

Bhór ny Maë, die große Schüssel



In dieser flachen Tiefebene im Westen von Goldland lebt ein ziemlich unabhängiges Reiter- und Nomadenvolk in klassischer Clansstruktur, das Magie jeglicher Art ablehnt und sich nur auf seine Waffen, seine Pferde und seine vierfältige Göttin verläßt. Kein Wunder, daß der Pferdehandel zu den Haupteinnahmequellen dieses Volkes gehört. Die Tiefebene entstand einst als Folge unkontrollierter Magie, die das Land zerriß.

[Die Jahreszeiten](#)

[Die Landschaft](#)

[Bevölkerung](#)

[Sarúydhorîni - die](#)

[Schwertgeschworenen](#)

[Magie](#)

[Heiler](#)

[Schamanen](#)

[Religion - die Göttin "Maërhïs"](#)

[Geschichte der Gárhïs](#)

[Sprache der Gárhïs](#)

[Nÿa-gárhïs, die Stadt am](#)

[Klippenrand](#)

Über das Land und die Kultur der Gárhïs:

Im Goldland, ungefähr auf der Höhe von Whiskey-Valley, vielleicht zwei Wochen auf Gárhïs-Pferden nach Osten, stößt man auf einen Steilabbruch der sich, so weit das Auge reicht, hin zieht. Dieser Abbruch umschließt fast kreisförmig eine große Ebene, die von sanften, grasbewachsenen Hügeln durchzogen ist.

Der Westrand ist ein hundert Mannhöhen hoher, steil abfallender und von großen Felsbrocken übersäter Karst, in dem es fast kein Wasser und wenig Vegetation gibt. Auf Grund von Verwitterung ist der Westrand nicht ganz so steil und hoch wie der Ostrand.

Es gibt hier auch nur wenige Wege die in die "**Bhór ny Maë**", die Schüssel der Mutter, wie sie die Gárhïs nennen, hinunterführen. Wer es ohne Führer versucht, verirrt sich bald hoffnungslos in der weglosen Steinwüste des Karst, dem "**Agnà sal Bàn**" oder "Nichts als Stein". Und dennoch ist der Karst bewohnt: von wilden Langhaarziegen und Krauswollschafen, aber auch von Felsottern und Luchsen. Auf diese Art verhindert die Landschaft selbst ungebetene Gäste. Hat man jedoch mit Hilfe von ortskundigen Führern und der Billigung "**Maërhïs**", der Göttin die über dieses Land wacht, den sicheren Boden erreicht, erwartet einen ein unübertroffenes Schauspiel:

Im Frühling ein Meer aus Grüntönen mit bunten Flecken; im Hochsommer eine Studie in Gold und Blau mit gelegentlichen grünen Farbtupfern; im Herbst wird das Gold allmählich zu Bronze und das Grün zu Gold, um im Winter zu Grau, Schwarz und Braun zu werden.

Die Jahreszeiten

Im Frühling ist die "Bhór ny Maë" so lieblich wie "Maërhïs" als Maid, "Dunhë". Die Regen- und Hagelstürme werden im Frühjahr zu sanften, vom Ostwind getragenen, lebenspendenden Schauern. Überall wo man hinblickt nur Gras und Blumen, in allen nur erdenklichen Farben. Und auch die Tierwelt erwacht aus ihrem Winterschlaf.

Aber Sommer und Winter sind keine Jahreszeiten um sich viel zu bewegen. Im Sommer verbrennt die Sonne jedes ungeschützte Stückchen Haut. Der heiße Südwind trocknet die Wasserläufe bis auf winzige Rinnsale aus. Die Sonne ist so unbarmherzig bis man sich nach jedem bißchen Schatten sehnt und doch keinen findet.

Der Herbst hält reiche Jagdbeute bereit um für die kalte Jahreszeit gerüstet zu sein. Der warme Westwind bringt aber auch den Geruch von reifen Wildkornfeldern und Nüssen mit sich.

Der Winter jedoch bringt kalten, schneidenden Nordwind und hinterläßt das Land in einem fahlen Graubraun, wo sich, bis auf die Clans und ihre Herden, alles Leben unter die Erde in sichere Höhlen zurückzieht.

Im Osten sind die Jahreszeiten etwas weniger heftig ausgeprägt als im Westen. Daher sind die Wintercamps auch alle entlang des Ostrand es verteilt.

Die Landschaft

Die "Bhór ny Maë" ist keine flache Ebene, sondern ein Land voll von sanften Hügelketten, durchzogen von schmalen Wasserläufen mit Buschwerk an den Seiten und gelegentlich sogar Bäumen rund um die wenigen artesischen Quellen.

Am Klippenrand gibt es zwei bis drei Stellen an denen mächtige Wasserfälle in Kaskaden zur Ebene herabfallen. Der Rand wird nach Osten hin immer steiler und höher bis er schließlich mehrere Hundert Mannhöhen senkrecht hinabfällt. Wer es wagt hier hinunter zu klettern macht bald Bekanntschaft mit den Klippenbewohnern und kommt meist zu einem vorzeitigen Ende. Klippschliefer, eine Art von Nagetier, Felsottern, Steinwiesel, Felsentauben und mehrere Arten von Raubvögeln bewohnen die östlichen, aber auch die nördlichen und südlichen Klippen. Am Fuße der Klippen, entlang der Ostwand gibt es mehrere Höhlensysteme in denen die Clans vor den Winterstürmen Schutz suchen.

Vom Karst bis zum Ostrand benötigt man auf Gárhís-Pferden vielleicht zwei Wochen. Die Reise führt durch wegloses Grasland über sanfte Hügel, gelegentlich unterbrochen von Buschwerk und Bäumen, entlang der wenigen Bäche und Quellen. Die Lage der Quellen sind gutgehütete Geheimnisse der jeweiligen Clans, die auch die Klippenpfade bewachen. Neben den artesischen Quellen gibt es auch gegrabene Brunnen mitten in der Ebene. Diese findet man meist nur mit Hilfe eines Wegfinders und den unauffälligen Landmarken der Gárhís. Landmarken wie Spalten in der Klippenwand, Steinhäufchen an Hügelflanken oder einzelne Bäume. Ein Wegfinder zeigt immer den Weg nach Norden. In der Nacht orientieren sich die Gárhís nach den Sternen. Ohne Führer oder genauer Karte ist man in diesen Hügeln bald verloren.

Diese Grenzreiter sind es auch die ungebetene Gäste in Empfang nehmen, die es wider Erwarten doch bis in die Ebene geschafft haben. Meistens schießen sie zuerst und fragen dann.

Bevölkerung

Das Volk, "**Gárhís**", ist in mehrere Clans unterteilt, die in der Großen Ebene , "Bhór ny Maë" wörtlich: "die Schüssel der Mutter", von Weideplatz zu Weideplatz ziehen.

Die vier Haupthimmelsrichtungen werden von den vier ursprünglichen Clans als Sommerweiden beansprucht.

- Graskatze, "Munhë" im Osten;
- Falke, "Frayhë" im Süden,
- Antilope, "Ayhàn" im Westen
- Steppenwolf, "Bàndrís" im Norden

Dazwischen liegen die Sommerweiden der restlichen Clans.

Ein Clan besteht aus mehreren Familien mit deren Herden. Wichtige Entscheidungen werden, nach Beratung mit dem Clan, von den Clanältesten getroffen: dem Schamanen, dem Clanobersten, dem Heiler, dem Waffenmeister und dem Ältestenrat.

Der **Clanoberste** ist nicht unbedingt der Älteste des Clans sondern der oder diejenige mit der größten Erfahrung. Ihm zur Seite stehen als Berater der Ältestenrat. Normalerweise stellt jede Familie ein Ratsmitglied. Der Clanoberste trägt Gewand nur in Blauschattierungen und als Zeichen seiner Würde eine stilisierte Reitpeitsche am Gürtel.

Der **Waffenmeister** ist auch oberster Heerführer und für den Unterricht der jungen Mädchen und Burschen im Waffenhandwerk verantwortlich. Bei den Gárhís lernen alle Kinder den Gebrauch von Waffen, unabhängig davon wie sie sich später entschließen welchen Platz sie im Clan einnehmen wollen. Stab, Langdolch, und eine Wurfwanne (Dart, Stern oder Messer) wird von allen gelernt, nur Krieger und Jäger werden weiter ausgebildet.

Bevorzugte Waffen der Krieger sind vom Rücken gezogene Anderthalbhänder, Einhandschwert mit Schild, kurze Recurve-Reiterbögen und Langdolch. Bei Schwertern werden meist solche mit leicht gebogenen Klingen benutzt. Die meisten Krieger bevorzugen leichte aber stabile Schuppenpanzer. Jäger benutzen auch manchmal Armbrüste und Langbögen.

Der Waffenmeister trägt Kleidung in Scharlachttönen und gegebenenfalls auch Panzerung in Rot. Die Bewaffnung eines Waffenmeisters ist ebenfalls mit Rot verziert und trägt das Clanzeichen. Der Dolch eines Waffenmeisters mit roter Griffwicklung dem Clanzeichen am Knauf und dem Namenszeichen am Heft ist auch das Zeichen seiner Würde. Die Gárhís sind ein Volk von Reiterkriegern deren Erfolge auf "Zuschlagen und Wegreiten" Techniken beruhen. Sie sind berühmt für ihre Pferde.

→ Die Schwertgeschworenen

Eine besondere Art von Kriegerinnen sind die Schwertgeschworenen, die "**Sarúydhorîni**". Diese Frauen und Männer sind dem Aspekt der Kämpferin "**Sarhë**" verschworen. Der Eid dieser Krieger bringt mit sich, dass diese kein sexuelles Verlangen mehr haben, und auch fast keine sexuelle Identität mehr. Das macht sie perfekt für ihre Rolle als unparteiische Schiedsrichter. Die Sarúydhorîni dienen zuerst der Göttin des Südwindes, der Kämpferin, die so geschlechtslos ist wie die Klinge die sie führt - dann dienen sie den Clans als Gesamtes - und dann erst ihren individuellen Clans. Sie sind sowohl die Schwerter der Göttin als auch Ihre Waffengefährten.

Ihre Asexualität erlaubt es ihnen einen neutralen Standpunkt in den diversen Fehden einzunehmen. Sie sind Vermittler und Schlichter in Streitfällen zwischen den Clans und nur ihnen ist es gestattet Blutfedhe zu erklären und den Weg der Rache zu beschreiten. Sonst würden zu viele des Volkes unter den Klängen ihrer Brüder und Schwestern sterben, da die Gárhís oft ein recht heftiges Temperament haben. Blutfedhe zwischen Gárhís und Gárhís dient nicht dem Wohl der Clans. Und daher beschränkt, das Privileg Blutpreis zu verlangen, in den Händen derer, die dem Wohle der Clans als Ganzes verschworen sind, die Inter-Clan Kämpfe auf ein Minimum.

Jeder Gárhís weis was für einen Preis die Göttin fordert. Um ein Schwertgeschworener zu werden gibt man sich selbst und seinen eigenen Clan auf, um im Dienste der Kämpferin dem Wohl der Clans zu dienen. In jeder Generation gibt es einige Frauen und Männer die diesen Preis zu zahlen bereit sind. Ausgebildet werden diese Krieger von Ihren eigenen Lehrern den "Hán-Sarúydhorîni", den Geist-Schwertgeschworenen. Ihren Boten in der Anderstwelt. Jede Sarúydhor lernt auch mit Hilfe von Meditation die Traumpfade der Anderstwelt zu betreten um sich zu regenerieren, seinen Lehrer zu befragen oder zu Sarhë zu beten.

Ganz im Gegensatz zu den übrigen, sonst so farbenliebenden, Gárhís tragen Schwertgeschwore normalerweise dunkle Brauntöne und wenn sie auf Blutrache aus sind, Schwarz. Die Hán-Sarúyðhořni erscheinen nur in mond hellen Nächten und immer in Schwarz und tief verschleiert .

→ Magie

Wer magiebegabt ist wird entweder Heiler, Schamane oder muß die Ebene für immer verlassen, um sich an anderen Magierschulen ausbilden zu lassen. Letzterer Fall kommt sehr selten vor, und Maërhís geleitet solch Fälle meist zu Magiern die sich dem Lichte widmen. Heiler und Schamane sind beide der Göttin verschworen und zwar dem Aspekt der Ehrwürdigen Alten, "Làmoï-yë". Steingeschworene sind dem Wohl der Clans als solche verbunden und dienen Maërhís mit ihrem Geist und ihren Talenten.

→ Heiler

Heiler können sowohl mit Messer und Kräutern als auch mit der Kraft der Göttin heilen. Göttliche Hilfe bei der Heilung wird nur bei Notfällen und bei schweren Wunden erbeten. Der Heiler setzt seine ganze Energie ein und muß manchmal noch ein von der Göttin gefordertes Opfer bringen - sei es die Aufgabe persönlicher Dinge, die Änderung einer vorgefaßten Meinung oder Aufgaben und Pflichten, die er sonst nicht übernehmen würde. Auch Wiederbelebung ist mit Ihrer Hilfe möglich, doch der Heiler muß dann auch gewillt sein, sein eigenes Leben hinzugeben. Maërhís, in ihrem Aspekt als Ehrwürdige Alte auch der Tod, das Wissen, der Norden und das Wasser, wird eine Wiederbelebung nur dann gewähren wenn es dem Wohl der Clans dient. Sie wird auch nicht zögern das Leben des Heilers zu fordern wenn dem Clan daraus kein Schaden entsteht.



Formeln der Heiler:



Heilformel:

Hilf mir Ehrwürdige zu heilen diesen Schmerz,
zusammenzufügen was gebrochen, was zerrissen !
Beim Stein der uns verbindet, leihe mir von DEINER Macht !
Làmoï-yëmhán svílam nīs Nàrdi,
baýsam rili gordir, rili sidir !
Di Bàn nil bá inram, oüdrísà mhën dà vai-gidhÿ Rànīs!

Wiederbelebungsfornel:

So wie geschnitt'ne Äste wieder knospen,
wie ein gebroch'nes Schwert aus Feuer neu entsteht,
so wie, auf Stein gefallen, reifes Korn noch keimt,
So führe Du, oh Ehrwürdige, sie zu uns zurück.
Laß sie vollenden das, was sie begann.
Maid, Kämpferin, Mutter und Ehrwürdige Alte,
Wand'rer, Wächter, Jäger und Weiser, so schließe sich der Kreis!
O gütige Göttin, erlaube ihr, die Traumpfade zu verlassen, ihrem Clan weiter zu dienen!
Hilf mir Göttin, ihr den richtigen Weg zu zeigen !
Beim Stein der uns verbindet, leihe mir von Deiner Macht !



Heiler sind in Grün gewandet und tragen als Zeichen ihrer Würde eine mit Ihren Symbolen bestickte Kräutertasche.

→ Schamanen

Schamanen sind, ebenso wie Heiler, Steingeschworene, "Bàndhorîni". Auch die zwei Ältesten in jedem Clan sind der Ehrwürdigen Alten verschworen. Diese beiden Personen können auch mit dem Heiler und dem Schamanen ident sein. Schamanen sind neben den Heilern die einzigen die Magie anwenden und dafür nur die Kraft der Göttin benutzen. Ihre Magie verwenden sie um Heiler zu unterstützen, Wetterprognosen zu erstellen, Veränderungen vorher zusagen, die Zeichen der Göttin zu interpretieren und Ähnliches. Sonst sind sie Berater, Seelenheiler, Geschichtsschreiber und Bewahrer von Wissen sowohl der Clans als auch von Außer-Clan Wissen. Sie kümmern sich auch um die Geschichtserziehung der Jugendlichen, beraten bei der Namengebung nach der Geburt und führen Begräbnisse durch.

Aufzeichnungen werden mittels Webteppichen geführt, die in einer speziellen, kondensierten Schrift Ereignisse, Wissen, und Weisheiten der Clans festhalten. Die Ältesten dieser Teppiche werden in Nÿa-gárhîs aufbewahrt.

→ Nÿa-gárhîs, die Stadt am Klippenrand

Nÿa-gárhîs ist die einzige Ansiedlung entlang des Klippenrandes. Die Handelsstadt liegt ziemlich genau in der Mitte des Nordrandes. Der Weg hinauf ist knapp drei Pferde breit und windet sich in spitzkehrigen Serpentinaen die Felsen hinauf. Es ist der breiteste Pfad den es von der Ebene nach oben gibt. Am FuÙe des Weges in der Ebene liegt ein Eschengehölz und eine artesische Quelle.

Die Stadt hat einen Kern aus gemauerten Häusern in denen das ganze Jahr über Leben herrscht und besteht sonst nur aus Zelten, die von Frühling bis Herbst ein wechselndes, buntes Bild bieten, da ein ständiges Kommen und Gehen herrscht. Dort spielt sich sämtlicher Handel zwischen den Ebenen und dem Rest der Welt ab. Hier werden in einem der gemauerten Häuser auch die Geschichtsaufzeichnungen der Clans aufbewahrt. Die gewebten Teppiche geben ihre **Geschichten** nur unter Ihrem Mondlicht frei. Jeder Schamane war mindestens einmal in seinem Leben hier um die Geschichte der Clans zu erleben. Bewacht werden die Teppiche von Mitternachtsblau gekleideten Sarúyðhorîni die auch Làmoï-yë, der Ehrwürdigen Alten, dem Wissen verschworen sind.

Religion

Die Gárhîs haben einen Zweigottglauben, in dem der männliche Part normalerweise nicht erwähnt wird. Sie machen keinen Unterschied zwischen guten Ereignissen für den Clan und dem Wohl der Göttin. Die Lehre der Göttin ist wichtiger als persönliche Interessen. Persönliche Beziehung zur Gottheit ist kein abstrakter Begriff. "Maërhîs", die Göttin taucht immer wieder in Visionen "persönlich" auf.

Die **Zeltheiligtümer** sind immer nach dem selben Prinzip aufgebaut: An den vier Seiten des Zeltes stehen kleine, niedrige hölzerne Altäre, darauf die vier Symbole der Göttin

Im Osten die Maid, "Dunhë"	eine frische Blüte im Frühling und Sommer, ein Räucherstäbchen im Herbst und Winter
Im Süden die Kriegerin, "Sarhë"	eine immer-brennende Flamme
Im Westen die Mutter, "Maë"	eine Handvoll Korn
Im Norden die Ehrwürdige Alte, "Làmoï-yë"	ein glatter schwarzer Stein

Der männliche Gegenpart der Göttin, Doayúd hat ebenfalls vier Inkarnationen:

Im Osten der Wanderer, Dimayä

Im Süden der Wächter, Soní

Im Westen der Jäger, Miràl

Im Norden der Weise, Lighúd

Schamanen unterhalten auch die Zeltheiligtümer und beraten Clanangehörige die mit der Göttin in Verbindung treten wollen bzw., tun das für sie.

Jeder Clanangehörige hat das Recht sich an Maèrhïs um Rat, Anleitung und Hilfe zu wenden. Maèrhïs wird sich nur dann einmischen wenn für ihr Volk und oder sie selbst Gefahr besteht, bzw. es um mächtige Magische Artefakte geht, die die Balance der Welt empfindlich stören können und so zur Gefahr werden. Jeder Gárhïs trägt die, zur Anrufung notwendigen Zutaten mit sich bzw. kann sie in der Umgebung auftreiben. Man braucht dafür ein ruhiges Plätzchen, vier mittelgroße flache Steine oder Holzstücke um als Altäre zu dienen, die Symbole der vier Aspekte von Maèrhïs und Zeit. Allerdings wird ein Gárhïs nur dann seine Göttin um Rat fragen wenn es unabdingbar Notwendig ist, da man einen Gott nicht ohne guten Grund um Rat fragt.

Der Schamane hilft auch bei den **Begräbnisfeierlichkeiten**.

Die Gárhïs bestatten ihre Toten mit Feuer, löschen den Scheiterhaufen mit Wasser und sammeln die Asche und Knochen in großen irdenen Krügen, die dann in der Erde begraben werden. Grabbeigaben sind symbolische Geschenke an den Toten. Ein geflochtenes Band seines Lieblingspferdes, ein Wollkäuel seines besten Schafes, eine Knochenschnitzerei, Tonschmuck und Ähnliches.

→ [Todesformel der Gárhïs](#)

Frei von Wasser, Wind, Feuer und Erde,

Eins, Schwester/Bruder, mit Maèrhïs werde.

Frei von Wasser, Wind und Erde,

Lohe, Schwester/Bruder, Feuer werde.

Frei von Feuer, Wind und Erde,

Fließe, Schwester/Bruder, Wasser werde.

Frei von Wasser, Feuer und Erde,

Wehe, Schwester/Bruder, Wind werde.

Frei von Wasser, Feuer und Wind,

Zerfalle, Schwester/Bruder, Erde werde.

für unbekannt/Maèrhïs: *Gós dà Lhúd, Verhë, Rágnay´yà Bárhïs
Màinén, Inna/Inúd, Maèrhïssen nodà!*

für Feuer/Kriegerin:	<i>Gòs dà Lhúd, Verhë yà Bárhìs, Ragnà, Inna/Inúd, Ráгнаÿ nodà!</i>
für Wasser/Ehrwürdige Alte:	<i>Gòs dà Ráгнаÿ, Verhë yà Bárhìs, Lhudà, Inna/Inúd, Lhúd nodà!</i>
für Wind/Maid:	<i>Gòs dà Lhúd, Ráгнаÿ yà Bárhìs, Verhà, Inna/Inúd, Verhë nodà!</i>
Für Erde/Mutter:	<i>Gòs dà Lhúd, Ráгнаÿ yà Verhë, Bárhà, Inna/Inúd, Bárhìs nodà!</i>



Beim Begräbnis wird von den Clanangehörigen eine **Todesformel** gesprochen um der Seele des Verstorbenen den Weg zu ihrem Aspekt von Maërhìs zu erleichtern. Ist nicht bekannt welchem Aspekt der Tote huldigt oder möchte man einem Nicht-Clanangehörigem die letzte Ehre erweisen, gibt es ebenfalls eine Formel. Außerdem werden noch in allen vier Windrichtungen die vier Attribute von Maërhìs ausgelegt und man schreitet beim sprechen der Formel von der Maid (Geburt/Osten/Frühling) bis zur Ehrwürdigen Alten (Tod/Norden/Winter) um den aufgebahrten Toten oder Scheiterhaufen. Die Begräbnisplätze sind immer auf Felsplateaus in der Nähe von bewaldeten Flußläufen. Für jeden Gefällten Baum wird vier neue gepflanzt. Die Urnenfelder liegen in den umgebenden Hügeln und die Gräber sind durch geschnitzte Holzpfähle mit dem Clansymbol und bunten Seidenfahnen markiert.

Geschichte

Die Geschichte der Bhór ny Maë kann wohl 200 Generationen zurück verfolgt werden. Bis in die Zeit der Magierkriege als die Bhór ny Maë noch kein Krater war, sondern dort eine mächtige Festung stand und die Nà-gárhìs noch ein Volk waren. Die **Nà-gárhìs** waren im Dienste von **Urtho, dem Magier des Lichtes**, als Krieger, Magier, Bauern, Heiler, Tierzüchter und allen möglichen anderen Berufen die eine Armee so benötigte, tätig. Urtho's Einflußbereich umfaßte die heutige Magierhalbinsel, die zu diesem Zeitpunkt eine Insel war, auf der sich eine weitere Festung, der magischen Forschung gewidmet, befand; das ganze heutige Goldland mit seiner großen Festung und einige vorgeschobene Posten in den Bergen, wo sich heute Whiskyvalley befindet.

Die Magierkriege begannen als sich **Leareth**, ein Magier der Finsternis nicht mehr mit dem begnügen wollte was er bis herunter seinen Einfluß gebracht hatte und Urtho's Leute und Gebiete aktiv angriff und unter seinen Bann zu bringen. Was folgte waren Jahre voll von kleineren Übergriffen, Überfälle von magischen Wesen auf Gehöfte auf Urtho's Land, Schlarmützel aus denen kein Sieger hervorging und die nur dazu dienten festzustellen wie stark der Gegner war. All das kummulierte in der Schlacht die allem ein Ende setzte, der ersetzten und letzten Schlacht in die beide Seiten alles warfen was sie aufbringen konnten.

Das Resultat dieses Konfliktes war ein von Magie völlig verwüstetes Land, in beiden Einflußsphären. Aber es gab auf beiden Seiten Gruppen die es geschafft hatten zu Überleben, so wie die Nà-gárhìs.

Einer ihrer ältesten Bildteppiche schildert was die Überlebenden der Katastrophe vor gefunden haben. In einer Vollmondnacht gibt der Teppich seine **Geheimnisse** frei.

→ Das Geheimnis des Bildteppichs der Gárhís

Im silbernen Licht des Mondes wird in der Mitte des Teppichs eine Szene lebendig:

Eine große Gruppe von Leuten aller Altersstufen mit Wagen und Herden steht am Rande eines riesigen, verbrannten Kraters, dessen Rand am Horizont verschwindet. Der Boden des Kraters ist nur undeutlich in großer Tiefe als spiegelnde Ebene zu sehen.

“Das war einst unser Heimatland, die Heimat des Volkes der Nà-gárhís. Das war alles was von unserer Heimat übrig blieb nach dem ersten und letzten Konflikt der Magierkriege.”

Die Szene in der Lichtsäule verändert sich: Ein Teil der Personen scheint nach heftigen Diskussionen zu packen und in Richtung Berge aufzubrechen.

“Wir flohen vor der Zerstörung und kehren zurück sobald wir konnten. Dies war was wir vorfanden und es herrschte Trauer und Verwirrung. Dann kam die Wut über das was passiert war und durch was es verursacht wurde. Es herrschte Uneinigkeit unter den Clans was nun zu tun sei. Einige wollten dem Gebrauch von Magie völlig entsagen und andere wollten die Magie weiter benutzen um das Land zu Heilen und so den Clans das Überleben zu sichern. Zwischen diesen beiden Positionen war kein Kompromiß möglich - Unstimmigkeit würde zu Argumenten und Argumente wurden zu Haß. Der Punkt war gekommen wo die Clans sich besser trennten bevor Haß zur Blutfedhe wurde. Und so zogen die Båndagárhís, das Zaubervolk Richtung Westen in die Berge zurück, sie wurden später zum Verlorenen Volk, den Lihá-gárhís. So wurde aus den Nà-gárhís die Gárhís, meine Vorfahren die der Magie entsagten und die Båndagárhís, die die Magie zum Heilen des Landes und für ihr Überleben behielten.”

Im Mondlicht sah man die übrigen Clanmitglieder ein Camp aufbauen. Die Schamanen der vier Clans zogen sich in ihre Zelte zurück um zu Beten.

“So wie unsere Schwestern und Brüder der Båndagárhís ein von Magie verwüstetes Land vorfanden und erkannten, daß Überleben nur mit Ihrer Hilfe möglich sei, so hatten dies auch unsere Schamanen erkannt und riefen nun Maerhís und Doayúd an.”

Im schimmernden Licht der Säule formierten sich die Clans um ihre Schamanen. Nach kurzer Beratung schienen drei der vier Clans zu packen und sich in verschiedene Richtungen um den Rand herum auf den Weg zu machen.

“Der Preis für Ihre Hilfe war das Blut der vier Clanobersten und so machten sich die Clans auf die vier Kardinalpunkte am Rand einzunehmen. Graskatze, Munhë im Osten, sie hatten den weitesten Weg, Falke, Frayhë im Süden, Steppenwolf, Båndrís im Norden und Antilope, Ayhàn im Westen. Dann war es so weit, alle Clans hatten den ihnen bestimmten Punkt erreicht und bei Sonnenuntergang gaben die Clanobersten ihr Leben hin. Jeder wie er es für richtig hielt und bei Mondaufgang kam Sie.”

Abermals verändert sich das Bild in der Mondlichtsäule: Am Kraterrand in Mitten des Clanvolkes stehend, den Geruch von verbrannter Erde in der Nase, das Heulen des Windes und gelegentliches Kinderweinen in den Ohren, starren alle gebannt in den Krater. Riesengroß in einer Säule aus schwarzsamtener, sternensäuerlicher Nacht, umspielt von Mondlicht steht Sie, Maerhís. Ihr Gesicht wandelt sich von Moment zu Moment, von der lieblichen Maid zur ehrwürdigen Alten, von der asketischen Kämpferin zur nährenden Mutter und wieder zurück. Ihre Stimme ist wie Samt und Stahl und durchdringt das Sein aller Clans:

“So wie ich die Gebete eurer Schwestern und Brüder der Båndagárhís erhört habe, so habe ich auch euch gehört. Doch so wie sie müßt auch ihr einen Preis für das was ihr von mir verlangt zahlen.² In Blut?² fragt einer der Schamanen für alle hörbar. ²Nein - nicht in Blut aber mit eurem Leben, jeder von euch. Ich gebe euch eure Heimat zurück, doch der Preis ist ewige Wachsamkeit.”

Sie hält Ihre Hand hoch und auf Ihrer Handfläche erscheint der Krater. Unter der Asche und den verbrannten Steinen lagen im Zentrum des Kraters formlose Dinge die in einem böartigen Violett leuchteten.

“Drei Dinge haben eure Heimat vernichtet. Die zerstörerischen Sprüche des Feindes, die Selbstzerstörung des magischen Portals durch das ihr geflohen seid und der Todesstreich eures Herren Urtho's, der den Feind völlig vernichten sollte zum Preis von Urtho's und seines Champions Tod. Aber trotz alledem liegen hier noch viele magische Waffen aus Urtho's Arsenal begraben. Ein Teil davon ist noch verwendbar und könnten großes Unheil anrichten wenn sie in die falschen Hände geraten. Ja, diese Waffen sind selbst für diejenigen gefährlich, die gute Absichten haben. Aber da ihr der Magie für alle Zeiten abschwören habt stellen solche Dinge für euch keine Versuchung dar.” Man fühlt die Zustimmung aller Clans die um den Kraterrand verteilt waren.

“Höret dann den Preis für eure Heimat: Ihr müßt euer neues Land bewachen. Ihr werdet Fremde unter allen Umständen fern halten, es sei den sie verpflichten sich den Clans oder sind Verbündete, die von Mir begutachtet wurden. dies müßt ihr Schamanen Mir ermöglichen und Ich werde sie so kennzeichnen, daß ihr sie erkennen werdet. Ihr werdet nie wieder einem Herrscher die Treue schwören, sondern nur euch selbst und den Mächten. All eure Kinder die mit der Gabe der Magie geboren werden müssen entweder das Handwerk eines Schamanen oder Heilers erlernen oder zu euren Schwestern und Brüdern der Båndagárhís geschickt werden oder ihr müßt den Schamanen erlauben die Magiebegabung für immer zu blockieren.”

Die Clans überlegten nicht lange, obwohl der Preis wahrlich ein Opfer bringen hieß. Ihre Freiheit und bis zu einem gewissen Grad auch ihr freier Wille nicht nur für diese, sondern auch für alle kommenden Generationen. Die Clans würden sich zu ewigem Dienst und Wachsamkeit verpflichten, doch dafür würden sie ihre Heimat wieder bekommen. Dennoch zögerten sie nicht mit ihrer Zustimmung.

“Es ist gut!” sprach Maërhís, breitete Ihre Hände aus, stieg in den Krater und begann zu gehen. Wo Ihre Füße den Boden berührten entsprang ein Teppich aus Blumen, Gras und Bäumen. Ein Teppich der sich einer grünen Flut gleich, über die Ruinen ergoß, als Sie westwärts schritt.



Gárhís Lied der Jahreszeiten:

⇒ *Gárhís Lied der Jahreszeiten*

Der Ostwind ruft, d'rum komm fort mit mir,
Gen Morgen dem Wanderer folgen wir,
Gen Morgen zur Jungfrau, zum Dunkelmond hin,
Zum Neujahrsbeginn laß hinaus uns ziehn.
Laß uns folgen dem Wandrer auf den Steppenplan
Dort fängt's im Frühlingsregen zu sprießen an,

Laß uns folgen der Jungfrau im süß plätschernden Naß,
Zarte Blumen umkränzen ihre Spuren im Gras.

Der Südwind läßt, horch!, seine Stimme erschallen,
Wir folgen dem Wächter, der Herr ist uns allen,
Wir folgen der Krieg'rin, was schwach ist zu schützen,
Hold ist Neumond der Kämpf'rin, komm laß ihn uns nützen!
Der Sommer bringt Streit, bringt die Feinde herbei,
Wie sie zu schlagen, der Wächter uns Ratgeber sei.
Keine Gnade kennt die Kämpf'rin im ehrnvollen Krieg,
Die Kämpf'rin, der Wächter, sie bringen den Sieg.

Komm folge dem Westwind, dem herbstlichen Wehen,
Wenn im Mantel der Mutter geborgen wir gehen,
Komm folge dem Jäger in die Wüste hinaus,
Bring dem Clan reiche Beute zum festlichen Schmaus.
Denn nun kommt der Herbst, der Altar steht im Westen,
Zeit des Vollmonds, der Ernte, mit Ruhe und Festen.
Empfange die Früchte der Erde von IHR,
Genieße die Herbstjagd und dank IHM dafür.

Der Nordwind, der kalte, voll schneeigem Wehn,
Zeigt die Zeit an, in wärm're Gefilde zu gehn.
Wohin weiß der Weise, die Ehrwürd'ge, wie
Den Rückweg im Schein des Alten Monds weisen sie.
Und wenn, mit dem Winter, der letzte Atemzug käm,
Unser Weg jäh die Richtung zum Totenreich nähm,
Machte die Ehrwürd'ge Alte die Bürde uns leicht,
Zeigte der Weise, wie den neuen Weg man sicher erreicht.



⇒ [Die Sprache der Gárhïs](#)

[Tiere der Bhór ny Maë](#)

[Gárhïs-Deutsch](#)

[Deutsch-Gárhïs](#)

[Grammatik](#)

Vokabelteil:

Buchstaben : A, E, I, O, U, Y, B, D, G, H, L, M, N, R, S, V

Endungen:

f: -(h)ë, -(h)rïs, -(h)or, -n, -m, -(h)ïs, -ÿs, -r, -a , -lla(Verkleinerung)

m: -aÿ, -úð, -i, -òm, -al, -d, -ú, -llúð (Verkleinerung)

Tiere der Bhór ny Maë (die Übersetzungen entsprechen nur ungefähr)

Adler	(f, Clan)	Aëljëvher
-------	-----------	-----------

Antilope	(w, Clan)	Ayhàn
Buschtaube	(m)	Digid
Bussard	(f)	Nóderhīs
Damwild	(m, Clan)	Na-úd
Eule	(m, Clan)	Gilgùd
Falke	(w, Clan)	Frayhë
Fasan	(m)	Naòm
Felsenfalke	(f)	Frayhbànyë
Felsentaube	(m)	Bànyëlíd
Felsotter	(f)	Bànyëlÿar
Fuchs	(m, Clan)	Lhóri
Gans	(f)	Randrīs
Gazelle	(w, Clan)	Dunhīs
Geier	(m, Clan)	Vùlnhor
Graskatze	(w, Clan)	Munhë
Habicht	(m)	Doval
Hase	(m)	Lavaÿ
Höhlenbär	(w, Clan)	Lugor-hë
Hyäne	(m)	Saÿ-dòm
Insekt	(m)	Bhrùd
Kaninchen	(m)	Saïdáni
Käuzchen	(m)	Bulbúd
Klippschliefer	(m)	Nìmnîgî
Krauswollbergschaf	(f)	Meghelīs
Langhaarziege	(m)	Heïlòm
Luchs	(w, Clan)	Gornhë
Maushörnchen	(m)	Ni
Pferd	(w, Clan)	Sadhrîn
Sandvipser	(m)	Yoní
Seidenraupe	(m)	Sóli
Sperling	(m)	Gròm
Steinwiesel	(f)	Bànduÿs
Steppenwolf	(w, Clan)	Bàndrīs
Taube	(m)	Íd
Trappe	(m)	Bruád
Wildhuhn	(w)	Ouïlÿs
Wildrind	(m)	Róni

Vokabeln Gárhīs-Deutsch:

-(i)r	passiv Form
-------	-------------

-èn	Eigenschaft anzeigende Nachsilbe
-ìnì	Plural, Nachsilbe
-lla	Verkleinerungsform weibl.
-llúd	Verkleinerungsform männl.
-mhán	Hilf! (an den Aspekt der Göttin angehängt)
-sèn	mit
Aë!	Wehe! Ach!
Aëlyevher	Adler
aglinam, -à	sterben
Aglinaÿ	Tod
aglinaÿám, -à	töten
agnà	nicht, nichts
alinám,-à, -ir	leben
alinaÿ	Leben
Alínlhúd	Lebenswasser
alù	ich bin
ámèn	ihr seid
Aurhë	Kupfer
ay	des (Genitiv, männl.)
Ayhàn	Antilope
bá	wir
báhrám, -a	zerfallen
báhrisèn	erdig
Bàn	Stein
bàndam, -à	Magie einsetzen, Magie wirken, behexen
Bàndhor	Steingeschworene
Bàndrìs	Steppenwolf
Bànduÿs	Steinwiesel
Bànyëlíd	Felsentaube
Bànyëlín	Fels
Bànyëlìni	Felsen
Bànyëlÿar	Felsotter
bár	zu, zum, zur
Bárhìs	Erde
báÿ	unser
baÿsam,-à	zusammenfügen
Bhór	Schüssel; Senke
Bhrùd	Insekt
Bruád	Trappe
Bulbúd	Käuzchen

dà	von (nicht besitzanzeigend!)
daëlam, -à	kommen
Dahnīs	Frau, weiblich
Damàr!	Scheiße !
dhai	ja
dhóam,-à	schwören, sich weihen
dhor	geschworen (irr.)
di	bei
Dìg	Busch
Digíd	Buschtaube
Dimaÿ	Wanderer
dīn	ein, einer, eine, eines
Do-aÿ	Vater
Doaÿúd	der Gott
Dôhr	Person
Dôhrlla	Jugend
dôhrllen	jung
Dòm	Mann, männlich
Dovàl	Habicht
drà	unter (örtlich), unterhalb
Dulúdh	Sohn, mänl. Verwandter
Dúnhar	Morgen
Dunhë	Maid, eine der Inkarnationen der Göttin
Dunhīs	Gazelle
dùnīam, -à	aufblühen, wachsen
Dùnīm	Knospe
dúrum	müssen, sollen, getrieben sein zu
dÿ	seine, sein (besitzanzeigendes Fürwort)
dÿs	es
dÿsÿ	dessen (besitzanz. Fürwort)
Frayhbànyë	Felsenfalke
Frayhë	Falke
Gárhīs	Volk, Gemeinschaft, Clan
gedóm	verdammt
gidh	du
gidhÿ	dein (besitzanz. Fürwort)
Gilgúd	Eule
gnà	nein
gòd	gütig, gerecht, gut
Gòd Maë !	Gütige Mutter !

Gord	Bruch
gordam, -à	brechen
gordir	gebrochen
Gornhë	Luchs
gós	frei
Grhúd	Blut
Gròm	Sperling
Hán	Geist
Hán-Sarúydhor	Geist-Schwertgeschworene
Hanîl	Kopf
hanîlam, -à	denken
Heïlòm	Langhaarziege
hòm	er
hòmÿ	sein
húl	sein (Verb)
Íd	Taube
Idris	Achat
Inna	Schwester
Inna'y Grhúd	Blutsschwester
inram, -à	verbinden
Inúd	Bruder
irdam, -à	(auf)fangen, abfangen, aus der Luft greifen
Là-	ehrwürdig
Là-do-aÿ	Ehrwürdiger Vater (Clanältester, höfliche Anrede)
Là-maë	Ehrwürdige Mutter (Clanälteste, höfliche Anrede)
Làmoï-yë	die Ehrwürdige Alte, eine der Inkarnationen der Göttin
Lavaÿ	Hase
Lhóri	Fuchs
Lhúd	Wasser, Fluß
lhúdam, -à	fließen, strömen, benetzen
Lighúd	Weiser
Lir	Arm
lirà mhën	umarme mich
liram,-à	umarmen
lúën	wir sind
Lugor-hë	Höhlenbär
ma-ÿgam	lieben, verliebt sein in
mádïn	sie haben
Maë	Mutter, eine der Inkarnationen der Göttin

Maërhīs	die Göttin
Maërhīsmhán!	Göttin hilf!
Maërhīssèn!	Mit der Göttin!
Màhrlla	noch nicht erwachsenes Mädchen
màinén	eins
Manhë	Tochter ,weibl. Verwandte ,
me	haben (als Vergangenheitspartikel)
Meghelīs	Krauswollbergschaf
mëh	ich habe
mhën	ich
mhëny	mein (besitzanzeigend)
mhi	du hast
Miràl	Jäger
Moï-yë	Alte
Moï-úd	Alter
Muleyd	Gras
muleydam, -à	grasen, äsen
Munhë	Graskatze
mýrún	schön, hübsch, wohlgestaltet
Na-úd	Damwild
Nàl	Huf
Naòm	Fasan
nàrdam, -à	wehtun, schmerzen, Schmerzen zufügen, peinigen
Nàrdi	Schmerz, Pein, Schmerzen
nhordham, -a	prüfen
Nhordhë	Prüfung, Probe, Aufgabe
Ni	Maushörnchen
nìl	welcher,-es,-e, der, die, das
Nîmnîgî	Klippschliefer
nīs	dies(-en,-es,-er,...),
nódam, -a	(etw.) werden, entstehen, (s. zu etw.) entwickeln
Nóderhīs	Bussard
ny	der (Genitiv, weibl.)
Nÿa	Zusammenkunft, Versammlung, Ansammlung
Nÿa-gárhīs	Zeltstadt, Lager, wörtl.: Zusammenkunft der Clans
nÿam, -à	zusammentreffen, versammeln, ansammeln
Oé!	Pass auf! Achtung!
oüdrīsam,-à	leihen
Ouīlÿs	Wildhuhn
Ragn'alîn	Feuerwasser

rágnam, -à	lohen, (auf)flammen, in Brand setzen
Ráгнаÿ	Feuer, Flamme
rám	du bist
Randrís	Gans
Rànís	Macht
rànísèn	mächtig
Raÿúd	Nacht
rili	was
Roni	Wildrind
Sadhrílla	Stutfohlen
Sadhrillúd	Hengstfohlen
Sadhrîn	Pferd
sadhrînam, -à	reiten
Sadhrîni	Pferde
Saïdani	Kaninchen
sal	als
Sarhë	Kämpferin, eine der Inkarnationen der Göttin
Sarsadhrîn	Schlachtroß
sarúam	kämpfen, Krieg führen, angreifen
Sarúÿdhor	Schwertgeschworene
Sarúÿs	Schwert
Saÿ-dòm	Hyäne
sè	sei!
séïn	sie sind
servam,-à	dienen
servú	Dienst
sèÿ	seid!
shë	sie, er, es ist
Shúrîn	Bein
shúrînam, -à	gehen
Sid	Riß
sidam,-à	reißen
sodhì	schnell
Sodhîshú	Lauf, Verlauf
sodhîshúam, - à	laufen
Sòh !	Mist!
Sóli	Seidenraupe
Soní	Wächter
sor	sie

sorÿ	ihre
svílam	heilen
svílanhīs	Heilerin, Heiler
svílÿs	Heil, Heilung
Vai-	Höflichkeitsvorsilbe, Bestärkung
Vai-danhīs	Dame
Vai-dòm	Herr
vaîmaëlam, -à	säen
Vaîmaëlis	Korn
vàni	sie(Pl.)
vanÿ	ihr
Verhë	Luft, Wind
ví	für
Vùlnhor	Geier
yà	und
yal	ihr
yalÿ	euer
Yoní	Sandviper

Deutsch-Gárhīs

Achat	Idris
Adler	Aëlyevher
als	sal
Alte	Moi-yë
Alter	Moi-úd
Antilope	Ayhán
Arm	Lir
aufblühen, wachsen	dùnîam, -à
auffangen, abfangen, aus der Luft greifen	irdam
bei	di
Bein	Shúrîn
Blut	Grhúd
Blutsschwester	Inna'y Grhúd
brechen	gordam, -à
Bruch	Gord
Bruder	Inúd

Busch	Dig
Buschtaube	Digíd
Bussard	Nóderhīs
Dame	Vai-danhīs
Damwild	Na-úd
dein	gidhÿ
denken	hanīlam, -à
der (Genitiv, weibl.)	ny
der Gott	Doaÿúd
des (Genitiv, männl.)	ay
dessen (besitzanz. Fürwort)	dÿsÿ
die Ehrwürdige Alte, eine Inkarnation der Göttin	Làmoï-yë
die Göttin	Maërhīs
dienen	servam, -à
Dienst	servú
dies(-en, -es, -er, ...),	nīs
du	gidh
du bist	rám
du hast	mhi
Ehrwürdiger Vater ,Clanältester, höfliche Anrede	Là-do-aÿ
ehrwürdig	Là-
Ehrwürdige Mutter ,Clanälteste, höfliche Anrede	Là-maë
Eigenschaft anzeigende Nachsilbe	-èn
ein, einer, eine, eines	dīn
eins	māinén
er	hòm
Erde	Bárhīs
erdig	báhrisèn
es	dÿs
etw. werden, entstehen, (s. zu etw.) entwickeln	nódam, -a
euer (besitzanz. Fürwort)	yalÿ
Eule	Gilgúd

Falke	Frayhë
Fasan	Naòm
Fels	Bányëlin
Felsen	Bányëlini
Felsenfalke	Frayhbányë
Felsentaube	Bányëlid
Felsotter	Bányëlyar
Feuer, Flamme	Rágnay
Feuerwasser	Ragn'alí
fließen, strömen, benetzen	lhúdam, -à
Frau, weiblich	Danhis
frei	gós
Fuchs	Lhóri
für	ví
Gans	Randrís
Gazelle	Dunhis
gebrochen	gordir
gehen	shúrînam, -à
Geier	Vùlnhor
Geist	Hán
Geist-Schwertgeschworene	Hán-sarúydhor
geschworen	dhor
Göttin hilf!	Maërhismhán !
Gras	Muleyd
grasen, äsen	muleydam, -à
Graskatze	Munhë
gütig, gerecht, gut	gòd
Gütige Mutter !	Gòd Maë !
haben (als Vergangenheitspartikel)	me
Habicht	Dovàl
Hase	Lavaÿ
Heil, Heilung	svílys

heilen	svílam, -à
Hengstfohlen	Sadhrillúd
Herr	Vai-dòm
Hilf!	-mhán
Höflichkeitsvorsilbe, Bestärkung	Vai-
Höhlenbär	Lugor-hë
Huf	Nàl
Hyäne	Saÿ-dòm
ich	mhën
ich bin	alù
ich habe	mëh
ihr	vanÿ
ihr	yal
ihr seid	ámën
ihre	sorÿ
Insekt	Bhrùd
ja	dhái
Jäger, eine Inkarnation des Gottes	Miràl
Jugend	Dôhrlla
jung	dôhrllen
kämpfen, Krieg führen, angreifen	sarúam, -à
Kämpferin, eine der Inkarnationen der Göttin	Sarhë
Kaninchen	Saïdani
Käuzchen	Bulbúd
Klippschliefer	Nïmnîgî
Knospe	Dùnîm
kommen	daëlam, -à
Kopf	Hanîl
Korn	Vaïmaëlis
Krauswollbergschaf	Meghelis
Kupfer	Aurhë
Langhaarziege	Heïlòm

Lauf, Verlauf	Sodhîshú
laufen	sodhîshúam, - à
leben	alinám,-à, -ir
Leben	alinaÿ
Lebenswasser	Alînlhúd
leihen	oüdrîsam,-à
lieben, verliebt sein in	ma-ÿgam
lohen, (auf)flammen, in Brand setzen	rágnam
Luchs	Gornhë
Luft, Wind	Verhë
Macht	Rànîs
mächtig	rànîsèn
Magie einsetzen, Magie wirken, behexen	bàndam, -à
Maid, eine der Inkarnationen der Göttin	Dunhë
Mann, männlich	Dòm
Maushörnchen	Ni
mein (besitzanzeigend)	mhënÿ
Mist!	Sòh !
mit	-sen
Mit der Göttin	Maërhîssèn !
Morgen	Dúnhar
müssen, sollen, getrieben sein zu	dúrum
Mutter, eine der Inkarnationen der Göttin	Maë
Nacht	Raÿúd
nein	gnà
nicht	agnà
noch nicht erwachsenes Mädchen	Màhrlla
Pass auf! Achtung!	Oé!
passiv Form	-(i)r
Person	Dôhr
Pferd	Sadhrîn

Pferde	Sadhrîni
Plural, Nachsilbe	-îni
prüfen	nhordham, -a
Prüfung, Probe, Aufgabe	Nhordhë
reißen	sidam, -à
reiten	sadhrînam, -à
Riß	Sid
säen	vaîmaëlam, -à
Sandviper	Yonî
Scheiße !	Damàr!
Schlachtroß	Sarsadhrîn
Schmerz, Pein, Schmerzen	Nàrdi
schnell	sodhî
schön, hübsch, wohlgestaltet	mÿrún
Schwert	Sarúys
Schwertgeschworene	Sarúydhor
Schwester	Inna
schwören, sich weihen	dhóam, -à
sei!	sè
seid!	sèÿ
Seidenraupe	Sóli
sein	hòmÿ
sein (Verb)	húl
seine, sein (besitzanzeigendes Fürwort)	ÿ
sie	sor
sie haben	mádîn
sie sind	séin
sie(Pl.)	vàni
sie, er, es ist	shë
Sohn, mänl. Verwandter	Dulúdh
Sperling	Gròm
Stein	Bàn

Steingeschworene	Bàndhor
Steinwiesel	Bànduÿs
sterben	aglinam, -à
Stutfohlen	Sadhrilla
Taube	Íd
Tochter ,weibl. Verwandte	Manhë
Tod	Aglinaÿ
töten	aglinaÿám,-à
Trappe	Bruád
umarme mich	lirà mhën
umarmen	liram,-à
und	yà
unser	báÿ
unter (örtlich), unterhalb	drà
Vater	Do-aÿ
verbinden	inram,-à
verdammt	gedén
Verkleinerungsform männl.	-llúd
Verkleinerungsform weibl.	-lla
Volk, Gemeinschaft, Clan	Gárhïs
von (nicht besitzanzeigend!)	dà
Wächter, eine Inkarnation des Gottes	Soní
Wanderer, eine Inkarnation des Gottes	Dimaÿ
was	rili
Wasser, Fluß	Lhúd
Wehe Ach!	Aë!
wehtun, schmerzen, Schmerzen zufügen, peinige	nàrdam, -à
Weiser, eine Inkarnation des Gottes	Lighúd
welcher,-es,-e, der, die,	dasnìl
Wildhuhn	Ouìlÿs
Wildrind	Roni

wir	bá
wir sind	lúën
Zeltstadt, Lager, wörtl.: Zusammenkunft der Clans	Nÿa-gárhïs
zerfallen	báhram, -a
zu, zum, zur	bár
zusammenfügen	Bhór
Zusammenkunft, Versammlung, Ansammlung	Nÿa
zusammentreffen, versammeln, ansammeln	nÿam, -à

Grammatik (kurzer Abriß):

Verben

húl	Nennform sein		me	Nennform haben
alù	ich bin		mě	ich habe
rám	du bist		mhí	du hast
sé	sie, er ist		mád	sie,er hat
úën	wir sind		mën	wir haben
ámën	ihr seid		mhín	ihr habt
séïn	sie sind		máďin	sie haben
sè	sei!		mè	habe!
sèÿ	seid!		mèÿ	habt!

Vergangenheitsform: me (haben) + -ir - Form

Beispiel: mád svílir mhën sie hat mich geheilt

Zukunftsbildung: nódam (werden) + Nennform

Wortstellung: Verb Subjekt Adjektiv Fürwort Adverb

Beispiel: Mád svílir Idris gòd mhën sódhi.

Die gute Idris hat mich schnell geheilt.

Zur Betonung wird das Adjektiv vor das Subjekt gestellt.

