

# Glossar

## Die Drix

Stand: 04.01.2015

© by Hans Herrmann, Sangerhausen (Germany) &  
Silvia Zimmermann, Bayreuth (Germany)

**Achtung! Zuerst die aktuellen Geschichten lesen, dann erst im Glossar nachschlagen, denn sonst wird eventuell durch erklärte Begriffe die Spannung genommen.**

*Kursiv geschriebene Begriffe werden unter diesem Begriff andernorts erklärt!*

### **Alani-J'-Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

Älteste in *Leotie-N'Sin-Rhies* Spielgruppe. Mit ihren fünf Jahren wird sie die Gruppe in wenigen Tagen verlassen und einen Begleiter (Paten) zugewiesen bekommen.

Die Färbung Ihres Fells erinnert an Milkschokolade. Besonders auffällig ist die Zeichnung, die es aufweist. Überwiegend herrschen baumartig verzweigte ornamentale Fellzeichnungen vor, jedoch sind bei Alani einige Kreise und Kringel zu erkennen.

### **Baalat-M'Peck-Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

Talentierte Baumeister, der um sein verlorenes Kind trauert. Gefährte von *Malu*.

### **"Die große Jagd"**

Handlungsebenen: Die Drix

Die auch als *Jack'te* bezeichnet wird.

### **Diron-M'Len-Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

Ist für seine ausschweifenden Erzählungen im Dorf bekannt und hört sich selbst gerne reden. Der drahtige *Drix* ist dazu ein begnadeter Töpfer, dessen Liebe zum Detail seinen Erzeugnissen anzusehen ist.

### **Dorgisa**

Handlungsebenen: Die Drix

Planet auf dem die *Drix* zu Hause sind. Die Planetenverhältnisse sind ähnlich wie auf der Erde. Die noch namenlose Sonne ist ebenfalls gelb und es gibt einen scheinbar gleichgroßen Mond und einen wohl weit entfernten zweiten Trabanten.

### **Drie**

Handlungsebenen: Die Drix

Fluss - dessen Quelle in den Bergen zu suchen ist. Bei den *Drix* ranken sich über seinen Ursprung Mythen und Sagen.

## **Drix**

Handlungsebenen: Die Drix

Das Volk der Feliden.

## **Eliun-J'-Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

Der Jüngste in *Leoties* Gruppe und mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet. Sein wacher Verstand und unbändige Neugierde beschert ihm zahlreiche aufregende Abenteuer.  
Sein Fell ist dunkelbraun mit einem Kupferton, das es bei günstigen Lichtverhältnissen rot schimmern lässt.

## **Ghe (Clan)**

Handlungsebenen: Die Drix

Überwiegend herrschen baumartig verzweigte ornamentale Fellzeichnungen vor. Sie leben in der Region *Unila* im Dorf *Roghee* nahe des Flusses *Drie*.

## **Grillon**

Handlungsebenen: Die Drix

Gleicht am ehesten einem terranischen Wildschwein mit grüner Haut und dunkelblauen Flecken. Meist sind Grillons an großen Flüssen mit hohem Grasbewuchs anzutreffen, da die Umgebung sehr gute Versteckmöglichkeiten bietet. Im Allgemeinen sind *Grillons* sehr friedliebende Tiere. Werden sie jedoch bedrängt, können sie äußerst angriffslustig reagieren.

## **Haus des Wissens**

Handlungsebenen: Die Drix

So bezeichnen die Drix ein spezielles Gebäude. Unter anderem bewahren sie dort Werkstücke auf, die der Clan als besonders wertvoll ansieht. Selbst ungewöhnliche Fundstücke finden dort ihren Platz. Doch das Gebäude dient einem weiteren Zweck: Kleine Kammern dienen als Rückzugsmöglichkeit für Meditation und innerer Einkehr. Weitere Räumlichkeiten sind Schülern und Mentoren vorbehalten.

## **Iye-J'-Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

Kleines *Drix*-Mädchen aus der Zeitebene von *Liko*, das durch einen Sturz in einen Felsspalt schwer verletzt wird.

## **Jack'te**

Handlungsebenen: Die Drix

Die alljährlich stattfindende Jagd im Spätsommer. Sämtliche Jäger des Clans bilden Jagdgruppen, um Wild für den Winter zu erlegen. Nur in dieser Zeit ist es erlaubt im großem Umfang Tiere zu töten. Das *Jack'te* dauert einen Monat und wird auch als „*Die große Jagd*“ bezeichnet.

## **Kaleebeeren**

Handlungsebenen: Die Drix

Süß-herbe blaue Frucht, in der Größe einer Kirsche, mit heller Marmorierung. Die Beeren sind bei den *Drix* sehr beliebt und werden teilweise vergoren. Clan-Heiler verwenden den vergorenen Saft gerne als Medizin.

**Kekona-J'-Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

Kleine Schwester von *Alani-J'-Ghe* in *Leoties* Spielgruppe.

**Kimo-J'-Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

Aufgeweckter *Drix*-Junge in *Leoties* Spielgruppe.

**Krish**

Handlungsebenen: Die Drix

Eulenartiger Vogel, der eine Flügelspannweite von ca. zwei Meter erreichen kann. Sein Lebensraum ist überwiegend im Gebirge angesiedelt.

**La'go**

Handlungsebenen: Die Drix

Bezeichnung für das Erwachsenwerden.

Jugendliche *Drix* durchlaufen eine kurze intensive Phase der Hormonumstellung, die sie überaus körperlich aktiv werden lässt. Im Clan der *Ghe* verlassen die Jugendlichen das Dorf für drei Monate, um im nahe gelegenen Tal die Vollendung des Prozesses abzuwarten.

**Leotie-N'Sin-Rhie**

Handlungsebenen: Die Drix

Ein "Findelkind" ohne Vergangenheit, das *Eliun* und weitere Kinder in ihrer Spielgruppe betreut. Ihr Fell ist hellbraun, mit Kringeln und Kreisen versehen, das sie vom Clan der *Ghe* hervorhebt. Mit ihren 16 Jahren ist *Leotie* im Status einer Novizin und demnach in "Ausbildung".

**Lik-Lik**

Handlungsebenen: Die Drix

Ein kleines, bepelztes Tier, das einem Biber nicht unähnlich sieht. Hat seinen Namen nach dem Geräusch, das es bei Gefahr von sich gibt.

**Liko-J'Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

Ein *Drix*-Junge aus der Vergangenheit mit einer besonderen "Verbindung" zu *Eliun-J'Ghe*. *Liko* erreicht als Heiler später den Status eines Obermeisters.

**Malu**

Handlungsebenen: Die Drix

Gefährtin von *Baalat-M'Peck-Ghe*. Trauert um ihr verlorenes Kind.

**Mana-O'Tau-Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

Heiler aus der Vergangenheit mit dunklem Wesen und Pate von *Liko-J'Ghe*. Gerüchte kursieren im Clan, dass er seinen Status als Obermeister missbraucht.

### **Men'to**

Handlungsebenen: Die Drix

Zeremonie für die Zuweisung eines Paten.

Zwischen dem 4 bis 5 Lebensjahr bekommen die *Drix*, für ca. 10 Jahre, einen Erwachsenen als Lebensbegleiter an die Seite gestellt, der ihnen Kenntnisse, Fähigkeiten und Wissen vermittelt, die für das Zusammenleben im Clan benötigt werden.

Das *Men'to* erhebt den jungen *Drix* in den Status eines Schülers.

### **Nahim-M'Tau-Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

Heiler im Meisterstatus im Clan der *Ghe*, mit großem Wissen über die Heilkräfte von Pflanzen. Weiß diese sehr gut bei Verletzungen und Krankheiten anzuwenden. Kümmert sich aufopferungsvoll um seine Clangefährten. Als Pate von *Eliun* gibt er sein umfangreiches Wissen gerne an ihn weiter.

### **Nejlo-J'-Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

Kleiner *Drix*-Junge in *Leoties* Spielgruppe, der sich meist mit seiner Tollpatschigkeit selbst im Wege steht. In der Gruppe sorgt er oft für ein mittleres Chaos, wobei man ihm nicht sehr böse sein kann.

### **Nita-J'-Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

Kleines *Drix*-Mädchen aus der Zeitebene von *Liko*, die mit *Iye* in einen Felsspalt stürzt und sich schwer verletzt.

### **Rat der Zwölf**

Handlungsebenen: Die Drix

Bei weitreichenden Entscheidungen beruft der Clanführer 12 der angesehensten Clanmitglieder zur einer Versammlung ein. Dieser *Rat der Zwölf* entscheidet zum Beispiel bei gravierenden Verstößen gegen die Gebräuche des Clans.

### **Redestab**

Handlungsebenen: Die Drix

Ein aus Holz gedrechselter, einen Meter langer Stab. In der Mitte des Stabes ist ein pflaumengroßer Kristall eingearbeitet, den ein Jäger aus der Vergangenheit dem Clanführer übergeben hat.

Der Redestab dient bei großen Versammlungen, als Medium zur Redeerlaubnis, den der Clanführer erteilt.

Jeder, der den Stab in der Hand hält, kann frei seine Ansicht und Meinung über ein Thema verkünden.

Die Verwahrung des Redestabes übernimmt der Clanführer.

### **Rhie (Clan)**

Handlungsebenen: Die Drix

Ihr Fell ist hellbraun, mit Kringeln und Kreisen versehen, das sie vom Clan der *Ghe* unterscheidet. Wo der Clan lebt ist noch unbekannt.

## **Roghee**

Handlungsebenen: Die Drix

Bezeichnung des Dorfes des Clans der *Ghe*. Übersetzt bedeutet *Roghee* auch Heimstadt oder Bleibe. Die *Drix* sind sehr geschickte Baumeister und gehen mit Ihren Ressourcen sehr sorgsam um. So gestalten sie Ihre Häuser naturnah und diese gleichen eher grasbewachsenen Erdhügeln, die das Gesamtbild kaum stören.

Neben dem großen Verhandlungshaus, diversen Werkstätten und einem "*Haus des Wissens*", gibt es Häuser, in dem sich das alltägliche Geschehen abspielt. Etwa 45 Häuser bieten für ca. 500 Clanangehörige Unterkunft.

## **Ruan-'Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

Clanoberhaupt der *Ghe*. Ein mittelgroßer Felide mit starker Ausstrahlung, die er geschickt einzusetzen weiß. Eine spezielle Bezeichnung für seinen Status als Clanoberhaupt besitzt er nicht, da hierzu keine Notwendigkeit besteht und durch seine Ernennung als *Der Clan Ghe* auftritt.

## **Sapas-M'Jack-Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

Ein Jäger, der mit *Liko* die verletzten Mädchen findet. Als besonnener Jäger und ausgezeichneter Spurenleser genießt er einen hohen Status im Clan.

## **Tala-J'-Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

Gerade dem Kleinkindalter entwachsenes *Drix*-Mädchen, das *Liko* nach Kräften unterstützt und unerschrocken ist.

## **Unila**

Handlungsebenen: Die Drix

Lebensraum des Clans der *Ghe*.

## **Ureck**

Handlungsebenen: Die Drix

Berg - mit einer Höhe von ca. 3.500 Meter. Schluchten und Höhlen durchziehen das gesamte Gebirgsmassiv.

## **Ydre-N'Jack-Ghe**

Handlungsebenen: Die Drix

17-jähriger *Drix* im Status eines Novizen. Sehr wissbegierig und ein äußerst talentierter Jäger, der gerne auf Jüngere herabsieht, mit diesen jedoch sehr gut umgehen kann.

# Anhang

## Die Namensbildung der Drix

Der Name eines *Drix* gibt Auskunft über den Status und die Stellung im Clan. Ein Mediziner bzw. Heiler erhält die Bezeichnung *Tau* mit dem Zusatz seines Wissenstandes.

Beispielhaft angewendet, anhand von *Eliun*, kann die Namensbildung im Verlauf des Lebens, sich so gestalten:

Geburtsname	Bezeichnung	Status	Bezeichnung	Beruf	Clan
<i>Eliun</i>	J'	Junges (bis ca. 4 Jahre)			<i>Ghe</i>
	S'	Schüler (5-14 Jahre)			
	N'	Novize	Tau	Mediziner	
	G'	Geselle			
	M'	Meister			
	O'	Obermeister			

*Eliun-J'-Ghe*  
*Eliun-S'-Ghe*

*Drix* bis zum Status eines Schülers werden mit dem Geburtsnamen angesprochen

*Eliun-N'Tau-Ghe*  
*Eliun-G'Tau-Ghe*  
*Eliun-M'Tau-Ghe*  
*Eliun-O'Tau-Ghe*

Wird ein erwachsener *Drix* mit seinen ausführlichen Namen angesprochen, zeugt es von Respekt und Wertschätzung der Person. Dies geschieht meist bei offiziellen Anlässen, wie zum Beispiel bei Durchführung von Riten.

### Berufsgruppen-/bezeichnungen

Jack	Jäger
Len	Töpfer
Peck	Baumeister
Sin	Betreuerin
Tau	Heiler