

David A. Lindsay

Dar-Rashûk

Die Macht der Vergangenheit

ROMAN

Leseprobe aus "Anhang - Personen und Begriffe"

Copyright 2020 by

edition ars

www.edition-ars.de

Copyright 2020

Alle Teile dieses Auszuges sind urheberrechtlich geschützt.
Die Verwendung ist nur für den privaten Gebrauch zulässig.
Eine Vervielfältigung oder Verbreitung dagegen ist strafbar.

Vielen Dank, dass Sie die Arbeit des Autors respektieren.

David A. Lindsam, Dez. 2020

ANHANG (PERSONEN/ BEGRIFFE)

Personen

<i>Amir</i>	Reisebegleiter in der Türkei
<i>Avyna</i>	Tochter von Thomas
<i>Chimonée</i>	Mutter von Avyna und Larin
<i>Delina</i>	Labußer-an, Hüterin ihrer Wesenheit, Wächterin
<i>Eme’roar</i>	sagenhafte Gestalt, die mit dem Kta’krta gleichgestellt wird
<i>Erste Wesenheit</i>	syn. zu <i>Erster der Wesenheiten</i> , Vorsitzender des Hohen Rates
<i>Evelyn</i>	<i>Radgar</i> , Tochter von Sophie und Matthias
<i>Fahed</i>	<i>Abdullah al-Masufi</i> , Rykaner, Anführer (Kerach)
<i>Francesca</i>	Spezialistin für Altertum am archäologischen Museum in Neapel
<i>Giovanni</i>	Taxifahrer aus Neapel und Touristenführer
<i>Guiseppe de Luca</i>	Schnitzermeister in der Krippengasse in Neapel
<i>Hassan</i>	Kurde, Partner von Lena, Nennvater von Kevin
<i>Jan</i>	Programmieren, Mitglied der Veränderten
<i>Kalen</i>	<i>Kaan Lenistra Bat Numunek Atamasa</i> , Hohe Rätin und Hüterin der Menschen
<i>Karl</i>	<i>Liebenow</i> , Kriminalkommissar, Mitglieder der Veränderten
<i>Karma</i>	Unikum, Kalen verpflichtet
<i>Katharina</i>	Mitglied der Veränderten
<i>Kenar</i>	Vorsteher der Weltbibliothek/ des Ziwan Klosters
<i>Kevin</i>	<i>Branowski</i> , Sohn von Lena
<i>Klaus</i>	<i>Schuster</i> , Staatssekretär
<i>Larin</i>	Sohn von Thomas
<i>Lena</i>	<i>Branowski</i> , Mutter von Kevin
<i>Lolorean</i>	Hoher Rat der Vocari
<i>Lukules</i>	Sero-Rykaner, Diener von Fahed
<i>Marcel</i>	Personenschützer des SEK

<i>Matthias</i>	<i>Radgar</i> , Kollege von Thomas, Partner von Sophie, Vater von Tim und Evelyn
<i>Miro</i>	<i>Kasimir</i> , ehemals Mensch und Jäger der Surkomele, jetzt Rykaner
<i>Pater Anselm</i>	Priester und Mönch, Gründer der Veränderten
<i>Schmidt-Castdorf</i>	Leiter der Wissenschaftsabteilung beim BMI
<i>Semjaza</i>	Hoher Rat der Malachim
<i>Shumar</i>	<i>der Wesenheiten</i>
<i>Sophie</i>	<i>Radgar</i> , Staatsbeamtin, Mutter von Evelyn und Tim, Partnerin von Matthias
<i>Steve</i>	Architekt, Mitglied der Veränderten
<i>Sunatra</i>	Rykanerin, Partnerin von Volan
<i>Thomas</i>	Professor für Psychologie, ehemals Dar-Rasúk, Vater von Larin und Avyna
<i>Tim</i>	<i>Radgar</i> , Sohn von Sophie und Matthias
<i>Volan</i>	Rykaner, Oberhaupt (Chaim-Krataran)
<i>Wazir</i>	<i>Kar Namèch</i> , Rykaner, alpenländischer Akzent

Begriffe

<i>addaš</i>	[hethitisch] <i>Vater, Abne</i>
<i>Æxsin Sarmata</i>	[sarmatisch] <i>Prinzessin der Sarmaten</i> , Hoheitstitel von Kalen
<i>Akkant</i>	[hethitisch] <i>Totengeist, Tote(r)</i>
<i>Akšam</i>	[türk.] <i>Abendgebet</i>
<i>Aletarier</i>	[Name] Wesenheit, welche die Blutkriege heraufbeschworen hat
<i>Alia</i>	[lat.] <i>Andere, die anderen</i>
<i>Altvorderen</i>	[Name] bezeichnet die Wesenheiten aus der Sicht des Bundes
<i>Amygdala</i>	Teil des menschlichen Gehirns
<i>Amyrant</i>	Material, das sich zur Übernahme von Gaben eignet
<i>Andrach</i>	[Name] Ort, Land, das hinter den Toren liegt

<i>Anu</i>	[Name]	Wesenheit, die früher auf der Erde lebte mit besonderen Methoden, um die Gaben der Eltern zu übernehmen
<i>Apan-nun-na</i>	[unbek.]	alte Bezeichnung für die Wesenheit der Panuteren/ Faune
<i>Ashkam</i>	[SdU.]	(unangenehmer) <i>Geruch</i>
<i>Awilum-Stab</i>	[SdU.]	Repräsentation der Macht bei den Herrschern der Wesenheiten in der Tan-Midlan-Periode
<i>Baba</i>	[arab.]	<i>Vater</i>
<i>bak'sherdan</i>	[SdU.]	<i>Tochter eines Erdwurms</i>
<i>barenësh-sukah, warbuchi</i>	[salerisch]	<i>Verräter, stirb</i>
<i>Barastyr</i>	[Name]	Totengott in den Erzählungen der Sarmaten
<i>batan hadur-wu-tana</i>	[SdU.]	<i>Verpisst Euch Kotesser</i>
<i>barat. var dalen nuchut gertarsat-nami</i>	[SdU.]	<i>Sei frei. Dein Dienst an meinem Ger-Tarsat ist beendet.</i>
<i>Bedur-ar Namir-ari</i>	[salerisch]	<i>Meine geliebten Freunde</i>
<i>Boğazkere aus Diyarbakır</i>		Berühmter türkischer Wein aus Ostanatolien
<i>Bor-Darasch</i>	[Name]	Ort, an dem sich früher eine Orakelstätte befand
<i>Bund</i>	[Name]	islamische Bruderschaft, die seit dem 15. Jahrhundert gegen die Rykaner kämpft. Vlad ist ein Jäger dieses Bundes.
<i>Burkasi</i>	[Name]	Wesenheit
<i>Buch der Wesenheiten</i>		Shan Bat'shereen, das heilige Buch der Rykaner
<i>Bum-Lam</i>	[SdU.]	Großes Tier, ähnlich den heutigen Kamelen
<i>Calibria Salibarum</i>	[unbek.]	Redewendung: <i>Erwarte das Unglaubliche</i>
<i>Çay</i>	[türk.]	türkischer Tee
<i>Cezve</i>	[türk.]	Behältnis zum Kochen von Mokka-Kaffee
<i>Chaim-Krataran</i>	[salerisch]	oberster Würdiger, bezeichnet das Oberhaupt der Rykaner
<i>Chaira</i>	[Name]	Orakelbrunnen in den Höhlen unter Neapel

<i>Chat'la</i>	[SdU]	<i>Tor</i>
<i>Chav-dour</i>	[salerisch]	Magie, die eine Veränderung von Raum und Zeit bewirkt
<i>Che barzelletta</i>	[ital.]	<i>Was für ein Witz</i>
<i>Che fortuna</i>	[ital.]	<i>Welch Glück</i>
<i>Chechtochvar</i>	[Name]	Wesenheit
<i>Chírat</i>	[SdU.]	bezeichnet ein altes Schriftsymbol
<i>Dakh</i>	[arab.]	<i>Bruder</i>
<i>Dandrada</i>	[unbek.]	Methode der Übernahme von Fähigkeiten (nicht näher bekannt)
<i>Dar-Rashúk-na</i>	[SdU.]	<i>Jäger</i> (Amt des Hohen Rates), mit singularischem Suffix „na“
<i>dar-rashúk-na mantursel vator rashú-tka</i>	[SdU.]	<i>Der Jäger geht wieder auf Jagd</i>
<i>Dar-Tanach</i>	[SdU.]	<i>Elfenfeuer</i>
<i>Dhíkr</i>		meditative Anbetung Allahs
<i>Dornak</i>	[salerisch]	<i>Sklave, Untergebener, Abhängiger</i>
<i>Dur-Nak</i>	[SdU.]	<i>Ende</i> , bezeichnete ursprünglich das Hinterteil eines Tieres
<i>Dur-šan-na-Linien</i>	[SdU.]	magische Kraftfeldlinien
<i>Esna-at Lilwani</i>	[hethitisch]	<i>Hier bin ich, Lilwani</i>
<i>Euchronia</i>	[griech.]	<i>Gute Zeit</i>
<i>ewarat bash</i>	[kurdisch]	<i>Guten Abend</i>
<i>Faun</i>		Wesenheit
<i>Felsensplittern Soslans</i>		sarmatische Legende von Soslan, der aus einem Felsen geboren wurde
<i>Fer-kar-net</i>	[SdU.]	Feenwesen mit der Gabe der Weissagung
<i>Gaol</i>	[unbek.]	bezeichnet bei den Anu die Gesamtheit an Fähigkeiten einer Wesenheit
<i>Gaol-na-kar</i>	[unbek.]	Ritual, bei dem die Anu die Fähigkeiten ihrer verstorbenen Eltern übernehmen
<i>Gede</i>	[kurdisch]	<i>Junge</i>
<i>Ger-Tarsat</i>	[SdU.]	bezeichnet einen Bereich, der durch eine Wächterin geschützt wird.
<i>Gur-Nur-Dan</i>	[SdU.]	Glücksfee, mit Flügeln und Fühlern aus den

Erzählungen von Tar

<i>Hattuša</i>	[hethitisch]	Hauptstadt der Hethiter
<i>Haqiqa</i>	[arab.]	<i>Tiefe Realität, Wahrheit</i> , Begriff in der islamischen Mystik
<i>Haylaz</i>	[türk.]	<i>Faulenzer, Nichtsnutz</i>
<i>Sal-war-nami kuran</i>	[salerisch]	<i>Wir haben wieder Besuch</i>
<i>behnoch krataran warbuchi</i>	[salerisch]	<i>Ungeweihter</i> (wörtl. <i>Nicht-Geweihter</i>) stirbt
<i>Herrieden</i>		Ort aus der Legende um <i>Eme'roar</i>
<i>Hethiter</i>		ausgestorbenes Volk, das im 2. Jahrtausend v.Chr. in Teilen der heutigen Türkei lebte
<i>Heimort</i>		Ausdruck aus dem Hochgesetz für den angestammten Ort einer Wesenheit
<i>Hochgesetze</i>		Heilige Gesetze, die sich die Versammlung der Wesenheiten selbst auferlegt hat
<i>Hypothalamus</i>		Teil des menschlichen Gehirns
<i>il carillon</i>	[ital.]	Glockenspiel, Spieluhr
<i>Imdugud</i>		Wesenheit
<i>Illuyanka</i>	[Name]	Name einer hethitischen Meergottheit in Gestalt einer drachenköpfigen Schlange
<i>Jacob Isaacs van Swanenburg</i>	[Name]	niederländischer Maler des frühen 17. Jahrhunderts
<i>Kahvalti</i>	[türk.]	<i>Frühstück</i>
<i>karduwn chat'la-ra-tar kum-andrach</i>	[salerisch]	<i>Der Weg durch die Tore nach Andrach muss gefunden werden</i>
<i>Karšatt-Akkant</i>	[hethitisch]	Ort der Toten, „Karšatt“ bedeutet „Abgeschiedenheit“ und „Akkant“ „Totengeist“
<i>Karsun</i>	[unbek.]	Methode der Übernahme von Fähigkeiten (nicht näher bekannt)
<i>Katumem</i>	[SdU.]	Opfertiere
<i>Kelebek</i>		anatolische Taubenrasse
<i>kelotonares Zahlenrätsel</i>		Spiel mit Zahlen vergleichbar mit Sudoku
<i>Kamaz dbar</i>		[unbekannt]
<i>Kenar</i>		Vorsteher der Weltbibliothek/ des Ziwanklosters
<i>Kentor-ra-na</i>	[SdU]	der giftige Stachel des Kentor-ra-na, eines

		skorpionartigen Ungeheuers
<i>Kerach</i>	[salerisch]	<i>Herr</i> , Titel bei den Rykanern
<i>Ker-Sardun</i>		Wache des Hohen Rates
<i>kes-kerach</i>	[salerisch]	<i>Würdiger der Zersetzung</i>
<i>Ki-dra-sul</i>	[SdU]	Bezeichnung für einen Lehrling im Wächteramt
<i>K'nar Rúk-na</i>	[SdU]	bezeichnet einen unberechtigten Aufenthalt an einer heiligen Stätte
<i>Kta'Krata</i>	[Name]	Der K. war gemäß einer Legende ein mächtiger Herrscher über viele Sternensysteme, bis er dem Wahnsinn verfiel.
<i>Krataran valis</i>	[salerisch]	<i>Ich bin geweiht</i>
<i>Kurwan-Dan</i>	[SdU]	Bezeichnung für einen fleißigen Studenten, der sich in Bücher vertieft.
<i>Kahvalti</i>	[türk.]	<i>Frühstück</i>
<i>Labušber-an</i>		Wesenheit
<i>L'anima pezzentella</i>	[ital.]	Pflege/ Verehrung von Totengebeinen
<i>L'inferno comincia.</i>	[ital.]	<i>Das Inferno beginnt.</i>
<i>Lilwani</i>	[hethitisch]	Totengott der Hethiter
<i>Lilwani, akkant-addaš</i>	[hethitisch]	<i>Lilwani, Vater (Gott) der Totengeister</i>
<i>l'mat meton</i>	[SdU]	<i>Gang der Niedrigen/ Pfad der Erniedrigung</i>
<i>l'mat geru</i>	[SdU]	<i>Pfad des Krieges</i>
<i>Lor-Gashem</i>		legendäre Stadt, in der immer ein großes Feuer auf dem Hügel brannte.
<i>Lupator</i>		Wesenheit, Vampirwolf
<i>Malachim</i>		Wesenheit
<i>Ma'rifá,</i>	[arab.]	<i>Erkenntnis</i> , Weg der Erkenntnis in der islamischen Mystik
<i>Menemen, tadú güzel</i>	[türk.]	<i>Rührei, schmeckt gut</i>
<i>Mra'skat</i>	[SdU]	<i>Übergriff, Verfolgung</i>
<i>Murid</i>	[arab.]	<i>Novize, Adept</i> in der islamischen Mystik
<i>Murschid</i>	[arab.]	<i>Lehrer, Scheich</i> in der islamischen Mystik
<i>Namrasit</i>		Wesenheit

<i>Nebel der Vaor</i>		sagenumwobener Ort, in dem sich die Zeit anders bewegt
<i>Nephelim</i>		Wesenheit
<i>Nidinti</i>	[salerisch]	<i>Gaben, Fähigkeiten</i>
<i>Pan</i>	[griech.]	Wesenheit
<i>Panuteren</i>		s. Pan
<i>Phtalnorka</i>	[salerisch]	ein Schattenwesen
<i>Poet Josh Husk</i>		Anagramm für den Konzept-Künstler Joseph Kosuth
<i>Präfrontalcortex</i>		Teil des menschlichen Gehirns
<i>Qar-Kartach</i>	[SdU]	[unbekannt]
<i>Rekalis</i>	[salerisch]	Methode der Übernahme (nicht näher bekannt)
<i>Rish-tu-nan</i>	[SdU]	Magie, um andere zu beherrschen
<i>Rotbko</i>		Amerikanischer Maler
<i>Rykaner</i>		Wesenheit
<i>Saiad</i>	[arab.]	<i>Jäger</i>
<i>Saida</i>	[Name]	Name, arab. <i>Die Glückliche</i> , Ehrenbezeichnung
<i>salderischen Flammen von Lor-Gashem</i>		s. Lor-Gashem
<i>Salerisch</i>		Sprache der Rykaner
<i>Scamna Animi</i>	[lat.]	<i>Kampfplatz des Geistes</i>
<i>Schari'a</i>	[arab.]	(wörtl.) <i>Weg zur Wasserquelle</i> , (übertragen) <i>Gesetz</i>
<i>Seros/ Sero-Rykaner</i>		besondere Ausprägung der Rykaner, oft auch als Vampire bezeichnet
<i>Shan Bar'shereen</i>	[salerisch.]	<i>Finstere Ausgeburt der Verzweiflung</i> , Name des Buchs der Verzweiflung
<i>Shaskadar</i>		Vorsteher der Surkomele
<i>Shumar</i>	[SdU.]	Shumar der Wesenheiten, besitzt eine besondere Bedeutung für den Weg zurück, den die Wesenheiten anstreben.
<i>Shur-na-da</i>	[SdU]	Amt bei besonders langlebigen Wesenheiten

<i>Sinaar</i>	[SdU]	Längenmaß
<i>Skarabäen</i>		Käfer, denen mystische Kräfte zugeschrieben werden
<i>Scykladen</i>		vermutl. hellseherisch begabte Wesen
<i>solenischen Mantik</i>		besondere Form des Wahrsagens
<i>spiritus rector</i>	[lat.]	<i>führender Geist</i>
<i>Šulmu-Darúm Andrach-ta-na</i>	[salerisch]	<i>Reich des Friedens von Andrach</i>
<i>Sukari</i>	[SdU.]	Wesenheit
<i>Sur-Bartan-na</i>	[SdU]	Einberufung des Hohen Rates für eine Abstimmung
<i>Sur-Dkat</i>	[SdU]	unberechtigter Aufenthalt einer Wesenheit in nicht autorisiertem Gebiet
<i>Surkomele</i>		eine Gemeinschaft von Jägern, die aus Anatolien stammt.
<i>Tahunta</i>	[hethitisch]	ein Berggott der Hethiter
<i>Tan Midlan-Periode</i>		Zeitabschnitt vor den Blutkriegen
<i>Taurien</i>		Magischer Gegenstand/ Waffe unbekannter Herkunft in Form eines Doppelhorns
<i>Tauron</i>		alter Name eines Gebietes in der heutigen Krim
<i>Tauren</i>		Wesenheit (vermutl. Minotauren)
<i>Urismag</i>		ein legendärer Held der Sarmaten
<i>Uskani Na-Gersat-Nami. Betur Amni, Lor-nami.¹⁶</i>	[SdU.]	<i>Ich rufe meine Wächterin. Bitte, meine Freundin.</i>
<i>Uskat</i>	[SdU.]	<i>Verdammte/ Heimatlose/ ohne Ort</i>
<i>Valesh doruminages. Ser-kath!</i>	[salerisch]	<i>Alles ist vergeblich. Dient!</i>
<i>Vampir</i>		fiktive Gestalt aus Horrromanen, hier oft für Sero-Rykaner verwendet
<i>Vaor</i>		s. Nebel der Vaor
<i>Van Swanenburg</i>		s. <i>Jacob Isaacs van Swanenburg</i>
<i>Var'esch</i>	[salerisch]	<i>Fleisch, Geist, Schwert/ spitzer Pflock</i>
<i>Var-Radschar</i>	[salerisch]	<i>Schattenwirbel</i>
<i>verdamischen Strafen</i>		besonders harte Strafen

<i>Vinča</i>		5-6.000 Jahre alte Symbole, Schriftzeichen aus der südlichen Donauregion
<i>Vocari</i>		Wesenheit
<i>Wandars</i>		unbekannte Tiere
<i>Warsat</i>	[SdU.]	Fluch unbekannter Bedeutung
<i>Weltbibliothek</i>		unterirdisches Kloster, das eine alte Sammlung von Büchern beherbergt
<i>Zellevitin</i>		Wesenheit
<i>Ziwankloster</i>		s. Weltbibliothek
<i>Zungen von Bor-Darasch</i>		Ungeheuer aus alten Legenden

arab. = arabisch

griech. = griechisch

ital. = italienisch

lat. = lateinisch

SdU = Sprache des Ursprungs

türk. = türkisch

unbek. = unbekannter Herkunft