



BARSOOM

GLOSSARIN

*Namen und Begriffe
in der Mars-Saga*

Aanthon — eine tote Stadt des alten Mars

Apt — ein arktisches Monster. Es ist ein riesiges, weißpelziges Tier mit sechs Beinen. Vier davon sind kurz und sehr kräftig, tragen es über Schnee und Eis; zwei wachsen aus sehr breiten, mächtigen Schultern zu beiden Seiten eines langen, kräftigen Halses und enden in weißen, haarlosen Händen, mit denen sie ihre Beute fangen und festhalten. Kopf und Maul ähneln etwa dem eines Flusspferdes, mit dem einen Unterschied, dass zu beiden Seiten des Unterkiefers mächtige Hörner herausragen, die leicht zur Brust eingebogen sind. Zwei riesige, glühende Augen reichen von der Schädeldecke über den seitlichen Kopf zum Ansatz der Hörner, so daß diese schrecklichen Waffen tatsächlich aus dem unteren Augenrand wachsen. Die Augen selbst sind sehr komplizierte Gebilde, die aus etlichen tausend Ocelli bestehen. Der Apt kann, wenn er will, so viele dieser Augenfacetten schließen, wie er nicht braucht, denn jedes einzelne Auge ist mit einem bewimperten Lid ausgestattet. Das sieht natürlich ziemlich merkwürdig aus.

Astok — Prinz von Duser

Avenue der Ahnen — eine Straße in Helium

Banth — der barsoomische Löwe. Es ist ein wildes Raubtier der niederen Hügel an den toten Seen des alten Mars. Er ist fast haarlos und hat nur eine eindrucksvolle Mähne fast stacheliger Haare um den Hals. Der lange, schlanke Körper wird von zehn Beinen getragen, und das riesige Maul ist mit einigen Reihen sehr eindrucksvoller Fangzähne ausgestattet. Der Banth kann das Maul bis zu den winzigen Ohren aufreißen. Er hat vorstehende sehr große grüne Augen.

Bar Comas — Jeddak der Warhoon

Barsoom — Mars

Carter, John — Kriegsherr vom Mars

Carthoris von Helium — Sohn von John Carter und Dejah Thoris

Dak Kova — Jed der Warhoons, später Jeddak

Darseen — ein Chamäleon-ähnliches Reptil

Dolor — Häuptling oder Prinz der Erstgeborenen

Dejah Thoris — Prinzessin von Helium

Djor Kontos — Sohn von Kantos Kan, Padwar der Fünften Utan

Dor — Tal des Himmels

Dotar Sojat — John Carters marsischer Name, der sich aus den beiden Zunamen der ersten beiden von ihm getöteten Kriegshäuptlingen zusammensetzt

Dusar — ein marsisches Königreich

Dwar — Kapitän oder Hauptmann

Ersit — ein sehr harter Stein

Erstgeborene — Schwarze Piraten / schwarze Marsrasse

Gozava — Tars Tarkas' tote Frau

Gur Tus — Dwar der Zehnten Utan

Haad — Marsmeile

Hal Vas — Sohn von Vas Kor, eines Edlen aus Dusar

Hastor — eine Stadt von Helium

Heilige Therns — ein religiöser Kult auf dem Mars

Hekator — Titel des Vaters der Therns

Helium — Das Reich des Großvaters von Dejah Thoris

Hortan Gur — Jeddak von Tor-quas

Hor Vastus — Padwar in der Flotte von Helium

Horz — verlassene Stadt, das Greenwich von Barsoom

Mall — eine Stadt von Okar

Iss — der Fluß des Todes

Issus — Göttin des Todes, deren Wohnsitz an den Ufern des verlorenen Sees von Korus liegt

Jav — ein Lotharianer

Jed — König

Jeddak — Kaiser

Kab Kadja — Jeddak der Warhoons aus dem Süden

Kadabra — Hauptstadt von Okar

Kadar — Posten, Wächter, Gardist

Kalkan — Kreuzer; Transporter unter Vas Kor

Kalott — ein Marshund. Er ist etwa von der Größe eines Shetland-Ponys und hat zehn kurze Beine. Der Kopf hat eine vage Ähnlichkeit mit dem eines Frosches, nur daß die Kiefer mit drei Reihen äußerst scharfer, langer Reißzähne ausgestattet sind.

Kantos Kan — Padwar in der Flotte von Helium

Kaol — ein Königreich der östlichen Hemisphäre

Kar Komak — Odwar der Bogenschützen von Lothar

Kaor — der marsische Gruß

Karad — ein marsischer Rang

Komal — Gott der Lotharianer, ein riesiger Banth

Korad — eine der toten Städte des alten Mars

Korus — die Verlorene See von Dor

Kulan Tith — Jeddak von Kaol

Lokor — ein Thern

Larok — ein Krieger aus Duser

Lorquas Ptomel — Jed der Tharks

Lothar — die vergessene Stadt

Marentina — ein Fürstentum von Okar

Matai Shang — Vater der Therns

Mors Kajak — Jed von Klein-Helium

Notan — königlicher Psychologe von Zodanga

Nutus — Jeddak von Dusar

Od — Marsmaß, entspricht etwa einem Fuß

Odwar — Kommandant, General

Okar — Land der Gelben Männer

Old Ben — auch Uncle Ben, farbiger Leibdiener des Verfassers

Omad — Mann mit nur einem Namen

Omean — die begrabene See

Orluk — ein gelb-schwarz gestreiftes Ungeheuer der Aktis

Otz-Berge — Berge, die das Tal Dor und die Verlorene See von Korus einrahmen

Padwar — Leutnant

Panthan — Söldner

Parthak — der Mann aus Zodanga, der John Carter in den Gruben von Zat Arras zu essen brachte

Pflanzenmänner von Barsoom — auch Baummänner genannt.

Eine Spezies, die das Tal Dor bewohnt. Sie sind zehn bis zwölf Fuß groß, wenn sie aufrecht stehen. Ihre Arme sind sehr kurz und ähneln Elefantenrüsseln; sind auch sehr empfindsam. Der Körper ist unbehaart und geisterhaft blau, und nur das einzige, vorstehende Auge ist mit einem breiten weißen Band umrahmt. Pupillen, Iris und Augapfel sind kalkweiß. Die Nase ist ein zerklüftetes, entzündet wirkendes Loch in der Mitte des schwarzen Gesichts, das einer frischen, noch nicht blutenden Schusswunde gleicht. Im Kopf haben sie kein Maul. Der Kopf ist — mit Ausnahme des Gesichts — mit einer Masse wirren, kohlschwarzen, struppigen Haares von etwa Handlänge bedeckt. Jedes Haar ist ungefähr von der Dicke eines Regenwurms. Körper. Beine und Füße haben ungefähr- menschliche Formen, doch monströse- Proportionen. Die Füße sind volle drei Fuß lang, sehr flach und breit. Zu ihrer Ernährung lassen sie ihre seltsamen Hände über den Rasen gleiten und schneiden mit ihren rasiermesserscharfen Klauen die zarten Sprossen ab, die sie mit den in den Handflächen liegenden Mäulern einsaugen. Ihr massiver Schwanz hat eine Länge von etwa sechs Fuß und ist dort, wo er in den Körper übergeht, schön rund, während er dem Ende zu flach und dünn wie eine Messerklinge wird, auch so hart und scharf. Diesen Schwanz ziehen sie in fast rechtem Winkel zum Boden nach.

Prinz Soran — Oberster Herr der Flotte von Ptarth

Ptarth — ein Königreich auf dem Mars

Ptor — Familienname dreier Brüder aus Zodanga

Sab Than — Prinz von Zodanga

Safad — ein marsischer Zoll

Sak — spring!

Salensus Oll — Jeddak von Okar

Saran Tal — Carthoris Majordomo

Sarkoja — eine grüne Marsfrau

Sator Throg — ein Heiliger Thern des Zehnten Kreises

Schwarze Piraten von Barsoom — sie sind sehr groß, sechs Fuß und darüber. Diese Menschen haben schöne, klargeschnittene Gesichter; ihre Augen sind groß und wohlgeformt, wenn auch ein wenig schmal, sodass diese Menschen schlau aussehen. Die Iris ist außerordentlich schwarz, während der Augapfel sehr weiß und klar ist. Die Haut sieht aus wie poliertes Ebenholz

Shador — Gefängnisinsel in der See von Omean

Silian — schleimige Reptilien in der See von Korus

Sith — sind hornissenähnliche Ungeheuer, kahlgesichtig und etwa von der Größe eines ausgewachsenen Bullen. Hat ein furchterregendes Maul und hinten einen riesigen Giftstachel. Die Augen bestehen aus einer Unzahl von Facetten, bedecken drei Viertel des Kopfes und gestatten diesem Untier eine ungehinderte Sicht nach allen Richtungen gleichzeitig.

Skeel — ein Hartholz

Sola — eine junge grüne Marsfrau

Solan — ein Palastbeamter

Sompus — eine Baumart

Sorak — ein Haustierchen von etwa Katzengröße, das sich die Roten Marsfrauen gerne halten

Sorapus — ein Hartholz

Sorav — ein Offizier von Salensus Oll

Tal — eine Marssekunde

Tal Hajus — Jeddak von Thark

Talu — Rebellenprinz von Marentina

Tan Gama — Krieger der Warhoon

Tardos Mors — Großvater von Dejah Thoris und Jeddak von Helium

Tario — Jeddak von Lothar

Tars Tarkas — ein grüner Krieger, Häuptling der Tharks

Tempel der Belohnung — in Helium

Thabis — Häuptling der Issus

Than Kosis — Jeddak von Zodanga

Thark — Name und Stadt einer grünen Horde

Thoot — ein Pferd, vorwiegend der grünen Marsleute. Zehn Fuß hoch an den Schultern mit vier Beinen an jeder Seite; hat einen breiten, flachen Schwanz, der am Ende größer und breiter ist als an der Wurzel. Er wird gerade weg gestreckt, wenn das Tier rennt. Das Maul spaltet den Kopf von der Schnauze bis zum dicken Hals. Es ist völlig haarlos, schiefergrau, samtglatt und glänzend. Es hat einen weißen Bauch, und die Beine sind an den Schultern schiefergrau und knallgelb an den Füßen. Die Füße haben dicke, weiche, große Pfoten ohne Krallen oder Nägel.

- Thor-Ban** — Jed der grünen Männer von Torquas
- Thorian** — Häuptling bei den niederen Therns
- Thron der Gerechtigkeit** — steht im Gerichtssaal von Helium
- Throxus** — größter der fünf Ozeane des Mars, ausgetrocknet
- Thurds** — eine grüne Horde, Feinde der Torquas
- Thuria** — der nähere Mond
- Thurid** — ein schwarzer Dator
- Thuvan Dihn** — Jeddak von Ptarth
- Tor der Jeddaks** — ein Tor von Helium
- Torith** — Offizier der Garden in einem Unterseehafen
- Torkar Bar** — Edler aus Kaol, Dwar der Straße von Kaol
- Torquas** — eine grüne Horde
- Turjun** — Carthoris Deckname
- Utan** — eine Kompanie von hundert Mann
- Vas Kor** — ein Edler aus Dusar
- Vater der Therns** — Hoherpriester eines religiösen Kults

Warhoon — eine Gemeinde grüner Männer, Feinde der Tharks

Wula — ein Kalott, der Marshund

Xat — eine Marsminute

Xavarian — ein Kriegsschiff aus Helium

Xodar — Dator der Erstgeborenen

Yersted — Kommandant der Unterseeboote

Zad — Krieger aus Thark

Zat Arrras — Jed von Zodanga

Zithad — Dator der Garden von Issus

Zitidars — Mastodon-ähnliche Zugtiere

Zodanga — Marsstadt der Roten Menschen, die mit Helium
im Krieg liegen

Zode — eine Marsstunde

Längenmaße auf dem Mars

Das Ad ist die Maßeinheit und entspricht etwa der Länge eines irdischen Fuß - etwa 30 cm

1 Ad = 10 Sofads

200 Ads = 1 Haad

100 Haads = 1 Karad

360 Karads = Umfang des Mars am Äquator

1 Haad = eine barsoomische Meile, misst etwa 2.339 irdische Fuß, also etwa 700 Meter

1 Karad = 1 Grad

1 Sofad = ca. 3 cm