidan: Einer der Schläger von Karchos, wird während Caels Folterung von Dev getötet.

Ztakeidleddunk: Deaktivierungswort für Trickmurmeln, die mit Knuddeldiekatz aktiviert worden waren

Zwanzig Vögel: Ein Spiel, das Schach ähnelt. Ziel ist es, das goldene Ei zu erobern und dabei die Figuren des Gegners taktisch zu schlagen. Lys und Kumien liefern sich in Jenseits der Eisenberge eine regelrechte Schlacht darum, dem Gegner so subtil zum Sieg zu verhelfen, dass es nicht für einen Moment lang offenkundig wird. Lys gewinnt, was Kumien schwer beeindruckt.

Zurück zum Lexikon-Anfang

Zurück zum Kapitelbeginn
Zurück zum Index
Zurück zum Dokumentbeginn

Index

A B C D E F G H I J K L
M N O P Q R S T U V W
X Y Z

A

Albart

Albor
Allianz, internationale
Almur
Albträume
Alsa
Alturek
Angelevaner
Angst
Anidis
Anjala
Anjali die Ältere/die Jüngere
Amisha
Anira
Anniz
Anrede, korrekte
Aounfrer
Archym
Ardam
Arkin
Armband, Larks
Arroz
Artefakt
Arva
Ächtung

Nach oben

B

Badehaus
Band, geistiges
Bande, Kirians
Barat

Barbier
Barn
Beginn, neuer Tag
Bille
Bindungsfluch an Naxander
Bitteres Getränk
Botensystem
Brokla-Saft
Brüder

C

Cael
Camera
Corlin
Cymon
Nach oben

D

Dev
Dialekte
Dolch
Doppelillusion
Dorian
Drachen
Dreigehörnter
Dunkart
Duell
Dämon
Dämpfungsritual

E

Eisenberge (jenseits von)
Eisenkriege
Eisenpass
Eisiges Feuer
Elenar
Ellermeile
Ellert
Elyne
Emin
Entführungen
Erbfolgegesetz
Erbfolgekrieg/Bürgerkrieg
Erdmutter
Erebos von Corlin
Erek
Erinnerungen
Eryk
Erz

Nach oben

F

Falkner
Familie
Familiennamen
Farkinseln
Feron
Fillip
Fluchmagie
Fluchmagier
Frauenarbeit
Fuchshengst

G

Gand
Garnalf
Geheimpfad
Gehorsamkeitsfluch
Gero
Geros
Gerüchte
Gestaltraubartefakt
Gewalt
Gilde
Gildenabschlag
Gildenrat
Glasstäbchen
Gleichgeschlechtliche Liebe
Gwenna
Götterpaar

H

Haare
Hallerborden
Hashart
Haushalt
Heilstein
Hergys
Himmlischer Vater
Hochsprache
Hochzeit
Hokaru-Periode

Holgo
Holzkohleofen
Hoffnung
Hunger
Hykodemus
Hyula
Hörnerstoß

Nach oben

I

Immunität
Informationsmagie
Ingalla
Intrigenspiel
Inur von Sorala
Irla
Irtrawitt
Iqua-Wurzeln

J

Jagdschloss
Jaro der Grauhaarige/der Rothaarige
Jeckel

K

K.R.R.F

Kaiden
Kaiserpforte
Kalam
Kampfmagie
Karchos das Wiesel
Kenwick
Kimon
Kirian
Knuddeldiekatz
Kobold
Komet
Kón-Ebenen
Kontrollartefakt
Kronrat
Kumien
Königsduell
Königlicher Forschungs- und Wissenschaftszirkel von Laymark

Nach oben

L

Lamár (der schwarze Söldner)
Lark der Größere
Lark der Kleinere
Lark der Kleinste
Laymark
Layn
Legende
Legitimation
Leor
Lichterfels
Liebe, wahre

Limbus
Lirayam
Loch, das
Lopurn
Lynn
Lyskir von Corlin(Lys)
Lähmungszauber
Läuse

M

Maggarn
Magie
Magiebann
Magier
Magierkrieg
Magietheorie
Marjis
Maruv
Matrosenkrankheit
Mattin
Mattus
Mebana
Medan, König
Meister für Verlorenes, Okkultes und Notfälle aller Art
Meteorit
Michel
Mikash von Irtrawitt
Milo
Minar
Miniaturporträt
Mirea
Miria
Nach oben

N

Nalie
Namir
Nanchra
Narben
Naro
Natt
Naxander
Naxanders Tod
Naxander und Lark
Nayamé
Neko
Nichts, das
Niederhöllen
Niederstadt
Nikor
Norina
Norwolt
Nukir
Nach oben

O

Onjerro
Onkar
Onur
Orchym
Östliches Hafenviertel

P

Paste
Phiole
Piatra
Pocil
Priester
Purna

Q

Quelle

R

Ramin
Raolv
Rashmind
Rashminder Nächte, erster Teil
Rashminder Nächte, zweiter Teil
Rashminder Nächte, dritter Teil
Rashminder Tage, erster Teil
Rashminder Tage, zweiter Teil
Rashminder Tage, dritter Teil
Ratsdiener
Raum der Türen
Reytsul
Roban
Roben
Rombrug
Rotes Tuch
Rotschopf
Rotznase
Ruquinn
Nach oben

S

Saat der Finsternis

Sanduhr

Saufschädel

Schale der Unsichtbarkeit

Schattenfresser

Schlaf

Schnee, zu viel davon

Schmerz

Schorscha

Schutzfluch

Seelentrost

Seenplatten

Selbstbeschwörung

Sharym

Shatlar

Shenia

Sheruk

Shorys

Silberkette

Silberringe

Silbernes Amulett

Sklaven

Sonnengeflecht

Sorala

Splitter

Splitterträger

Stadtgarde

Stadtrat/Stadtoberen

Stefár von Lichterfels

Stelzenhaus

Suchmagie

Sveit

Söldner

T

Tardis
Tempel
Terk
Thronfolger
Tiko
Tilas
Tjero
Tjure
Tod
Tomar
Torgen
Torgens Flüche
Tor von Amarganth
Trickmurmel
Tropfer
Tysba und Yuve
Tyngen
Nach oben

U

Ulbirem
Uld-Wycken
Ullert
Unwissen
Unzüchtiges Verhalten
Urrat
Ur-Talent

V

Vanda
Varel
Vater-Sohn-Verhältnis
Vater von Lark und Co.
Verbotene Artefakte
Vergessensfluch
Vergessensritual
Vergewaltigung
Vertrauen
Verwirrzauber
Verzweiflung
Vielgehörnter, der
Von Rashmind bis Zarul
Von Zalgron bis Rashmind
Nach oben

W

Wahrheitsmagie
Wahrheitsmagier
Weidenburg
Weiße, der
Willomar
Wollusttrank

X

Y

Yego

Z

Zauberlehrling

Zidan

Ztakeidleddunk

Zwanzig Vögel

Nach oben