

|   |   |
|---|---|
| Abya Yala<br>(geografische Region)                  | siehe La Dorada, Abya Yala ist ein Name, der kürzlich von den Mazonischen Bewohnern festgelegt wurde, welche versuchen einen Widerstand gegen die Eroberer und Sklavenjäger aus dem Sonnenland zu organisieren  |
| Afaria<br>(geografische Region)                     | der Kontinent, der sich südlich vom Mediterranen Meer befindet, die meisten Kreaturen hier (seien es Tiere, Menschen oder alles dazwischen) haben eine absolut schwarze Hautfarbe (sogar die Zebras haben keine weißen Streifen), was wie ein Fluch aussieht ist in Wahrheit eine gute Sache, da die schwarze Haut sehr effizient vor Sonnenbrand schützt und den Träger im Dunkeln so gut wie unsichtbar macht   |
| Anti-Kultisten<br>(heutige politische Fraktion)     | eine kleine Fraktion im gehörnten Volk, die den Frieden anstreben und die teuflischen Rituale des Kultes verabscheuen   |
| antike Mech-Zwerge<br>(Art)                         | Antike Mech-Zwerge sind eine Variante der mechanischen Zwerge, die einen Körper aus Bronze statt aus Eisen besitzen.  |
| Äquatoria<br>(geografische Region)                  | eine große Insel, die sich östlich von Dorada befindet  |
| Aquazwerge<br>(Art)                                 | Aquazwerge haben einen Oberkörper ähnlich dem der Steinhautzwerge und einen Unterkörper wie bei einer Krabbe oder einem Hummer.   |
| Armada<br>(heutige berühmte Armee)                  | siehe Sonnenland-Armada   |
| Arrakien<br>(geografische Region)                   | eine Region östlich des Kemet und südlich von Wargistan, mit verschiedenen Machthabern und Völkern, aber fast immer mit der selben Religion (Verehrung von Yallah)  |
| Arrakier<br>(Art)                                   | Arrakier leben hauptsächlich in den Arrakischen Gebieten, aber auch im Kemet und in den Wüstengegenden, sie haben eine braune Haut und sind gut angepasst an das Leben in Wüsten und heißen Gegenden  |
| Äther<br>(jenseitiger Ort)                          | eine sehr heiße und ständig brennende Substanz, aus der offenbar der Körper des Ätherwalls besteht  |
| Ätherwall<br>(jenseitiger Ort)                      | ein begrenzendes Hindernis, das die sieben dämonischen Kreise von anderen Welten (wie Weristan) trennt  |
| Atlantia<br>(heutiges Reich)                        | seltames Reich im Meer der 10.000 Inseln, wird bewohnt von sehr mächtigen Magiern und Wissenschaftlern  |
| Attika<br>(heutiges Reich)                          | Metropole und politisches System (Demokratia), das sich über mehrere Inseln im Mediterranen Meer erstreckt, die Leute die hier leben behaupten, sie wären durch einen dichten Nebel gesegelt und wären dann in Weristan angekommen, aber hätten ursprünglich eine Welt namens "gi" oder "Gaja" bewohnt  |
| Attika-Feuer<br>(Munitionstyp)                      | siehe unlösbares Feuer, dies ist eine ähnliche Substanz, die im Mediterranen Meer verwendet wird  |
| Atz-Lani<br>(Art)                                   | die Atz-Lani bewohnen Tek-Tik-Lan, ein Reich in der Kaktus-Wüste von La Dorada  |
| Bastelzwerge<br>(Art)                               | Bastelzwerge haben kleine Hände und sind geschickter als andere Zwerge.   |
| Bauzwerge<br>(Art)                                  | Bauzwerge haben mittelgroße Hände und sind robust und stark.  |
| Bewölkte Schüssel<br>(geografische Region)          | eine seltsame Insel, die "Bewölkte Schüssel" genannt wird, da sie von Bergketten umringt ist und jederzeit von einer dicken Schicht Wolken bedeckt wird, Zwergen-Mannschaften, die dort hingeflogen sind, kamen nicht von ihrer Reise zurück, so dass alle späteren Kartenzeichner-Mannschaften die Anweisung erhielten, nur zu gucken, aber nie dort zu landen, ein Mann kam von dort zurück, aber hatte die Erinnerung über das, was er erlebt hatte verloren (kein Magier konnte die Erinnerung zurückholen) |
| Blackbeards Festung<br>(heutiges Reich)             | größte Insel zwischen Neu-Fund-Land und Dorada, hat viele raue Berge und befindet sich unter der Kontrolle der schwarzen Zwerge, Blackbeard ist ihr Anführer und sie verkaufen Waffen und dienen als Söldner auf einem der vielen Piratenschiffe der Chayribique  |
| Blitz-Hybriden<br>(magisches Wesen)                 | ein Wesen mit starken Anteilen von Blitz-Essenz (z.B. eine Gewitter-Hexe oder elektrische Meeresbewohner)   |
| Blitzwesen<br>(magisches Wesen)                     | ein Wesen, das aus Elektrizität/Energie und Blitz-Element-Essenz besteht  |
| Blutgeist<br>(magisches Wesen)                      | ein mächtiges, vampirähnliches Wesen, das auch ein fähiger Formwandler ist und oft auch andere Arten der Magie besitzt  |
| Boot der verlorenen Seelen<br>(geografische Region) | große und felsige Insel nahe der Schulter des Eisteufels  |
| Borglin-Stadt<br>(ehemalige Stadt)                  | diesen Namen trug Monarch-Stadt bis zum Ende der Herrschaft von Härrborg Hinkeltorkler  |
| böse Fee<br>(magisches Wesen)                       | eine Fee, die "verändert" wurde (durch wen ist unbekannt, aber Dämonen sind die Hauptverdächtigen) und jetzt irgendwie dunkel oder böse ist, sie sind in der Lage, einem Charakter gute Charakterzüge und körperliche Vorteile wegzunehmen, kann auch Wünsche erfüllen, die negative Auswirkungen auf die Welt haben  |

|   |  |
|---|--|
| Bronzehautzwerge (Art)                        | Bronzehautzwerge haben eine glänzende Bronzehaut und gehören zur weiteren Gruppe der Metallhautzwerge.   |
| Brücke von Asuka (geografische Region)        | eine Landbrücke, die das Kemet mit der Arrakischen Halbinsel verbindet   |
| Bumerang (Gegenstand: Waffe)                  | siehe Kurvenholz, Bumerang ist das Wort, das die Ureinwohner benutzen und Kurvenholz wird von denen verwendet, die ihre Sprache nicht verstehen  |
| Bushi (Rang oder Bezeichnung)                 | siehe Samurai, dies ist die Eigenbezeichnung der Samurai in ihrer Sprache  |
| Chamäleonide (Art)                            | Chamäleoide sind reptilienhafte Humanoide, die ein wenig wie anthropomorphe Chamäleons aussehen und ähnliche Eigenschaften haben.  |
| Chayribique (geografische Region)             | wird "Kai-Ri-Bick" ausgesprochen, eine Region in der Handelsschiffe und Sklaventransporter häufig wichtigen Strecken folgen, z.B. zur Tabak-Küste oder nach Marika, viele Piratenschiffe und Schiffe von der königlichen Marine und von der Sonnenland-Armada durchkreuzen diese Gewässer                |
| Dämon (magisches Wesen)                       | Dämonen sollen in den dämonischen Kreisen leben, sie sind magische Wesen und Kreaturen der Dunkelheit  |
| dämonische Hybriden (magisches Wesen)         | halb-dämonisches Wesen (z.B. ein infizierter Diener oder Dämonen-Mensch-Nachkommen)  |
| dämonische Kreise (jenseitiger Ort)           | Dämonenbeschwörer behaupten, dass es sieben dämonische Kreise gibt, es ist nicht klar ob diese Kreise unter unseren Füßen liegen oder in einer jenseitigen Domäne, aber es scheint so zu sein, dass je höher Kreis, desto mächtiger die Dämonen (der siebte Kreis wird von herrschenden Dämonen bewohnt) |
| Das Echte O'Rea (heutiges Reich)              | Name eines Königreiches auf dem Land von O'Rea und U'Rea   |
| Das Wahre O'Rea (heutiges Reich)              | Name eines Königreiches im Hauptgebiet von O'Rea   |
| Daywalker (magisches Wesen)                   | eine seltene Art von Halbvampir (eine Mutter wurde von einem Vampir gebissen, kurz bevor sie ihr Kind, den Daywalker, zur Welt brachte), außerdem hat jeder Vampirlord ein Verlangen danach, sich selbst durch mächtige Magie zum Daywalker zu machen  |
| Der Eschenwald (geografische Region)          | siehe Frêne  |
| der Himmelskanzler (ehemaliger Herrscher)     | siehe Härrmann Himmelskanzler  |
| der nördliche Kontinent (geografische Region) | ein zentraler Teil der Welt wo sich viele wichtige Reiche befinden, trotz seiner Wichtigkeit scheint es keinen anderen Namen für diese geografische Region zu geben als "der nördliche Kontinent"  |
| das-Gold-stiehlt-und-den-Tod-b (Art)          | ein oft benutzter Begriff um Drachen zu beschreiben, die die Angewohnheit haben, Schätze zu stehlen und die jeweiligen Besitzer umzubringen (sei es mit Feuer, Eis oder anderen unschönen Dingen)  |
| Dhampir (magisches Wesen)                     | das Kind eines Vampirs und eines Menschen, hat bessere Resistenz gegen Sonnenlicht (und andere Vampirschwächen) und hat oftmals alle oder einige Kräfte eines reinen Vampirs, muss aber Blut trinken, um zu überleben  |
| Dideru (Gegenstand: Kunst / Musik)            | Blasinstrument, das von den Eingeborenen von Terra Australis gespielt wird   |
| Die Einsame Hand (geografische Region)        | Halbinsel im hohen Norden  |
| die Lady aus dem See (magisches Wesen)        | eine mächtige Nymphe oder Fee (ungewiss) die laut Zeugenberichten den ehrenhaftesten Helden und Anführern in Zeiten der Not mächtige Gegenstände zur Verfügung stellt, Magier spekulieren, dass die Lady ein Wasser-Hybrid ist und ein Feen-Hybrid   |
| Dolch-Insel (geografische Region)             | Insel im Mittelmeer, "Heimstadt des organisierten Verbrechens"   |
| Dorada (geografische Region)                  | siehe La Dorada  |
| Drachen (magisches Wesen)                     | reptilienhafte Kreaturen, zumeist mit Flügeln, oft in der Lage Feuer zu spucken, haben heißes Blut mit magischen Kräften, die meisten Drachen sind intelligent und sammeln Schätze (oftmals Gold)  |
| Drachenklaue (geografische Region)            | eine Insel zwischen der Eis-Kapuze und dem Land der wilden Völker, ähnelt dem Fußabdruck eines Drachen   |
| Drachenschwanz-Inseln (geografische Region)   | eine Kette von Inseln die von Afaria hinaus ins Meer der 10.000 Inseln reicht, die meisten von ihnen haben an ihrer Küste felsige Steilhänge und sind mit Dschungel bedeckt, wie er in Zentral-Afaria zu finden ist  |
| Draguns (Art)                                 | so werden die Drachen von Zwergen genannt und es ist gleichzeitig der Name der (selten genutzten) Kavallerie-Schützen der Zwerge   |
| Dryade (magisches Wesen)                      | weibliche Naturgeister, eine Art von Nymphe (siehe Nymphe), die sich in Bäumen versteckt und üblicherweise in Waldgebieten lebt  |

|   |   |
|---|---|
| Dschungelelfen (Art)                              | Dschungelelfen leben im Dschungel und haben eine Chamäleon-Haut und sind meist ungezähmt/wild. Einer ihrer Hauptlebensräume scheint das Landesinnere der Dschungelinsel Siat'Nam zu sein.   |
| Dschungelzwerge (Art)                             | Dschungelzwerge scheinen auf der Insel von Jiindonsan zu leben und sie haben alle eine braune Hautfarbe.  |
| Dunkel elfen (Art)                                | siehe Elfen, dies ist eine Art, die in Afaria lebt und (wie alle Wesen dort) eine komplett schwarze Körperfärbung hat   |
| Durst-Wüste (geografische Region)                 | eine Wüste, die sich in der nördlichen Gegend von Afaria befindet, obwohl es hier ein wenig Wasser gibt, ist fast alles extrem salzig oder wird von einem mysteriösen gottähnlichen Wesen verteidigt, also müssen Reisende sich auf spezielle Pflanzen oder gut vorbereitete Wasservorräte verlassen, um zu überleben |
| Dworgor (Art)                                     | siehe Zwerge, Dworgor ist die Singularform ihrer Eigenbezeichnung, bedeutet "Zwerg"   |
| Dworgorak (Art)                                   | siehe Zwerge, Dworgorak ist die männliche Singularform ihrer Eigenbezeichnung, bedeutet "Zwergenmann"   |
| Dworgoren (Art)                                   | siehe Zwerge (Synonym), Dworgoren ist die Pluralform ihrer Eigenbezeichnung, bedeutet "(alle) Zwerge"   |
| Dworgorra (Art)                                   | siehe Zwerge, Dworgorra ist die weibliche Singularform ihrer Eigenbezeichnung, bedeutet "Zwergenfrau"   |
| Dworgoss (Art)                                    | siehe Zwerge, Dworgoss ist die neutrale Singularform ihrer Eigenbezeichnung, bedeutet "Zwergenwesen"  |
| Ebarianismus (heutige Religion)                   | der Glaube der Wildschweinleute um Härrborg Hinkeltorkler, die sich selbst "Ebarier" nennen   |
| Eberich Schwarzenschnitzel (heutiger Prominenter) | ein sehr muskulöser und großer Eber-Mann aus den Monarch-Ländern  |
| Eberlinge (Werling-Art)                           | Wermännchen mit rosa Schweinehaut, Schweinskopf (ähnlich wie beim Hausschwein), haben Hände und können aufrecht gehen, haben manchmal einen Ringelschwanz   |
| Echsenmenschen (Art)                              | Echsenmenschen sind reptilienhafte Humanoide, die ein wenig wie anthropomorphe Echsen aussehen und ähnliche Eigenschaften haben.  |
| Eis-Anomalie (geografische Region)                | ungewöhnlich weit südlich gelegene Eislandschaft, bedeckt von Schnee und Gletschern, mit alten Ruinenstädten und Massengräbern in der bergigen Landschaft   |
| Eis-Elfen (Art)                                   | siehe Elfen, eine zwerghafte Form, die im Land der Eis-Kapuze lebt, nutzen im Kampf ausschließlich ihre magischen Kräfte und sind fast immer in Gruppen unterwegs   |
| Eis-Hybrid (magisches Wesen)                      | ein Wesen mit starken Anteilen von Eis-Essenz (z.B. ein Eisdrahe oder Frostriese)   |
| Eis-Inseln (geografische Region)                  | ein paar Inseln zwischen Fjordland und Eis-Kapuze   |
| Eis-Kapuze (geografische Region)                  | die nördliche (arktische) Eisfläche und schneebedeckte Landmasse  |
| Eisdrahe (magisches Wesen)                        | Anders als Feuerdrachen konsumieren Eisdrahen Hitze anstatt sie auszustoßen. Sie können nicht nur die Hitze aus anderen Körpern abziehen, sondern auch Schübe aus eiskalter Luft auf ihre Feinde schleudern.  |
| Eiswesen (magisches Wesen)                        | ein Wesen, das aus Schnee/Eis besteht und aus Eis-Element-Essenz  |
| elektrische Meeresbewohner (magisches Wesen)      | verschiedene Kreaturen aus dem Meer (z.B. Zitterrochen oder Zitteraale), das Wort "elektrisch" stammt aus dem Vokabular der Alchemisten, die mit Bernstein experimentierten, der eine "elektrische Ladung" oder "elektrische Energie" enthalten kann  |
| Elfen (Artengruppe)                               | alte und hochentwickelte Gruppe von Arten, die stets über Magie verfügen, leicht spitze Ohren besitzen (ansonsten aber fast wie Menschen aussehen) und von eher schlankem Wuchs sind, ihre Körperhöhe ist oft menschlich, es gibt aber auch hohe und auch zwerghafte Arten  |
| Elfenbogen (Gegenstand: Waffe)                    | eine magische Waffe, die von Elfen hergestellt wird, hat fantastische ballistische Eigenschaften und ermöglicht sehr hohe Präzision, viele Spezialgegenstände sind Elfenbögen oder Elfenköcher  |
| Elfenköcher (Munitionstyp)                        | ein magischer Behälter für Pfeile, der von Elfen hergestellt wird, ist klein aber fasst viele Pfeile, viele Spezialgegenstände sind Elfenbögen oder Elfenköcher   |
| Elfenpfeil (geografische Region)                  | ein langer Fluss, der von Sturzbach durch die Elfenwälder fließt, dann die Monarch-Länder durchquert und nahe Lolland in das West-Meer mündet   |
| Elfenwälder (geografische Region)                 | große Waldgegend zwischen Monarch-Stadt und den Thrakischen Bergen, wird hauptsächlich von wilden Wald-Elfen bewohnt und verteidigt   |
| Elfischer Pfeil (geografische Region)             | siehe Elfenpfeil, diese Variante hier wird oft von Feinden der Elfen benutzt, da er eine eher negative Konnotation mit als schlecht angesehenen Eigenschaften der Hochelfen enthält   |

|  |   |
|--|---|
| Emir Großmann<br>(heutiger Herrscher)        | der Gründer und Herrscher des Emirates von Großmann   |
| Emirat von Großmann<br>(heutiges Reich)      | ein kleines Reich in den Arrakischen und Mediterranen Grenzlanden   |
| Engel<br>(magisches Wesen)                   | Vorkämpfer des Lichtgottes, erscheinen als geflügelte Lichtgestalten von ungeheurer Macht   |
| Erd-Hybriden<br>(magisches Wesen)            | ein Wesen mit starken Anteilen von Erd-Essenz (z.B. viele Riesen-Kreaturen mit Steinhaut)   |
| Erdwesen<br>(magisches Wesen)                | ein Wesen, das aus Erde/Stein/Humus/Sand besteht und aus Erd-Element-Essenz   |
| Eversümpfe<br>(geografische Region)          | berühmte Sumpfgegend in Marika  |
| Faun<br>(magisches Wesen)                    | siehe Satyr (Synonym)   |
| Feen-Hybriden<br>(magisches Wesen)           | weniger mächtige erd-gebundene Feenwesen (z.B. Satyr/Faun oder Nymphe/Dryade oder Pixie)  |
| Feenwesen<br>(magisches Wesen)               | mächtiges jenseitiges Feenwesen (z.B. eine Fee oder böse Fee, ein Kobold oder ein Gremlin)  |
| Festung des Nachlebens<br>(Religion: Ort)    | mystischer Ort, an den einst die Seelen der gefallenen Fjordländer gelangen, wenn sie tapfer gekämpft haben   |
| Feuer-Hybriden<br>(magisches Wesen)          | starke Anteile von Feuer-Essenz (z.B. die meisten Drachen und Lava-Kreaturen)   |
| Feuerwesen<br>(magisches Wesen)              | ein Wesen, das aus Feuer besteht und aus Feuer-Element-Essenz   |
| Fjordland<br>(heutiges Reich)                | eine bergige Region in der Nord-West-Gegend des nördlichen Kontinentes, hat viele Fjorde, hauptsächlich bewohnt von Menschen, Wotanii und Leuten aus dem gehörnten Volk   |
| Fläsch<br>(Gegenstand: Werkzeug)             | ein kleines Fläschchen, meist für Zwecke der Alchemie verwendet (es gibt eine breite Palette an Fläschchen, alle mit kleinen aber wichtigen Unterschieden – wird von Alchimisten auch "Kolben" genannt), eine Fläsch kann auch als kleiner Wasserbehälter verwendet werden  |
| Flusland<br>(heutiges Reich)                 | siehe Kemet   |
| Frêne<br>(heutiges Reich)                    | eine Region (und auch ein Reich) das sich westlich vom Teufelsberg und nördlich vom Sonnenland befindet, Heimat der Orcs frénétique   |
| frenetische Orks<br>(heutiges Volk)          | siehe Orcs frénétique   |
| Frostriese<br>(magisches Wesen)              | Frostriesen (und ihre verwandten Arten) sind uralte Wesen mit unergründlicher Weisheit, jedoch von kindlicher Naivität. Ihre Frauen sind zumeist extrem schön, während ihre Männer extreme körperliche Kräfte mit abstoßender Hässlichkeit kombinieren. Sie leben vereinzelt in entlegenen Gletscherlandschaften. In der Mythologie der Fjordländer sind sie die Feinde der Götter. |
| Fuchsar<br>(Werling-Art)                     | siehe Fuchsari, männliche Form  |
| Fuchsara<br>(Werling-Art)                    | siehe Fuchsari, weibliche Form  |
| Fuchsari<br>(Werling-Art)                    | Wermännchen mit Fuchskopf, Händen, aufrechtem Gang, haben langen Balance-Schwanz  |
| Gefräßig<br>(Religion: Götter-Besitz)        | siehe Wotan, dies ist eines seiner Tiere (ein Wolf), das ihm bei der Jagd hilft   |
| Gegendenker<br>(heutige politische Fraktion) | eine kleine Fraktion der Hochelfen, die alles anders sieht und das Konzept der gewaltfreien Zivilisation ablehnt  |
| gehörnte Frau<br>(Artengruppe)               | siehe gehörntes Volk, weibliche Form  |
| gehörnter Mann<br>(Artengruppe)              | siehe gehörntes Volk, männliche Form  |
| gehörntes Volk<br>(Artengruppe)              | eine humanoide Art, die jedoch zwei Hörner auf dem Kopf trägt (und daher keine normalen Kopfbedeckungen nutzen kann), verfügt über Hitzesicht   |
| Geist<br>(magisches Wesen)                   | immaterielle, gespenstische Wesenheiten die den Ort ihres früheren Daseins heimsuchen, hat stets etwas mit einer "Seele" zu tun   |
| gesegnetes Volk<br>(Artengruppe)             | mehrere geflügelte Kreaturen (zumeist Menschen) die eine erstaunliche Ähnlichkeit mit Engeln besitzen (aber nur eine ähnliche, jedoch niedrigere Abstammung haben)  |
| Gewitter-Hexe<br>(magisches Wesen)           | mächtige Wesen, die wie normale Leute aussehen, aber die Macht haben, das Wetter zu beeinflussen, alte Gewitter-Hexen können Blitze aus ihren Händen, Mündern und Augen abfeuern, ohne dafür magische Energie bezahlen zu müssen  |

|  |   |
|--|---|
| Gierig<br>(Religion: Götter-Besitz)                  | siehe Wotan, dies ist eines seiner Tiere (ein Wolf), das ihm bei der Jagd hilft   |
| Gift-Hybriden<br>(magisches Wesen)                   | ein Wesen mit starken Anteilen von Gift-Essenz (z.B. giftige Kreaturen oder Sumpf-Wesen)  |
| giftige Kreaturen<br>(magisches Wesen)               | giftige Wesen werden allgemein als Gift-Hybriden angesehen, einige ihrer Gifte verletzen sogar das Gesetz des freien Willens, dem die Magie sonst unterliegt – solche "Gedankengifte" verwirren den Verstand der Opfer  |
| Giftwesen<br>(magisches Wesen)                       | ein Wesen, das aus Gift/Öl/Teer besteht und aus Gift-Element-Essenz   |
| Goldhautzwerge<br>(Art)                              | Goldhautzwerge haben eine glänzende Goldhaut und gehören zur weiteren Gruppe der Metallhautzwerge.  |
| Gremlin<br>(magisches Wesen)                         | ein Feenwesen, das für das Verschwinden von (scheinbar zufällig ausgewählten) Dingen verantwortlich gemacht wird  |
| Große Mauer von Quina<br>(Grenzwall mit Befestigung) | eine lange Mauer mit Wachtürmen und vielen Pandari-Soldaten, umfasst die Grenze von Pandaristan und wird als Verteidigung gegen die Wargolen (Westen) und gegen die wilden Völker (Norden) genutzt  |
| Großmanisches Reich<br>(heutiges Reich)              | siehe Emirats von Großmann, Großmanisches Reich ist eine abwertende Bezeichnung (die von den sehr hohen Ambitionen des Emirs Großmann abgeleitet wurde)   |
| Grünhaut-Orks<br>(Art)                               | eine Art von Orks, die grüne Haut haben und gut angepasst sind an das Leben in Wald- und Grasland-Gegenden, sie lebten einst im Sonnenland, aber leben heute hauptsächlich in der Frêne   |
| gute Fee<br>(magisches Wesen)                        | eine Fee, die in der Lage ist, negative Charakterzüge und körperliche Nachteile eines Charakters zu "übertünchen", kann auch Wünsche gewähren, die positive Auswirkungen auf die Welt haben   |
| Hammerfeste<br>(heutige Festung)                     | eines der wenigen Bauwerke in Fjordland, die aus Stein gebaut wurden – man sagt, es wäre von Riesen errichtet worden die dann als Halbgötter zur Festung des Nachlebens aufgestiegen sind   |
| Hammerstein<br>(heutige Festung)                     | nördliche Festung des Ordens der Hermannischen Ritter   |
| Hand des Eisteufels<br>(geografische Region)         | Region und Halbinsel auf Vogel-Land   |
| Hand des Samurais<br>(geografische Region)           | drittgrößte Insel der Samurai-Inseln  |
| Härrborg Hinkeltorkler<br>(ehemaliger Herrscher)     | auch bekannt als "Härrmann das Herrenschein", ein böser Wildschwein-Mann und Rassist der für kurze Zeit das Herrmannische Reich regierte bis er von den anderen Schweinleuten gestürzt wurde, die sich mit Flüchtlingen zusammenschlossen, um den neuen freien Staat der Monarchen-Lande zu gründen |
| Härrmann Himmelskanzler<br>(ehemaliger Herrscher)    | der selbstverleihe Name von Härrborg Hinkeltorkler, da er das Wort "borg" nicht in seinem Namen tragen wollte und er änderte auch seinen Nachnamen in Himmelskanzler (gleichzeitig sein selbstgewählter Titel)  |
| Heißer Bach<br>(geografische Region)                 | ein warmer, kleiner Fluss, der in der Lage ist, die Eisschicht zum Schmelzen zu bringen und der ein wenig Pflanzen- und Tierleben in diesem schmalen Landstreifen ermöglicht  |
| Helm des Samurais<br>(geografische Region)           | zweitgrößte Insel der Samurai-Inseln  |
| herrschender Dämon<br>(magisches Wesen)              | ein Dämon (aus dem höchsten dämonischen Kreis), üblicherweise haben sie die Macht, in Weristan zu erscheinen, wann immer sie wollen (nicht im Sonnenlicht) und sie scheinen verschiedenen Agendas zu folgen (jeder herrschende Dämon steht für einen bösen Aspekt oder ein böses Konzept)           |
| Hochelfen<br>(Art)                                   | siehe Elfen, diese Art lebt hauptsächlich in Sturzbach, ihre Magie ist sehr stark und sie streben stets nach höheren Zivilisations- und Moral-Standards, außerdem gibt es starke Anteile von Licht in ihrer Abstammung  |
| höherer Dämon<br>(magisches Wesen)                   | ein Dämon (aus einem der höheren dämonischen Kreise), üblicherweise sehr mächtig und brauchen keinen Anker um in Weristan zu bleiben, sind aber auch weitaus chaotischer als niedere Dämonen  |
| Hunger-Wüste<br>(geografische Region)                | eine Wüste, die das Kemet vom Afarischen Binnenland abtrennt, hier gibt es wirklich nicht viel zu Essen (und das meiste davon ist giftig)   |
| Hut-Ka-Hor<br>(heutiges Reich)                       | siehe Kemet, Hut-Ka-Hor bedeutet "Sitz/Haus der Seele von Hor"  |
| Hyaniden<br>(Werling-Art)                            | Wermännchen mit Hyänenkopf, schnelle Läufer, die Vorder-Pfoten sind "Hand und Fuß" in einem, Aasfresser, kaum sichtbare Unterschiede zwischen Männern und Frauen  |
| Imperium<br>(heutiges Reich)                         | siehe Imperium Remanum  |
| Innunit<br>(Art)                                     | eine Art von Menschen, die im hohen Norden an Küsten heimisch ist   |

|  |   |
|--|---|
| Insekktzrrr<br>(heutige Sprache)                   | die gemeinsame Grundlage für insektoide Sprachen, enthält viele Klicklaute und Zischlaute   |
| Interventionisten<br>(heutige politische Fraktion) | Interventionisten sind eine Fraktion in Lolland und Venetia, die den Krieg und Schläge sowohl gegen die Fjordländer als auch gegen die Regeninsel und ihre Königin anstreben, um deren Taten zu vereiteln   |
| jaulende Orks<br>(heutiges Volk)                   | siehe Jauler-Orks   |
| Jauler-Orks<br>(heutiges Volk)                     | ein Volk von Orks (und anderen Wesen), die einer sehr barbarischen wolfartigen Lebensweise folgt, haben eine tiefe Beziehung zu den Wargokk (große, reitbare Wölfe) und die das Wargisch als ihre Sprache nutzen (klingt wie Wolfsgeheul)   |
| Jiin-Dao<br>(geografische Region)                  | ein kleiner Kontinent, östlich von Afaria gelegen, teils bewohnt von Neschari   |
| Jiindonsan<br>(geografische Region)                | lange und stark bewaldete Dschungelinsel nahe Siat'Nam  |
| Kaktus-Wüste<br>(geografische Region)              | eine Region auf dem Kontinent von La Dorada, es gibt hier viele Kakteen, Agaven, Aloe-Vera-Pflanzen, usw., die Kaktus-Wüste befindet sich im Nordwesten von Dorada, hier befindet sich auch das Zentrum von Tek-Tik-Lan, das von den aggressiven Atz-Lani bewohnt wird  |
| Kapitän Chaos<br>(heutiger Prominenter)            | einer der vielen Piratenkapitäne, hat mal nur 1 Boot und mal 20 Schiffe, die Zahlen schwanken mit seinen Erfolgen, welche aufgrund seiner merkwürdigen Persönlichkeit offenbar vollkommen zufällig sind   |
| Katana des Samurais<br>(geografische Region)       | größte Insel der Samurai-Inseln   |
| Katapan<br>(heutiges Reich)                        | Insel-Reich nahe der fernen Ostküste, wird auch manchmal Samurai-Inseln genannt, häufig Zeichen vulkanischer Aktivitäten (Erdbeben, Tsunamis), bewohnt von Meowari und Menschen, die der Katapanischen Kultur angehören   |
| Katmandan<br>(heutiges Reich)                      | Reich eines tief religiösen Bergvolkes, mit mehreren Tempeln und vielen Mönchen, befindet sich neben Pandaristan  |
| Katzapan<br>(heutiges Reich)                       | siehe Katapan, ist eine Verballhornung des Namens jenes Landes  |
| Katzmandan<br>(heutiges Reich)                     | siehe Katmandan, ist eine Verballhornung des Namens jenes Landes  |
| Kemet<br>(heutiges Reich)                          | Kemet (Land der schwarzen Flusserde) ist die Eigenbezeichnung des Reiches am großen Fluss Neel  |
| Kemikatzen<br>(heutige berühmte Armee)             | wilde Berserker-ähnliche Fanatiker die Teil der Kemet-Armee sind und manchmal werden Gruppen von ihnen auch mit Wüstenräubern zusammen gesichtet  |
| Kleini-Schweini<br>(Firma oder Bank)               | auch bekannt als "Stöhni-Böhni", der erste Erotikladen, gegründet in Monarch-Stadt von Uhsi-Busi, inzwischen Filialen in Lolland, Fjordland, Sonnenland, Katapan, Persidonien und Jiin-Dao, verboten in streng religiösen oder allgemein strengen Ländern   |
| Knochenavatar<br>(magisches Wesen)                 | ein untotes Wesen, welches durch die Magie eines Magiers kontrolliert wird (der seinen eigenen Verstand in den Körper des Untoten projiziert), da keine Dämonen oder Geister involviert sind, kann sich der Untote sogar im direkten Sonnenlicht aufhalten  |
| Knochengeist<br>(magisches Wesen)                  | ein Geist, der eine unerledigte Aufgabe fortsetzt und dafür seinen vorherigen Körper nutzt, der dadurch zu einem Untoten wird (oft als Wiedergänger bezeichnet), da es ein Geist ist, kann er nur während der Nacht agieren (und erhält während der Geisterstunde einen Bonus) und muss den Körper verlassen um sich zu verstecken, wenn er dem Sonnenlicht ausgesetzt wird   |
| Knochenmarionette<br>(magisches Wesen)             | ein untotes Wesen, welches durch die magischen Kräfte eines Magiers kontrolliert wird (der stets eine periphere Sicht auf das Geschehen haben muss – sonst steht die Marionette nur in der Gegend herum oder arbeitet/attackiert blindlings eine Stelle an der es vielleicht zu diesem Zeitpunkt gar kein Ziel dafür gibt), da keine Dämonen oder Geister involviert sind, kann sich der Untote sogar im direkten Sonnenlicht aufhalten |
| Knochenrabe<br>(magisches Wesen)                   | ein höherer Dämon, der das Herz einer untoten Kreatur bewohnt und sehr intelligent den untoten Körper mit einer starken Kraft lenkt, die jede andere steuernde Instanz übertrumpft, da es ein Dämon ist, ist Sonnenlicht für den Untoten schädlich – und führt üblicherweise zu langsamer Zerstörung  |
| Knochenseele<br>(magisches Wesen)                  | ein niederer Dämon, der den Schädel eines Untoten bewohnt und auf intelligente Weise den untoten Körper kontrolliert, der Kopf des Untoten ist der Anker für den niederen Dämon, da es ein Dämon ist, ist Sonnenlicht für den Untoten schädlich – und führt üblicherweise zu langsamer Zerstörung   |
| Kobold<br>(magisches Wesen)                        | ein Feenwesen, das die Fähigkeit zu haben scheint, (scheinbar zufällig ausgewählte) Dinge zu "verdoppeln"   |
| Koka-Gebirge<br>(geografische Region)              | Gebirgskette auf Dorada   |

|   |  |
|---|--|
| Kolumbien<br>(geografische Region)                | siehe Marika   |
| königliche Marine<br>(heutige berühmte Armee)     | siehe Regen-Marine   |
| Kraken-Inseln<br>(geografische Region)            | Inselkette, wahrscheinlich vulkanischen Ursprungs, mehrere große und ungewöhnliche Meereskreaturen leben in der Nähe   |
| Kriegszwerge<br>(Art)                             | Kriegszwerge haben mittelgroße Hände und sind sehr robust und stark.   |
| Kubanna<br>(geografische Region)                  | größte Insel der Chayribique, einige Plantagen (vor allem für Zuckerrohr) befinden sich hier, ansonsten vor allem der typische Insel-Dschungel   |
| Kurvenholz<br>(Gegenstand: Waffe)                 | eine spezielle Art von Wurfholz, die nur in Terra Australis benutzt wird, fliegt im Falle eines Fehlwurfs zur werfenden Person zurück, falls korrekt verwendet, die Ureinwohner nennen es Bumerang   |
| La Dorada<br>(geografische Region)                | großer Kontinent südlich von Marika  |
| Land der Spinnen-Geister<br>(geografische Region) | kleiner Kontinent westlich von Dorada, es ist nicht bekannt was dort lebt, aber Zwerge behaupten, sie hätten "Geister" gesehen, die "wie Spinnen aussehen"   |
| Land der wilden Völker<br>(geografische Region)   | eine nördliche Region mit viel Wald, bewohnt von verschiedenen Barbarenstämmen und Wermännchen (meist Rusbjarn und Wotanii)  |
| Latainium<br>(heutige Sprache)                    | die ältere Sprache des Imperium Remanum, die von den meisten Akademikern und militärischen Anführern gesprochen wird, scheint einen Einfluss auf Dämonen zu haben und macht das Herbeirufen von Dämonen etwas einfacher, wird auch vom gehörnten Volk verstanden   |
| Lava-Kreatur<br>(magisches Wesen)                 | magische Wesen, deren Körper aus Lava besteht (sie sind Feuer-Hybriden und außerdem Erd-Hybriden)  |
| Le Bois des Frênes<br>(geografische Region)       | siehe Frêne, dies ist die Bezeichnung für die Region (den Wald selbst)   |
| Leguani<br>(Art)                                  | Leguani sind reptilienhafte Humanoide, die ein wenig wie anthropomorphe Leguane aussehen und ähnliche Eigenschaften haben.   |
| Licht-Hybriden<br>(magisches Wesen)               | ein Wesen mit starken Anteilen von himmlischer/überirdischer Licht-Energie (z.B. die Hochelfen oder das gesegnete Volk)  |
| Lichtgott<br>(Religion: Gottheit)                 | die mächtige Kraft des Lichtes scheint aktiv gegen all die Kreaturen der Dunkelheit zu kämpfen, z.B. Vampire, Dämonen, Untote und so weiter, in vielen Fällen wurde von Engeln berichtet, aber auch von starken Lichtstrahlen und ähnlichen Phänomenen   |
| Lichtwesen<br>(magisches Wesen)                   | ein Wesen, welches das Sonnenlicht oder den Himmel repräsentiert (z.B. ein Engel)  |
| Liebessprache<br>(heutige Sprache)                | diese Sprache wird von den Orcs frénétique gesprochen und von all den anderen Leuten, die ihre Kultur angenommen haben   |
| Lokan<br>(Religion: Gottheit)                     | im Glauben der Fjordländer: Helfer und Betrüger der Götter, mächtiger Gestaltwandler, negativer Charakter  |
| Lolland<br>(heutiges Reich)                       | ein Reich auf dem Festland, gegenüber zu den Regen-Inseln, die Leute, die hier leben, mussten sich mit viel Wasser aus Sümpfen, Flüssen und dem Meer abgeben und sind sehr bewanderte Kanalbauer, die Grachtenmensen, die hier leben, sind bekannt für ihr sehr liberales politisches System und ihre zumeist gewaltfreien Meeres-Expeditionen |
| Magmazwerge<br>(Art)                              | Magmazwerge scheinen aus Lava und Gestein zu bestehen und können selbst extremster Hitze widerstehen.  |
| Mahanasa<br>(Religion: Gottheit)                  | der Hauptgott der Nagas und Nagak'wan  |
| Mahanescha<br>(Religion: Gottheit)                | Gott aus der Religion des Kontinentes Jiin-Dao, wird mit Kopf in Form eines Elefanten dargestellt, ist bekannt für das Entfernen von Hindernissen und für das wilde Zerschmettern von Feinden  |
| Maharadschistan<br>(heutiges Reich)               | momentan das größte Reich auf dem Kontinent Jiin-Dao   |
| Mahasiva<br>(Religion: Gottheit)                  | hoher Gott aus der Religion des Kontinentes Jiin-Dao   |
| Marika<br>(geografische Region)                   | Name eines Kontinents auf der anderen Seite der riesigen Murmel  |
| Marnok-Dragn<br>(Rang oder Bezeichnung)           | Ehrentitel oder Berufsbezeichnung unter Zwergen, bedeutet "Drachentöter", kann tatsächlich eine Person sein, die einen Drachen getötet hat (üblicherweise zusammen mit anderen oder durch die Nutzung einer speziellen Falle)  |
| Mazonas<br>(geografische Region)                  | ein gewaltiger Fluss im Dschungel des Kontinentes Dorada, wird von zahlreichen Nebenflüssen gespeist   |
| Mazonen<br>(Rang oder Bezeichnung)                | weibliche Kämpfer aus dem Volk der Mazoner, für andere eher eine Legende, leben aber tatsächlich auf der südlichen Seite des Mazonas und beobachten das Treiben im Norden genau  |

|   |  |
|---|--|
| Mazoner<br>(heutiges Volk)                      | Bewohner Mazoniens, häufig Jaguar-Menschen, die zusammen mit Menschen und entflohenen Sklaven das Flussgebiet des Mazonas bewohnen und ihren Dschungel gegen die Eroberer aus dem fernen Sonnenland verteidigen    |
| Mazonien<br>(geografische Region)               | das Dschungelland, das den Fluss Mazonas umgibt, die Mazoner und Mazonen leben hier  |
| mechanische Zwerge<br>(Art)                     | Mechanische Zwerge bestehen aus (hohlem) Eisen und sind magomechanische Automaten, die mit magischer Energie oder Schnaps angetrieben werden.  |
| Mediterranes Meer<br>(geografische Region)      | ein Meer zwischen dem nördlichen Kontinent und Afaria, der westliche Durchgang wird von einem großen Bronze-Koloss bewacht, der alle starken Kriegsschiffe draußen hält, indem er magische Felsen auf sie schmeißt |
| Meer der 10.000 Inseln<br>(geografische Region) | großer Ozean mit einer Unzahl von kleinen Inseln, Eilanden und Inselchen   |
| Mejachgu<br>(Werling-Art)                       | Wermännchen mit Jaguarfell, Jaguarkopf, Sprungbeinen und Balanceschwanz, haben Hände und können aufrecht gehen   |
| Menschen<br>(Artengruppe)                       | häufige Art in Weristan, hat humanoide Form und ist mittelgroß, ihre eng anliegenden Ohren befinden sich seitlich am Kopf  |
| Menschlinge<br>(Artengruppe)                    | siehe Menschen (Menschlinge ist eine eher abwertende Bezeichnung, meist von Wermännchen und Werwesen benutzt)  |
| Meowari<br>(Werling-Art)                        | Wermännchen mit Katzenfell, katzenartigem Kopf, Sprungbeinen und Balanceschwanz, haben Hände, können aufrecht gehen, haben die Größe von durchschnittlichen Menschen   |
| Meowarr<br>(Werling-Art)                        | siehe Meowari, männliche Form  |
| Meowarra<br>(Werling-Art)                       | siehe Meowari, weibliche Form  |
| Metall-Hybriden<br>(magisches Wesen)            | ein Wesen mit starken Anteilen von Metall-Essenz (z.B. viele Kreaturen mit Metall-Haut)  |
| Metallwesen<br>(magisches Wesen)                | ein Wesen, das aus einem Metall besteht und aus Metall-Element-Essenz  |
| Miaupatra die Schöne<br>(heutiger Herrscher)    | regiert das Kemet  |
| Minizwerge<br>(Art)                             | Minizwerge ähneln den Bastelzwerge, aber ihre Körper sind deutlich kleiner.  |
| Mjolinir<br>(Religion: Götter-Besitz)           | im Glauben der Fjordländer: ein Kriegshammer und magische Waffe von Thoran, eine fürchterliche Waffe von der man sagt, sie habe die Macht, ganze Berge dem Erdboden gleich zu machen                               |
| Monarch-Lande<br>(heutiges Reich)               | Monarch-Lande ist der neue Name für die Gebiete rings um Monarch-Stadt und innerhalb der Grenzmauern des Monarchen-Landes.   |
| Monarch-Stadt<br>(heutige Stadt)                | Monarch-Stadt ist die Hauptstadt der Monarch-Lande und ein kulturelles Zentrum in der Mitte des nördlichen Kontinents. In der Stadt gibt es viele Flüchtlinge und auch sehr viele Aufträge und Arbeitsstellen.     |
| Nachtelfen<br>(Art)                             | siehe Elfen, dies hier ist eine Vampir-Art, die auch Zaubersprüche wirken kann und oft eine überirdische erotische Anziehungskraft besitzt   |
| Naga<br>(Werling-Art)                           | siehe Nagas, männliche Form  |
| Nagak'wan<br>(Werling-Art)                      | Wermännchen mit dem Kopf einer Kobra und dem Körper eines Menschen (mit Reptilhaut und sehr beweglich)   |
| Nagak'wana<br>(Werling-Art)                     | siehe Nagak'wan, männliche Form  |
| Nagak'wani<br>(Werling-Art)                     | siehe Nagak'wan, weibliche Form  |
| Nagas<br>(Werling-Gruppe)                       | Wermännchen, Oberkörper eines Menschen endet in einem Schlangenkörper  |
| Nagasiva<br>(Werling-Art)                       | siehe Nagas, männliche Form mit vier Armen   |
| Nagi<br>(Werling-Art)                           | siehe Nagas, weibliche Form (etwas größer)   |
| Nagini<br>(Werling-Art)                         | siehe Nagas, weibliche Form  |
| Nagisiva<br>(Werling-Art)                       | siehe Nagas, weibliche Form mit vier Armen   |
| Nase des Eisteufels<br>(geografische Region)    | Region und Halbinsel auf Vogel-Land  |
| Ne'el<br>(geografische Region)                  | großer Fluss zwischen der Hunger-Wüste und der Brücke von Asuka (die zur Arrakischen Halbinsel führt)  |

|  |  |
|--|--|
| Neschapatra<br>(Werling-Art)           | siehe Neschari, große und weibliche Form   |
| Neschara<br>(Werling-Art)              | siehe Neschari, kleine und weibliche Form  |
| Nescharapatra<br>(Werling-Art)         | siehe Neschari, sehr große und weibliche Form  |
| Neschari<br>(Werling-Gruppe)           | Wermännchen mit Elefantenkopf und zwei Elefantenbeinen, können aufrecht gehen und haben Hände zum Greifen, Ursprung: Kontinent Jiin-Dao  |
| Nescharina<br>(Werling-Art)            | siehe Neschari, sehr kleine und weibliche Form   |
| Nescharino<br>(Werling-Art)            | siehe Neschari, sehr kleine und männliche Form   |
| Nescharo<br>(Werling-Art)              | siehe Neschari, kleine und männliche Form  |
| Nescharopatro<br>(Werling-Art)         | siehe Neschari, sehr große und männliche Form  |
| Neschopatro<br>(Werling-Art)           | siehe Neschari, große und männliche Form   |
| Neu-Fund-Land<br>(geografische Region) | große, der Marika vorgelagerte Insel, die weißen Zwerge haben eine große unterirdische Präsenz hier, an den Küsten befinden sich viele Stützpunkte der königlichen Marine  |
| niederer Dämon<br>(magisches Wesen)    | ein Dämon (aus einem der unteren dämonischen Kreise), haben meist weniger Macht und brauchen einen Anker um in Weristan bleiben zu können, aber sind auch weitaus weniger chaotisch als höhere Dämonen   |
| Nuk'vanau<br>(geografische Region)     | siehe Eis-Kapuze, so wird sie von den Innunit genannt  |
| Nymphen<br>(magisches Wesen)           | weibliche Naturgeister, zumeist verstecken sie sich in schönen Umgebungen (seien es Berge, Wälder oder Wasserquellen), sind meist hilfreich den Leuten gegenüber, aber freie Geister, die nur den Feen gehorchen (aus Respekt, nicht weil sie Diener sind) |
| O'Pandari<br>(Werling-Art)             | siehe Pandari, große Form  |
| O'Rea<br>(geografische Region)         | ist auch der Name zweier verfeindeter Königreiche  |
| Odan<br>(Religion: Gottheit)           | siehe Wotan  |
| Orcs frénétique<br>(heutiges Volk)     | die Überreste der einstigen Kultur aus der Zeit des (alten) Sonnenkönigs (Roi-Soleil), wird dominiert von frenetischer Huldigung der amourösen und kulinarischen Genüsse, bedient sich der Liebessprache als Kommunikationsmittel                          |
| Orks<br>(Artengruppe)                  | Orks sind eine humanoide Art die sich von Menschen durch ihre scharfen spitzen Zähne unterscheidet und durch ihre leicht spitzen Ohren, üblicherweise haben sie grüne Haut, aber es wurden auch Arten mit anders gefärbter Haut gefunden                   |
| Orks des Geheuls<br>(heutiges Volk)    | siehe Jauler-Orks  |
| Ornithorra<br>(geografische Region)    | siehe Vogel-Land, Ornithorra ist der wissenschaftliche Name dafür  |
| Panda-Trolle<br>(Werling-Art)          | siehe O'Pandari  |
| Panda-Zwerge<br>(Werling-Art)          | siehe U'Pandari  |
| Pandapulver<br>(Munitionstyp)          | entflammbares und leicht explosives, dunkles Pulver, das für Feuerwerk (Pyrotechnik) und für leichte Raketen verwendet wird, wird mit Metallpulver vermischt, um verschiedene Farbtöne hervor zu rufen   |
| Pandara<br>(Werling-Art)               | siehe Pandari, weibliche Form  |
| Pandari<br>(Werling-Gruppe)            | Wermännchen mit Pandafell, Pandakopf, können aufrecht gehen und Hände wie Menschen benutzen  |
| Pandaristan<br>(heutiges Reich)        | ein Reich in der äußersten östlichen Region des nördlichen Kontinents, wird bewohnt von Pandari und Menschen   |
| Pandaro<br>(Werling-Art)               | siehe Pandari, männliche Form  |
| Persidonien<br>(heutiges Reich)        | Region und Reste eines Reiches, südlich auf der Halbinsel von Arrakien gelegen, neue Teile des (umgewandelten) Reiches werden auch als Persidien bezeichnet und dort findet bereits die Verehrung von Yallah statt   |
| Pixies<br>(magisches Wesen)            | Feen-Hybriden, sehr klein (Winzling) mit Libellenflügeln oder Schmetterlingsflügeln, die meisten sind weiblich, aber es gibt auch ein paar männliche   |

|  |   |
|--|---|
| Quina<br>(heutiges Reich)                        | siehe Pandaristan   |
| Regen-Inseln<br>(heutiges Reich)                 | die Regen-Inseln sind das Reich Ihrer Königlichen Majestät, der Regen-Königin, die Bewohner sind hauptsächlich Menschen und Fuchsari  |
| Regen-Marine<br>(heutige berühmte Armee)         | die Flotte, die unter dem Befehl der Königin der Regen-Inseln steht   |
| Rem<br>(heutige Stadt)                           | Hauptstadt des Remanischen Imperiums  |
| Remanisch<br>(heutige Sprache)                   | die neue Sprache des Imperium Remanum, die vor allem im einfachen Volk und von Köchen verwendet wird  |
| Remanisches Imperium<br>(heutiges Reich)         | ein altes und mächtiges Imperium mit fortschrittlicher Infrastruktur und Militärtaktik  |
| Reptiloide<br>(Artengruppe)                      | Reptiloide umfassen alle humanoiden oder halb-humanoiden Wesen, die einen guten Anteil Reptilienblut in sich tragen.  |
| Riesenstein<br>(heutige Festung)                 | eine Festung, die offenbar einst von und für Riesen gebaut wurde, wird von ständig wechselnden Besitzern (meist Kriegsherren der Wotanii oder Rusbjarn) kontrolliert, hat ein bisher verborgenes Labyrinthsystem unterhalb des Kellers, das offenbar von Zwergen und/oder Goblins und vielen anderen kleinen Kreaturen bewohnt wird |
| Riesenzwerge<br>(Art)                            | Riesenzwerge ähneln den Bastelzwerge, aber ihre Körper sind deutlich größer und sie sind sehr intelligent.  |
| riesige Murmel<br>(geografische Region)          | ein Begriff, der von Zwergen geprägt wurde, ein anderes Wort für die Weltkugel von "Weristans Körper"   |
| Rücken der Schildkröte<br>(geografische Region)  | ein oft gesehener Name für die Welt als Ganzes, wird üblicherweise benutzt von Ureinwohnern vom Meer der 10.000 Inseln oder von Dschungel-bewohnenden Völkern   |
| Rusbjar<br>(Werling-Art)                         | siehe Rusbjarn, männliche Form  |
| Rusbjara<br>(Werling-Art)                        | siehe Rusbjarn, weibliche Form  |
| Rusbjarn<br>(Werling-Art)                        | Wermännchen mit Bärenkopf, Tatzenbeinen und kräftigen Menschenarmen, sehr massiger Körperbau mit Fell, lieben Süßigkeiten und Honig, bei Alkoholrausch sehr gefährlich  |
| Samurai<br>(Rang oder Bezeichnung)               | Bezeichnung für die Ritter und Beamten die zur Kaste des Militäradels von Katzapan gehören  |
| Samurai-Inseln<br>(geografische Region)          | siehe Katapan   |
| Satyr<br>(magisches Wesen)                       | männlicher Naturgeist, oft mit Ohren und Schwanz ähnlich denen von Eseln/Pferden, haben oft Beine eines Ziegenbocks, erscheinen oft angetrunken, tanzend, musizierend und sexuell erregt (ohne jeden Grund)   |
| Schild des Westens<br>(geografische Region)      | Gebirgskette auf Marika   |
| Schlammwesen<br>(magisches Wesen)                | magische Wesen, deren Körper aus Schlamm besteht (sie sind Wasser-Hybriden und enthalten auch einen gewissen Anteil Erde)   |
| Schnee-Schildkröte<br>(geografische Region)      | siehe Eis-Kapuze, so wird sie von den Marikanischen Ureinwohnern genannt  |
| Schneeflocke<br>(geografische Region)            | kleine Insel nahe der Eis-Kapuze, zwischen Marika und Neu-Fund-Land   |
| Schuh des Samurais<br>(geografische Region)      | viertgrößte Insel der Samurai-Inseln  |
| Schulter des Eisteufels<br>(geografische Region) | Region und Halbinsel auf Vogel-Land   |
| Schwarzes Land<br>(geografische Region)          | siehe Afaria, Schwarzes Land ist der gemeinbekannte Name  |
| Schwarzhaut-Orks<br>(Art)                        | eine Art von Orks, die schwarze Haut haben und einst in Afaria lebten, aber heute in mehreren Regionen von Weristan angetroffen werden können   |
| Schweineleute<br>(Werling-Gruppe)                | mehrere Arten von Wermännchen, die wie eine Mischung aus Menschen und Schweinen aussehen  |
| Seemanns-Ruhe<br>(geografische Region)           | eine große Bucht mit einer Flussmündung und einem Hinterland, das man beschreiben könnte als "Taiga mit Hügeln, die Schneekappen haben", es ist nicht sicher ob der Name daher stammt, dass hier die Möglichkeit für Schiffbruch und eine ewige Ruhe besteht oder weil hier eine perfekte Möglichkeit für eine kurze Ruhepause ist  |
| Shogun<br>(Rang oder Bezeichnung)                | hochrangiger Samurai und üblicherweise der Herrscher eines mittelgroßen Gebietes auf einer der Katzapanischen Inseln.   |
| Siat'Nam<br>(geografische Region)                | große, bewaldete Dschungelinsel mit einer langen Küstenlinie  |

|  |   |
|--|---|
| Siegesmund von Borstenfeld<br>(heutiger Herrscher) | er ist der momentane Herrscher der Monarch-Lande (vormals "Hermannisches Reich" oder  |
| Siegfried Hammerhauer<br>(ehemaliger Prominenter)  | es ist nicht gesichert, dass diese Person wirklich gelebt hat, da die Abenteuer die ihm zugeschrieben werden ziemlich übertrieben sind im Vergleich zu dem, was ein Mensch erreichen kann   |
| Silberhautzwerge<br>(Art)                          | Silberhautzwerge haben eine glänzende Silberhaut und gehören zur weiteren Gruppe der Metallhautzwerge.  |
| Sivapatra<br>(Werling-Art)                         | siehe Sivari, große und weibliche Form  |
| Sivara<br>(Werling-Art)                            | siehe Sivari, weibliche Form  |
| Sivari<br>(Werling-Gruppe)                         | besondere Menschen mit vier Armen und oft mit grauer oder blauer Haut, Ursprung: Kontinent Jiin-Dao   |
| Sivarina<br>(Werling-Art)                          | siehe Sivari, kleine und weibliche Form   |
| Sivarino<br>(Werling-Art)                          | siehe Sivari, kleine und männliche Form   |
| Sivaro<br>(Werling-Art)                            | siehe Sivari, männliche Form  |
| Sivopatro<br>(Werling-Art)                         | siehe Sivari, große und männliche Form  |
| Sonnen-Marine<br>(heutige berühmte Armee)          | siehe Sonnenland-Armada   |
| Sonnengott<br>(Religion: Gottheit)                 | siehe Lichtgott (Synonym)   |
| Sonnenland<br>(heutiges Reich)                     | das Sonnenland ist das Reich des Sonnen-Königs (El Rey del Sol), welcher die Sonnenland-Armada kontrolliert und des öfteren Conquistadoren (Eroberer) nach La Dorada schickt, die Einwohner sind hauptsächlich Tauren und Menschen  |
| Sonnenland-Armada<br>(heutige berühmte Armee)      | die Flotte, die sich unter dem Befehl des Königs von Sonnenland befindet  |
| Sparta<br>(heutiges Reich)                         | Metropole und politisches System (militärisches Kasten-System), das sich über mehrere Inseln im Mediterranen Meer erstreckt, die Leute die hier leben behaupten, sie wären durch einen dichten Nebel gesegelt und wären dann in Weristan angekommen, aber hätten ursprünglich eine Welt namens "gi" oder "Gaja" bewohnt |
| Stachelzwerge<br>(Art)                             | Stachelzwerge ähneln Kriegszwergen, aber sie haben überall am Körper Stacheln und sind sehr aggressiv.  |
| Stein-Mäzonen<br>(ehemaliges Reich)                | untergegangenes Reich auf dem Kontinent Dorada, hat mehrere gewaltige Steinpyramiden und Dschungelstädte hinterlassen   |
| Steinhautzwerge<br>(Art)                           | Steinhautzwerge sind den Kriegszwergen ähnlich, aber haben eine dicke Steinhaut (Erd-Element-Komponente).   |
| Steppenelfen<br>(Art)                              | siehe Elfen, diese Art lebt auf dem Kontinent Marika und ist ein Reitervolk   |
| Stöhni-Böhni<br>(Firma oder Bank)                  | siehe Kleini-Schweini   |
| Sturmriese<br>(magisches Wesen)                    | riesige und schnelle Kreaturen die einen starken Wind ausatmen (was einen kleinen Sturm verursachen kann, wenn sie in Gruppen zusammenarbeiten), sie sind Wind-Hybriden   |
| Sturzbach<br>(heutiges Reich)                      | Heimat der Hochelfen, welche oben in den Bergen leben und eine kleine Hochebene kontrollieren, hier entspringt auch der Fluss "Elfenpfeil"  |
| Süd-Stein<br>(geografische Region)                 | der Südstein ist ein rätselhafter, großer Felsen mit einer unterirdischen Anlage, die einem Labyrinth gleicht, Zwerge, die sein Geheimnis enträtseln wollen, behaupten, dass er die Reise in ferne Welten, Spiegelwelten und andere Epochen ermöglicht  |
| Sumpf-Wesen<br>(magisches Wesen)                   | magische Wesen, deren Körper aus fauligen Pflanzen und Sumpfwasser besteht (sie sind Gift-Hybriden)   |
| Tabak-Küste<br>(geografische Region)               | ein Küstenstreifen auf Dorada, nahe der Chayribique, wo die Eroberer aus Sonnenland mehrere Kolonien und Plantagen (meist Tabak, Kakao, Bananen) errichtet haben  |
| Taigari<br>(Werling-Art)                           | Wermännchen mit (massivem) Tigerkopf, Tigerfell, stark, können Werkzeuge nutzen, sprechen (und Brüllen) und gehen aufrecht  |
| Taigarr<br>(Werling-Art)                           | siehe Taigari, männliche Form   |
| Taigarra<br>(Werling-Art)                          | siehe Taigari, weibliche Form   |

|  |  |
|--|--|
| Taigonn<br>(heutige Stadt)                         | große Stadt an der Küste von Sial'Nam, wird von Tigermenschen (Taigari) beherrscht, gewisse Kontrolle über den umliegenden Dschungel und die Küstengewässer, mal gute und mal schlechte Beziehungen zu den anderen Ländern, die momentanen Expansionsbestrebungen richten sich eher auf die eigene Insel   |
| Taiwu<br>(heutiges Reich)                          | Reich der Piraten-Pandas und Flüchtlinge auf der Verlorenen Hand   |
| Taura<br>(Werling-Art)                             | siehe Tauri, weibliche Form  |
| Tauren<br>(Werling-Art)                            | siehe Tauri  |
| Tauri<br>(Werling-Art)                             | Wermännchen mit Stierkopf, zwei Hufbeinen und kräftigen Menschenarmen, sind Vegetarier   |
| Taurus<br>(Werling-Art)                            | siehe Tauri, männliche Form  |
| Tek-Tik-Lan<br>(heutiges Reich)                    | das Reich der Atz-Lani, erstreckt sich hauptsächlich über die Kaktus-Wüste   |
| Tentakel-Aufsatz<br>(Gegenstand: Waffe)            | verschiedene Arten von Tentakel-Aufsätzen verwandeln die Spitzen von Tentakeln in Waffen wie Schwerter, Säbel, Keulen, Äxte, sie werden oft von Tentakel-Kultisten entworfen und/oder hergestellt  |
| Tentakel-Kult<br>(heutige Religion)                | eine Sekte, die Tentakel-Monster und Tentakel-Dämonen verehrt und nach der Weltherrschaft unter einem Tentakel-Gott strebt   |
| Tentakel-Kultisten<br>(heutige religiöse Fraktion) | die Anhänger des Tentakel-Kults, die überall in der Welt angetroffen werden können, aber am häufigsten in der Chayribique, bei den Kraken-Inseln, in Katapan und (seit kurzem) im Teufelsberg, sie rufen und füttern des öfteren Tentakel-Monster oder Tentakel-Dämonen und wollen ihren eigenen Körper so verändern, dass er selbst Tentakel bekommt  |
| Terra Australis<br>(geografische Region)           | kleiner Kontinent westlich von Dorada, hauptsächlich trockenes Wüstenland mit seltsamen Tieren und Ureinwohnern, die die Kunst des Wurfholz-Werfens perfektioniert haben   |
| Terra Nigra<br>(geografische Region)               | siehe Afaria, terra nigra ist der wissenschaftliche Name   |
| Teufelsberg<br>(geografische Region)               | ein schroffes Gebirge, südwestlich von Monarch-Stadt gelegen, es ist unbekannt, wer oder was hier drin lebt  |
| Thoran<br>(Religion: Gottheit)                     | im Glauben der Fjordländer: Beschützer der Menschen, Gott des Donners und des Blitzes, Wettergott für Seefahrer und Bauern, trägt den Mjolinir   |
| Thrakker<br>(heutiges Volk)                        | eine Gruppe von Klans und Stämmen, die allesamt das Pferd als Fortbewegungsmittel bevorzugen, viele von ihnen sind Zentauren   |
| Thrakien<br>(heutiges Reich)                       | eine Steppe zwischen den Thrakischen Bergen und dem Imperium Remanum, die Einwohner gehören zum Reitervolk, das als Thrakker bekannt ist   |
| Tiefenzwerge<br>(Art)                              | Tiefenzwerge sind hitzeresistent und sehr robust und haben zwei Hörner auf dem Kopf.   |
| U'Pandari<br>(Werling-Art)                         | siehe Pandari, kleine Form   |
| U'Rea<br>(geografische Region)                     | kleiner Landzipfel auf der gegenüberliegenden Seite von O'Rea und ein Rückzugsort für die Armee des Echten O'Rea   |
| Uhsi Busi<br>(heutiger Prominenter)                | Gründerin der Firmenkette Kleini-Schweini  |
| unlösbares Feuer<br>(Munitionstyp)                 | ölige Substanz, die hoch entflammbar ist und nicht mit Wasser gelöscht werden kann (aber mit Sand oder schweren Decken)  |
| untot<br>(magisches Wesen)                         | nicht am Leben, aber nicht inaktiv – die lebenden Toten oder Untoten, schwer zu töten und fühlen keinen Schmerz, hat stets etwas mit "Knochen" zu tun, es gibt drei grundlegende Wege Untote zu erwecken: einen Dämon herbeirufen der den Körper in Besitz nimmt / einen Geist überreden seinen alten Körper zu benutzen / direkte Kontrolle über die Knochen mittels Magie und Willenskraft |
| Vampir-Hybriden<br>(magisches Wesen)               | Halb-Vampir (z.B. ein Dhampir, Daywalker oder Blutgeist), hat etwas mit "Blut" zu tun  |
| Vampiraten<br>(heutiges Volk)                      | diese Piraten sind tagsüber nicht an Deck und greifen andere Schiffe nur nachts an   |
| Vampiratten<br>(Werling-Art)                       | Wermännchen die größtenteils humanoid sind, aber lange und breite Ohren haben (wie Fledermäuse)  |
| Vampire<br>(magisches Wesen)                       | eine spezielle Art von Untoten mit voll funktionsfähigem Bewusstsein (und oftmals auch Magie, besonders wenn der Vampir sehr alt ist), hat stets etwas mit "Blut" und "Licht" zu tun (Sonnenlicht ist besonders gefährlich für Vampire)  |

|   |  |
|---|--|
| Venetia<br>(heutiges Reich)               | eine fortschrittliche Metropole und ihr zugehöriges Umland, hauptsächlich bewohnt von Grachtenmenschen und Zwergen, bekannt für ihre zivilen Handelsexpeditionen und ihr modernes Bankenwesen, die Stadt selbst hat viele Kanäle und bietet eine reiche kulturelle Szene                                 |
| Verlorene Hand<br>(geografische Region)   | Insel nahe der östlichen Küste von Pandaristan   |
| Vogel-Land<br>(geografische Region)       | Name für die südlichste (antarktische) Landmasse, wird bewohnt von diversen Vögeln und Riesenvögeln, die äußerst aggressiv auf Zwergische Heißluftbälle reagiert haben, ist ansonsten unbewohnt und nur wenige Schiffbrüchige und Forscher versuchen dort zu überleben                                   |
| Vulkan-Insel<br>(geografische Region)     | Insel nahe der Eis-Kapuze, aufgrund der starken vulkanischen Aktivität hat die gesamte Insel ein warmes Klima und viele Quellen für heißes Wasser  |
| Waldelfen<br>(Art)                        | Waldelfen leben in Wäldern, haben eine grüne Haut und sind meist sehr gute Jäger. Sie sind üblicherweise verbündet mit Feen. Ihre Vorfahren, die Hochelfen, sehen in ihnen korruptierte (fast schon degenerierte) Abkömmlinge und scheinen sich vor ihrer wilden (und schrankenlosen) Natur zu fürchten. |
| Wargisch<br>(heutige Sprache)             | die Sprache der Jauler-Orks und Wargokks, die oft mit Wolfsgeheul verwechselt wird, von dem Außenstehende glauben, es hätte keine Bedeutung  |
| Wargistan<br>(heutiges Reich)             | große Steppe westlich von Pandaristan, bewohnt von Nomaden und einem Reitervolk das große Wölfe (Wargokks) als ihr Fortbewegungsmittel nutzt   |
| Wargokkien<br>(heutiges Reich)            | siehe Wargistan  |
| Wargokks<br>(Spezies)                     | große Wölfe, die vor allem von Orks geritten werden, anstatt Pferde dafür zu benutzen  |
| Wargolei<br>(heutiges Reich)              | siehe Wargistan  |
| Wasser-Hybrid<br>(magisches Wesen)        | ein Wesen mit starken Anteilen von Wasser-Essenz (z.B. die Lady aus dem See oder Schlamm-Wesen)  |
| Wasserwesen<br>(magisches Wesen)          | ein Wesen, das aus Wasser besteht und aus Wasser-Element-Essenz  |
| Wechselbalg<br>(magisches Wesen)          | ein Wesen, das andere Kreaturen/Objekte imitiert, hat etwas mit "Gestaltwandel" zu tun   |
| Weristans Körper<br>(geografische Region) | ein Name für die gesamte Welt von Weristan und ihre (oft unbekannte) Form  |
| Werlinge<br>(Artengruppe)                 | siehe Wermännchen (Werlinge ist eine eher abwertende Bezeichnung, die meist von Menschen benutzt wird)   |
| Wermännchen<br>(Artengruppe)              | ein Typ von Mensch-Tier-Mischwesen mit gleichbleibender Körperform (anders als Werwesen, die sich während des Vollmonds transformieren)  |
| Werwesen<br>(Artengruppe)                 | Mensch oder Wermännch mit Lykanthropie, hat stets etwas mit "Silber" und "Gestaltwandel" zu tun  |
| Werwesen-Hybriden<br>(magisches Wesen)    | Halb-Werwesen (nur Teile verändern sich), hat etwas mit "Silber" und "Gestaltwandel" zu tun  |
| West-Meer<br>(geografische Region)        | ein langes Meer, das die östlichen Kontinente von dem neu entdeckten westlichen Kontinent trennt   |
| Westbank<br>(geografische Region)         | siehe Neu-Fund-Land  |
| Wiedergänger<br>(magisches Wesen)         | siehe Knochengeist (Synonym)   |
| Wikinger<br>(Rang oder Bezeichnung)       | Bezeichnung für Küstenräuber, Seefahrer, Händler, Entdecker und Sklavenjäger aus der Fjordland Gegend – eigentlich eher eine Berufsbezeichnung, wird aber oft von Außenstehenden mit dem Namen der gesamten Art der Fjordländer verwechselt  |
| Wildschweinleute<br>(Werling-Art)         | Wermännchen mit Wildschweinfell, Wildschweinkopf (mit Hauern), haben Hände und können aufrecht gehen, haben meist einen Wildschweinschwanz   |
| Wind-Hybriden<br>(magisches Wesen)        | ein Wesen mit starken Anteilen von Wind-Essenz: (Staub-)Wolken-Wesen, Sturmriesen oder Winddrachen   |
| Winddrache<br>(magisches Wesen)           | Winddrachen sind schnelle Drachen, die "auf dem Wind reiten", einige sollen in der Lage sein, einen Windstoß auszuatmen, sie sind Wind-Hybriden  |
| Windwesen<br>(magisches Wesen)            | ein Wesen, das aus Luft und Wind-Element-Essenz besteht  |
| Wit-Haar-Elfen<br>(Art)                   | siehe Dunkelelfen, dies hier ist eine Variante mit weißem Haar (auf dem Kopf, die Augenbrauen, überall) und weißen Augäpfeln, außerdem ist ihre Haut eher dunkelbraun als schwarz, es wird vermutet, dass eine Gruppe von Grachtenmenschen Afaria besuchte und dies zur Entstehung der Art führte        |

|  |   |
|--|---|
| Wolfsschloss<br>(heutige Festung)                | eine Festung, die sich unter der Kontrolle des entkommenen Ex-Herrschers Härrborg Hinkeltorkler befindet, sie wird von Wildschweinleuten beherrscht und es gibt Arbeitssklaven von verschiedenen Arten, jedes neue Level ist gefährlicher als das vorherige, dunkle okkulte Kräfte werden hier ebenfalls erforscht (mit Hilfe von Kultisten des gehörnten Volkes)   |
| Wotan<br>(Religion: Gottheit)                    | im Glauben der Fjordländer: Hauptgott, Göttervater, Kriegsgott, Totengott, Gott der Dichtung und Runen, Gott der Magie und Ekstase  |
| Wotani<br>(Werling-Art)                          | siehe Wotanii, mit einem i ist es die Singular-Form   |
| Wotanii<br>(Werling-Art)                         | Wermännchen mit Wolfskopf, können sehr schnell und ausdauernd laufen, können beißen oder Waffen benutzen, die Vorder-Pfoten sind also "Hand und Fuß" in einem, in der typischen Kultur (wilde Wotanii) haben sie eine religiöse Beziehung zu den Fjordländern   |
| Wotanstein<br>(heutige Festung)                  | die Festung des höchstrangigsten Häuptlings der Wotanii im Land der wilden Völker, eine hauptsächlich aus Holz bestehende Festung auf einem sehr hohen Felsen   |
| Wüstenelfen<br>(Art)                             | siehe Elfen, diese Art lebt in den Wüstengegenden nahe dem Kemet und hat sehr lange und spitze Ohren  |
| Yallah<br>(Religion: Gottheit)                   | in der Religion der Arraker der eine und einzige Gott   |
| Zentauren<br>(Werling-Art)                       | Wermännchen, die den Körper eines Pferdes haben (ohne Hals/Kopf) und darauf den Oberkörper eines Menschen   |
| Zu-M-Biarr<br>(Artengruppe)                      | Diener von Zudu-Priestern, lebendige Zombies  |
| Zudu<br>(heutige Religion)                       | eine Religion, die hauptsächlich Afarianische Anhänger hat, diverse okkulte Praktiken (Fetische, Talismane, lebendige Zombies und mehr) sind Teil dieser Religion   |
| Zudu-Priester<br>(Rang oder Bezeichnung)         | Schamane oder Mediziner oder Hexe welche die okkulten Rituale des Zudu praktizieren, werden oft von Leuten mit Problemen aufgesucht, sind in der Lage, lebendige Zombies (Zu-M-Biarr) zu erschaffen   |
| Zwerge<br>(Artengruppe)                          | Zwerge sind meist etwas kleiner als Menschen. Es gibt viele verschiedene Arten von Zwergen, doch fast alle leben bevorzugt unter der Erde, um sich vor ihren Todfeinden, den Drachen zu schützen. Diese Feinde haben es auf die Reichtümer und wertvollen Erfindungen der Zwerge abgesehen, welche sie in ihrem unermüdlichen Streben aus dem Stein hauen bzw. In ihren Kammern erfinden.   |
| Zwergen-Berge<br>(heutiges Reich)                | die acht Berge nahe Monarch-Stadt, Heimat der sieben Zwergen-Klans, der mittlere Berg enthält die uralte Berghalle, über die man sagt, sie sei der Ursprung aller Zwerge, der König der hier lebt, wird Bergkönig genannt, er wird von den sieben Zwergenvölkern gewählt und lebt hier mit seiner Familie und Mitgliedern der sechs anderen Klans, die Leute die hier leben werden "Zwerge von hinter den sieben Bergen" genannt, da es sieben andere Berge rings um diesen Berg gibt |
| Zwergenfeuer<br>(Munitionstyp)                   | siehe unlösbares Feuer, diese Version der Rezeptur wurde von zwergischen Alchemisten entwickelt   |
| Zwergenpulver<br>(Munitionstyp)                  | hoch explosives, schwarzes, Pulver, das im Bergbau und auch für Bomben, Granaten, Kanonen und Schusswaffen benutzt wird   |
| zwergische Metallwaren<br>(Gegenstand: Werkzeug) | Eisenwaren (und Gegenstände aus anderen Metallen) aus echter Zwergischer Fertigung, enthalten kleine Gravuren und Reliefe aus RitzenStanzen, viele Nachahmer versuchen mit ähnlichen aussehenden, aber gefälschten Metallwaren Kasse zu machen  |
| zwergische Pulverwaffen<br>(Gegenstand: Waffe)   | unverkäufliche Fernwaffen, Geschütze und Bomben, die auf Zwergenpulver basieren, können nur auf dem Schwarzmarkt (bei Räufern und Orks) gekauft werden  |
| zwergische Rüstungen<br>(Gegenstand: Waffe)      | siehe zwergische Metallwaren, dies hier ist die Unterkategorie, die nur Rüstungsteile beinhaltet  |
| zwergische Waffen<br>(Gegenstand: Waffe)         | siehe zwergische Metallwaren, dies hier ist die Unterkategorie, die nur Waffen beinhaltet (jedoch keine zwergischen Pulverwaffen – diese stehen nicht zum Verkauf, außer auf dem Schwarzmarkt)  |
| zwergischer Bogen<br>(Gegenstand: Waffe)         | ein Bogen mit interessanter Mechanik (die Zwerge nennen diese Konstruktion Kommpaunt), höhere Genauigkeit und kann mehrere Minuten lang gespannt bleiben  |
| zwergischer Kriegsbogen<br>(Gegenstand: Waffe)   | ein Bogen mit interessanter Mechanik (die Zwerge nennen diese Konstruktion Kommpaunt), höherer Schaden und hat einen Rahmen aus einer metallischen Legierung  |
| Zyklork<br>(Art)                                 | spezielle Zyklopen, die ein Horn auf der Stirn haben, sind meist auch Kannibalen, ihr Gebrüll können nur die Jauler und Wargokks verstehen (ähnelt dem Wargisch)  |