

VANDRIPEDIA

A

Andrynema [an'dry:nema] feminin 'die Göttin Andra'. Erste Göttin und Erschafferin der Welt, daher ihr Beiname *Mutter von allem was ist*. Eng mit ihrer Schöpfungsgeschichte verknüpft ist auch die Entstehung des Feuers, zunächst in Form von Licht, das aufgrund der Einwirkung von →Faowgh, der Urschlange, die Gestalt züngelnder Flammen annahm. Die →Vandrimar nehmen auf dieses später durch →Faghmar verschmiedete und an die Menschen weitergegebene Urfeuer oft unter der Bezeichnung *Andrynemas Licht* Bezug.

Ardhirunai [ar'di:runai] von *Ardi Dherunai* 'Land des Sommers'; auch *die Dhirunischen Felder*. Anderwelt, in welcher die Zeit einen gegenüber der „hiesigen“ Welt stark verzögerten Verlauf nimmt. Ardhirunai ist das legendäre Rückzugsgebiet der →Laeghtrimar, eines von den →Vandrimar nach langen und blutigen Auseinandersetzungen besiegteten Volks. Der Zugang bleibt durch →Faowgh versperrt, den Hüter des einst von →Faghmar geraubten Feuers.

Ardwihal [ar'dwi:hal] von *Ardi Kwihal* 'das Land Khwéals'. Das unterirdische Reich des Totengottes Khwéal, wo nach vandriscem Glauben die Seelen der Verstorbenen ihre letzte Wohnstätte finden.

Ayndhurim [aɪn'du:rim] Plural 'die Namenlosen; die nicht zu nennen sind'; Singular maskulin *Ayndhur*. Die Vorsilbe *ayn-* bedeutet Verneinung. Mörderische, meist unsichtbare Wesen, die mit dem Mond kommen und gehen. Ihr Aufenthaltsort ist die unberührte Natur, während sie bestelltes Land ebenso meiden wie menschliche Wohnstätten oder von Menschen genutzte Wege, selbst wenn diese mitten durch die Wildnis führen. Als Bezeichnung einer Wohnstätte genügt ein aus Eisen geschlagenes Feuer, wirksame Schutzamulette sind von →Faghmar, dem Feuergott selbst geschmiedete Waffen. Aus Angst, sie herbeizubeschwören, hüten sich die Bewohner abgelegener Gebiete, sie auch nur zu benennen, daher die Negativbezeichnung als *Namenlose*.

B

Bréadynn ['bre:adyn] maskulin; auch *Rymnaegh Bréadynn*. Derjenige der drei vandriscen Ströme, von dessen Mittellauf an der Stamm der Lugdhrim sein Siedlungsgebiet etabliert hat. Bedeutende Zuflüsse sind der ins linke Ufer mündende Aësir und der weiter nördlich ins rechte Ufer mündende Skandur. Von dessen Mündung an etwas weiter flußabwärts liegt Biannum, die lugdrische Königsstadt.

Bhréandyr [βre:andyɾ] maskulin; vgl. laeghtrisch *Barranduri*. Auch *Rymnaegh Bhréandyr*. Derjenige der drei vandriscen Ströme, an dessen Mittel- bis Unterlauf der Stamm der Khyltrim sein Siedlungsgebiet etabliert hat. Das Quellgebiet liegt unweit der Quelle des →Bréadynn, im Gegensatz zu jenem verläuft er jedoch insgesamt in nördlicher statt in südlicher Richtung. An seiner Hauptbiegung (von Osten her kommend, Richtung Norden) liegt Kadhlynaegh, die khyltrische Hauptstadt.

D

Dhwyrd [ðwyɾd] männlicher Eigenname; vgl. kydhtrisch *Thys*. Mächtigster aller himmlischen Götter und bevorzugter Gott der vandriscen Kriegerkaste, deren Mitglieder ihn zum

Auftakt der Schlacht anzurufen pflegen. Seine Gemahlin ist die Liebes- und Fruchtbarkeitsgöttin Bhrygia.

Dunivar [ˈduːnivar] maskulin; auch *Rymnaegh Dunivar*. Derjenige der drei vandriscen Ströme, an dessen Oberlauf der Stamm der Bhyandrim sein Siedlungsgebiet etabliert hat. Sein Quellgebiet liegt unweit des rechten Ufers des →Bhréandyr, von wo aus er in östlicher Richtung verläuft. Dort wo sein Lauf eine abrupte Wendung nach Süden nimmt, liegt Gwynnagh, die östlichste der bhyandrischen (und somit aller vandriscen) Städte. Die →Kydhrimar nennen ihn Storax.

Dwaownyr [ˈdwaʊnyr] maskulin; auch *Ryn Dwaownyr*. Ein Zufluß des Skandur, und somit indirekt des →Bréadynn. Als laeghtrischer Name ist Idartissun überliefert. Sein Unterlauf bezeichnet die Grenze zwischen dem südlich gelegenen lugdriscen und dem nördlich gelegenen khyltriscen Siedlungsgebiet.

E

Éadh [ˈeað] männlicher Eigenname. Bhyandrischer König aus dem Haus Arnyr und Vater von König Aedhwyn. In Begleitung seines Sohnes und unter dem Oberbefehl Bryannars nahm Éadh an der Eroberung Attias teil, einer kydhriscen Festung unweit der Mündung des Tainyr, und starb an den Folgen des Wundbrands, den er sich während der Rückzugsgefechte auf dem Weg ins heimische Lager zuzog.

F

Faghnar [ˈfaxnar] männlicher Eigenname. Feuergott, letzter noch auf der Erde wandelnder Gott und mithin der einzige, der sich um die Geschicke der Menschen kümmert. Zweimal verhalf er seinen Schützlingen zum Erhalt des Feuers: zuerst nach der von →Dhwyrð geschickten Großen Flut, als er ihnen beibrachte, es durch Anbohren eines Aststücks mit einem zugespitzten Holzstäbchen wieder zu entzünden, und ein weiteres Mal nach Haldwyr's Machtübernahme und dem damit einhergehenden Ende von →Ghléans Zeitalter; bei dem hierfür notwendigen Raub des Urfeuers von →Faowgh, der geflügelten Schlange, zog er sich eine entstellende Verletzung am linken Auge zu. In vandriscer Sprache ist er auch unter den Namen Rymiagh 'Wanderer' und Rakhmyr 'Feuerdieb' bekannt.

Faowgh [ˈfaʊχ] männlicher Eigenname. Aus dem Unendlichen Meer geborene Urschlange, die erheblichen Anteil an der Entstehung des Feuers hatte und später, in mittlerweile geflügelter Gestalt, zu dessen Hüter wurde. Faowgh ist der Erzrivale von →Faghnar, der sich mittels einer List dieses Urfeuers bemächtigte, um den Menschen aus einer Notlage zu helfen.

G

Ghléan [χle̞an] feminin 'Mond' bzw. Eigenname der Mondgöttin. Ghléans Zeitalter, als der Mond das einzige Gestirn am Himmel war, ist den Menschen bis auf den heutigen Tag als paradiesischer Urzustand in Erinnerung. Die →Laeghtrimar, die keinen Anteil an dem von →Faghnar geraubten Urfeuer hatten, verehrten die Mondgöttin unter dem Namen Sílría noch lange nach der Machtübernahme durch den Sonnengott.

Gnidhr ['ɣniðr] männlicher Eigenname. Mißgestalteter Gott der Unterwelt (jedoch nicht des Totenreichs, das als Khwéals Domäne gilt). Gnidhr ist ein begabter Schmied und wird als Erschaffer des Himmelsgewölbes genannt. Mit den Schlägen seines gewaltigen Hammers bringt er die Erde zum Beben. Nachdem →Haeldwyr seinen ersten Übertritt begangen hatte, gewährte Gnidhr ihm Asyl, wenn auch nicht ganz uneigennützig. Durch seine Schuld büßte →Faghnar auf den Raub des Urfeuers hin ein Auge ein.

H

Haeldwyr ['hældwir] maskulin 'Sonne' bzw. Eigenname des Sonnengottes. Mit der gewaltsamen Entmachtung →Ghléans durch Haeldwyr ging die legendär glückliche Ära der Mondgöttin zu Ende, und ausgehend von einer äußerst harschen Kältezeit nahm ein bis heute andauernder Wechsel aufeinanderfolgender Jahreszeiten seinen Beginn. Die →Laeghtrimar nannten den Sonnengott Arsaq, und im Gegensatz zu seinem hohen Rang im vandriscen Pantheon galt er ihnen als Verräter.

I

Irmwyn ['irmwin] maskulin; ursprünglich ein Beiname 'Sohn des Imyr', hier als Eigenname verselbständigt. Einer der berühmtesten vandriscen Waffenschmiede. Wenngleich bereits sein Vater Imyr wie auch sein Großvater Ainar diesen Beruf ausübten, ging Irmwyn bei Vaelundar in die Lehre, dem unbestrittenen Großmeister der Schmiedekunst unter allen vandriscen Völkern.

K

Kydhrimar ['kyðrimar] Plural; Singular *Kydhmar*. Sammelbegriff für diverse Stämme aus der Steppe östlich des vandriscen Siedlungsgebiets. In ihrer eigenen Sprache bezeichnen sie sich – über die jeweiligen Stammesnamen hinaus – größtenteils als Askolytai, nur die am weitesten westlich siedelnden Völkerschaften wie die Dyraktrim oder die (mittlerweile aus ihrem angestammten Gebiet vertriebenen) Masgadhrim verwenden den Begriff Xythai. Überbevölkerung und Landnot zwangen die Kydhrimar zur Migration und den daraus folgenden, andauernden kriegerischen Auseinandersetzungen mit den →Vandrimar, die sie ihrerseits Bantai nennen.

L

Laeghtrimar ['læxtrimar] Plural, etwa 'Kinder des Wolfs; wolfähnliche Menschen', von *leagh*, 'Wolf' und *-mar*, etwa 'von solcher Art' bzw. 'Abkömmling' (veraltet); Singular *Laeghmar*. Die zahlreichen Stämme, die bis zur vandriscen Landnahme im Einzugsgebiet der Flüsse →Dunivar, →Bhréandyr und →Bréadynn lebten, wurden von den Eroberern aufgrund ihrer kulturellen Andersartigkeit herablassend mit Wölfen verglichen: ihren Lebensunterhalt bestritten sie hauptsächlich aus der Jagd, Ackerbau und Viehzucht waren ihnen unbekannt, Metallschmelze allenfalls eine Ausnahmeerscheinung. War der Kontakt zwischen beiden Völkern bald von blutigen Auseinandersetzungen geprägt, kam es doch auch zu Annäherungen, in deren Verlauf sich einzelne Stämme wie die Besilturaqain den →Vandrimar anzugleichen begannen, etwa durch den Anbau von Nutzpflanzen. Einer der

ersten Schritte war jedoch das Halten von Pferden als Reittieren, worauf sie die Vandrimar nicht mehr wie bisher als *Esaldoqain* 'Pferdemenschen' bezeichneten, sondern als *Asgiraqain* 'Leuchtende', dies in Anlehnung an das in der Sonne glänzende Eisen, dessen Gebrauch sie auch weiterhin ablehnten.

M

Mimyr [mi:myr] männlicher Eigenname. Legendärer vandrisher Schmelzmeister und Schmied, der seine Werkstatt im Tal des Aëndur, eines Nebenflusses des →Dunivar hatte, im heutigen Siedlungsgebiet der Bhyandrim. Mimyr gilt als Entdecker des Eisenerzes und war der erste, dem die Gewinnung dieses Metalls mittels eines Rennofens gelang.

Mraeghdar [mreχdar] maskulin 'Großkönig', von *magh* 'groß; ehrfurchtgebietend' und *raegh* 'König; Herrscher'. Ursprünglich ging das Großkönigtum auf die Initiative Haedryc Hrodmar zurück, Streitigkeiten der vandrisher Völker untereinander mit Gewalt zu ersticken. Bereits mit dem Tod dieses ersten (khyltrischen) Großkönigs wurde die neubegründete, transversale Regierungsform wieder zunichte, und erst mit dem Vordringen kydrischer Eindringlinge auf vandrishes Gebiet besann man sich auf wirklichen Zusammenhalt und gegenseitige Unterstützung. Mit der Ausrufung des lugdrischen Königs Ygandur als erstem Großkönig seit Haedryc und der erfolgreichen Zurückschlagung der feindlichen Angriffe wurde daraus jedoch ein militärischer Rang – der höchste im vandrisher Heer – ohne jeden politischen Machtanspruch über die jeweiligen Brudervölker.

P

Pendari [pendari] weiblicher Eigenname. Schicksalsgöttin des vandrisher Pantheons. Innerhalb der Triade, die sie zusammen mit Bridhna (Geburt) und Kadhu (Tod) bildet, fällt Pendari im Glaubenssystem der →Vandrimar das Abwägen und Austeilen des Glücks an die Sterblichen zu.

R

Rymnaegh [rymnex] maskulin 'Strom; großer, bedeutender Fluß', von *ryn* 'Fluß; Wasserlauf' und *magh* 'groß; bedeutend'. Die Hervorhebung *Rymnaegh* kommt in vandrisher Sprache vor allem den drei wasserreichsten Flüssen ihres derzeitigen Siedlungsraums zu: dem →Bhréandyr, dem →Dunivar sowie dem →Bréadynn. Zu- und Nebenflüssen wird hingegen oft die einfachere Bezeichnung *ryn* vorangestellt: *Ryn Dwaownyr*.

S

Sidhrim [si:ðrim] Plural; Singular feminin *sidhi*. Ätherische Wesen, die sich der menschlichen Beobachtung leicht entziehen. Im Gegensatz zu den dämonischen, todbringenden →Ayndhurim sind sie mit guten, heilsamen Eigenschaften begabt, wenngleich ihr Erscheinen ebenfalls mit dem Mond in Verbindung gebracht wird.

U

Udhra ['u:ðra] weiblicher Eigennamen. Mit seherischen Fähigkeiten begabte, in Gestalt einer uralten, skelettartigen Greisin auftretende Erdgöttin (vgl. *Ydhri* 'die Erde' sowie *Yidhra* und →*Gnidhr*, zwei weitere chthonische Gottheiten). Ungeachtet ihres Äußeren ist Udhra die Hüterin eines lebensspendenden Brunnens, aus dem sie auch die Bilder ihrer Weissagungen heraufbeschwört. Sie hat drei Töchter: Bodhb, Suna und Ydhis.

V

Vandrimar ['vandrimar] Plural 'Andrynemas Kinder' bzw. 'Volk der Göttin Andra'; Singular *Vandmar*. Das – erstmals seit den Tagen Varns des Eroberers – durch Haedryc den Grausamen unter dem stämmeübergreifenden Oberbefehl eines Großkönigs vereinte Volk der Vandrimar teilt sich in drei Völkerschaften auf: Khyltrim, Bhyandrim und Lugdhrim. So wie das Steppenvolk der →Kydhrimar, deren beständig drohender Invasion sie bisher erfolgreichen Widerstand leisten, waren auch ihre Vorfahren von Osten her eingewandert. Das heute von ihnen bewohnte Gebiet haben sie in viele Generationen zurückliegenden Kämpfen von den →Laeghtrimar erobert, einem seither verschwundenen (wo nicht mit den Vandrimar vermischt) Volk von Jägern und Sammlern.

W

-wyn [win] Suffix 'Sohn', gewöhnlich mit vorangestelltem Genitiv. Die Nachsilbe *-wyn*, wie auch das gleichlautende *-huin*, gibt bei männlichen Namensträgern die Abstammung in meist patrilinearer Folge an. Dies geschieht vor allem in Form von Beinamen (Ylmar Burhuin 'Ylmar Sohn des Buri') ist aber auch als Eigennamen möglich (Aedhwyn 'Sohn des Éadh'). Mitunter kommt *-huin* die Funktion zu, die soziale Stellung des Namensträgers herauszustreichen: Hadhuin 'Sohn einer Sklavin'.

Y

Yldhrim [ˈjɪlðrim] Plural; Singular *der Yldhir / die Yldhi*. Einer der kydhrischen Stämme. Im Krieg gegen die →Vandrimar kämpfen sie oft im Verband mit den Beodhrim, deren Bogenschützen den yldrischen Schwertkämpfern Rückendeckung geben. Aufgrund interner Konflikte sind einige yldrische Krieger als Söldner zu den Vandrimar übergelaufen, denen sie vor allem ihrer präzisen Ortskenntnisse in der Steppe wegen unschätzbare Dienste leisten.