

Fhagadex

Fhaga-West (Iljhorgien)

1. *Agu Hao*, Festungsstadt, 1.200 Ew. A.H. ist eine der Burgen an der Ostgrenze der vom *Warindesischen Reich* faktisch unabhängigen Großprovinz *Kaiekudu* und Sitz des Daimyo des Clans der Zaudernden Hyänen. Bekannt für sehr guten Pflaumenwein und unhygienische Bordelle.
2. *Altijhorgien*, Region. Das Kernland des ehemaligen Iljhorgischen Imperiums im Herzen von Westfhaga. Im Osten ist es hügelig und urwaldig, im Westen des grün schimmernden *Fjeibel-Sees* herrscht eher flaches Heideland vor.
3. *Blnjörkegi*, Halbinsel und Heimat der Ginboleten, nördlich des *Landes der Untoten*. Die hügelige und windige, im Norden bisweilen gebirgige Region, eignet sich kaum für effektiven Ackerbau. Extensive Schafzucht und Fischerei schaffen zwar einen Ausgleich, doch wird Nahrung aus *Pervy* und *Brekhnan* importiert.
4. *Bobguns Feste*, befestigte Tempelanlage, Bollwerk der Schwarzen Frauen in Toshkien gegen die Horden der Gnorgonen. Die Festung hat gewaltige Ausmaße und beherbergt einen gigantischen Thermenkomplex. Über eine steile, brückenartige Treppe gelangt man vom Burghof auf eine 300 Meter hohe und 60 Meter durchmessende Felsnadel, auf der sich das „Refugium“ mit einer der größten Bibliotheken Fhagas befindet.
5. *Börrenbarts Gasthof*, befestigte, berühmt-berüchtigte Herberge in der Wildnis an der *Goldstraße*. Weldumen Börrenbart (Landbewohner) ist der Herr dieses Etablissements. Neben durchreisenden Karawanen und Fallenstellern gehören auch einige Dauergäste, wie Piraten, Kopfgeldjäger oder Zirkusdirektoren a.D. zum Publikum der Wirtschaft.
6. *Botangia*, 1.700 Ew. Wichtiger Umschlagpunkt für Waren aus *Haschperamithil* in *Tulukltan*. "Papa Big Butu", Tyrann von Botangia führt die Stadt mit machiavellistischer Inbrunst. Durchreisende mit Zeit, Geld und scharfen Waffen machen es sich hier mit einer Schale Obst auf einem der Flachdächer unter dem Sonnensegel bequem.
7. *Brekhnan*, Königreich der Dellzing in Kendolien. B. ist ein fruchtbares und wohlhabendes Land, das in vier Erzherzogtümer (Tobalding, Aslalo Thimms Land, Bardoss, Waskelland), zwei Markgrafschaften (Besslem Holz im W, Winzergund im O) und in den Freistaat Brekscha unterteilt ist.
8. *Brekscha*, Freistadt, 6.200 Ew., kulturelles und wirtschaftliches Zentrum Kendolien. Sitz der wichtigsten Schwadologie-Akademie Westfhagas. Die „Stadt mit Herz“ ist bekannt für begabte Waffenschmiede, talentierte Zauberlehrlinge und fähige Köche.
9. *Burg der Bizarren Ideen*. Im Norden der warindesischen Provinz Galadrianatar gelegene, mystische, turmartige und surreale Festung.
10. *Coorvick*, definitiv fadeste Stadt Fhagas, dessen Einwohner hauptsächlich Holz hacken und verarbeiten. 1.400 Ew., im Königreich *Brekhnan*.
11. *Corizzos an der Oita*, Stadt auf Swino Island, 5.800 Ew. Mitglied des Porkoponnesischen Bundes.
12. *Dorginaga*, warindesische Stadt, 2.300 Ew. Die Hauptstadt der Provinz Dorgisuun ist vor allem berühmt für Textilherstellung und -Verarbeitung. Hier residiert der Daimyo des Clans der Leprösen Widder.
13. *Dschabutja*, auch Cha-Pu-Dya, Freistadt, Metropole und Zentrum des Kirchenstaates Kao Chem Pin Yard, 9.700Ew. Sitz des Theokraten, des höchsten Vertreters des Gottes Schempinjerve auf Fhaga.
14. *Düsterbach*, sagemumwobener Fluss in den *Ländern der Fabelwesen*. „Sagemumwoben“ – sagt man halt so.
15. *Eventualis*, geträumte Stadt in den Ländern der Fabelwesen, 7.000 Ew. Diese Stadt befindet sich physisch nicht auf Fhaga und der Zutritt ist nur Träumern am richtigen Ort gestattet. Schwierig, einen Urlaub dort zu planen.
16. *Fjeibel See*. An den Gestaden dieses Gewässers befinden sich auch heute noch die „Weißen Dörfer“, aus denen in grauer Vorzeit die Zauberer kamen, welche einst das Iljhorgische Imperium errichteten. Die Region wird regelmäßig geplündert. Ein Alptraum für Bausparer.
17. *Fjeibel*, Fluss in Südpantevadel/ Altijhorgien. "Über die Fjeibel steppen" ist gleichbedeutend mit der irdischen Redewendung "ins Gras beißen". Wegen zahlloser Stromschnellen kaum schiffbar.
18. *Fraudische Wüste*, südlich von Tulukltan gelegenes, brennend heißes Ödland, auch „Rassarbal“ genannt. Natürlich voll von mysteriösen Ruinen. Und Schätzen. Ja, auch die dazugehörigen Monster hängen hier ab.

19. *Ginbosfelde*, 4.000 Ew., Freistadt auf der Halbinsel Blnjörkegi, bekannt für seine schummrigen Tavernen, seine düsteren Gassen und seine kleptomanische Bevölkerung. Mausgraue Kapuzenumhänge gelten hier als schick.
20. Goldstraße, gepflasterte Straße/ Karawanenroute; von *Hibuzu Wielding* über *Brekscha* und *Menschingen* bis nach Sama. Eine der wenigen echten Straßen Fhagas. Nicht wundern, wenn das Pflaster auf ein paar Kilometern fehlt – entsteht in der Nähe gerade eine neue Burg?
21. Golf von Minotaura, ein Meerbusen nördlich von *Warindi*. Das namensgebende Volk hat seine Jagdgründe in den nördlichen Uferregionen.
22. Gukpuncho, warindesische Stadt, wirtschaftliches Zentrum der Baronie Wokokosan, 1.000 Ew.
23. Haschperamithil, (= Königreich der Glücklichen); Heimat der Haschperandu.
24. Haschpergopan, (Trutze der Glücklichen) Hauptstadt des Königreichs Haschperamithil, 5.100 Ew.
25. Hibuzu-Wielding, Freistadt und Sitz der Regierung der Pervyanischen Republik. "Perle des Westens", 15.000 Ew.
26. Himmelsschuppen, Gebirge mit bis zu 10.000m hohen Bergen; sie umschließen das *Tal von Mumdidu*.
27. Honigwasser, Fluss im *Tal von Mumdidu*, der in die *Westenschlack* mündet.
28. Janajodes Palast, Festungsrue. Janajode, einer der Zauberer der Weißen Dörfer, residierte hier zu Lebzeiten. In der heutigen, gleichnamigen Siedlung am Rande des Palastes leben gut 250 Ew.
29. Jockelbeck, Hauptstadt des Königreichs Swinomaad, 3.000 Ew. Die archaisch anmutende, aus tiefgrauem Basaltgestein erbaute Stadt ist ein Paradebeispiel für primitive aber effektive Festungsarchitektur. J. ist berüchtigt für seine amoralischen Priester und deren orgiastische und bluttriefende Zeremonien.
30. *Kaiekudu*, die Verbindung der Provinzen Fudju Yushu, Zuan und Wokokosan, ist eine Region ohne bedeutende Städte mit stark militärischer Prägung. Der sich bescheiden "Shogun" tituliernde Noriaki Maidhros ist gleichzeitig das Oberhaupt des herrschenden Clans der Knabbernden Möwen und residiert in Gei-Go-Jyke (= "Fastnefeste", aus dem Volksmund) in Fudju Yushu.
31. Kendell, Stadt, 3.500 Ew., und wichtigster Fluss im Königreich Brekhnan.
32. Kiklon, Dschungel. Heimat der primitiven Kiklonen-Stämme, Hauptquelle des warindesischen Sklavenhandels. Ein gigantischer Urwald voll versteckter und offener Gefahren – umso erstaunlicher, dass es immer noch Kiklonen gibt.
33. Land der Untoten, chronisch bewölkt, gigantisches Weizenfeld, Land arkaner Turbulenzen und Heimat von Zombies, Skeletten, Mumien, Vampiren, Ghulen u.a. unerfreulichen Kreaturen.
34. Länder der Fabelwesen, magische Region bevölkert von Kentauroi, Wurzelgnomen, Dryaden, Steintrollen, Mantikoren, Chimären, Einhörnern, Waldmenschen und anderen, nun ja, Fabelwesen.
35. Mentubya, warindesische Stadt, 1.400 Ew. in der Großprovinz *Kaiekudu*. Sitz des Daimyo des Clans der Aberwitzigen Moskitos. Man pflegt eine intensive Hassliebe zu *Gukpuncho*.
36. Merkwans Nest, Freistadt im Osten Tsotamiens, südlich des Dschungels von Kiklon. Heimat der Perati, 2.700 Ew. Augenklappe, Holzbein oder Hakenhand gehören hier zum guten Ton.
37. Nordsche See, Meer im Norden Kendoliens.
38. Oinoë, Stadt auf Swino Island, 13.700 Ew. O. ist eine chaotische Anhäufung von Gebäuden, von denen die meisten eine solche Bezeichnung indes nicht verdienen. Die Stadt wuchert wie ein Krebsgeschwür, welches allerdings alle Jahre wieder abbrennt. Architektonisch herausragend sind lediglich die gewaltigen Stadt- und Hafenumauern und die Tempel der Oikropolis. O. ist gleichzeitig die Bez. für den dazugehörigen Stadtstaat, einem der schärfsten Widersacher des Porkoponnesischen Bundes. O. wird von zehn jährlich von der Volksversammlung gewählten „Oiphoren“ verwaltet.
39. Ozean der Grunzer, Meer südlich des Gnorgschen Imperiums.
40. Pastenstadt, Freistadt, 3.000 Ew. ist die einzige absolut pazifistische Stadt Fhagas; Waffen gibt es hier nur im Museum. Da die Stadt auf einem steilen Felsenhügel mitten in den Pastetensümpfen liegt, ist sie nur sehr schwer einzunehmen. Berühmt für Leberpastete, Heilsalben und Faltencreme.
41. Pastetensümpfe, Region Tsotamiens rund um *Pastenstadt*. Eine feuchte Angelegenheit, nur inselhaft trockengelegt.

42. Pervy, ist eine junge Republik, gegründet durch die Völker der Wieldings und Hibuzus. Sie besitzt in etwa die Ausmaße der alten iljhorgischen Region Pantevadel. Hauptstadt ist *Hibuzu-Wielding*.
43. Phaalyunia, warindesische Stadt am Golf von Minotaura, Hauptstadt der mächtigen Provinz Xuandor, Sitz des Daimyo des Clans der Tolldreisten Flamingos, 8.800 Ew.
44. Phlaatsh, Freistadt im äußersten Norden von Swino Island. Von hier aus reisten die 15 1/2 Gründerväter auf der "Sankt Swizzn" nach dem heutigen Swinomaad, 2.700 Ew.
45. Porrening, Stadt in Swinomaad, 1.900 Ew. Das Zentrum der Parfümindustrie Westfhagas ist ein architektonischer Alptraum. Riesenhafte, schwer einsturzgefährdete Manufakturen wechseln sich ab mit windschiefen Blockhütten, Straßen sucht man vergeblich. Wer etwas übrig hat für verdreckte, parfümierte und streitlustige Barbaren wird hier fündig.
46. Pusakyo, warindesische Stadt, 1.200 Ew.
47. Quörpesch, haschperanische Stadt, 4.000 Ew.
48. Rhooldya, waindesische Stadt, 4.700 Ew.
49. Sapinta, Hauptstadt des Kaiserreiches Warindi, etwa 28.000 Ew. Trotz seiner Größe besitzt S. nur wenig internationalen Charme. Dennoch findet
50. Schlacksee, Meer. Die verheerend
51. Stravenboerg, Freistadt, 1.400 Ew. Die hier lebenden Ginboleten gelten als einen Hauch rechtschaffener als ihre Verwandten in Ginbosfelde. Bemerkenswert ist die luxuriöse Seniorenresidenz „Zum Rührigen Paten“.
52. Swino Island, auch als Frouderland oder Porkoppones bezeichnet. Den Ostteil der Insel kontrolliert der Porkopponesische Bund unter der Vorherrschaft der Boarinther, den Westteil teilen sich mehrere unabhängige Poleis (Stadtstaaten).
53. Swinomaad, Königreich. Vor etw 150 Jahren landeten Siedler aus Phlaatsh an den Gestaden der unwirtlichen Region und besiedelten sie. An der Ostgrenze herrscht seit beinahe 100 Jahren ein Kleinkrieg mit den Kriegsherren der Warindesen.
54. Tagpyu, warindesische Stadt, 1.600 Ew.
55. Tal von Mumdidu, Region/Hochland inmitten der *Himmelsschuppen*. Heimat der 14 Stämme der Weißen Frauen. Die einzig wirklich schweinekalte Region auf Fhaga.
56. Toshk, Strom. Im Herbst schwillt der mächtige Fluss stark an und überflutet das umliegende Land.
57. Toshkien, Region südlich der Himmelsschuppen. Eine Handvoll schwarzer Frauen teilt sich das urtümliche Hügelland mit umherziehenden Monstern aller Couleur.
58. Trollland, Region. Das Trollland umfasst das Karraquagebirge und den ehemaligen westlichen Teil Altijhorgiens. Wer hier wohl das Sagen hat?
59. Tsotamien, Region und Name des „Königreichs“ der Traidoresen. Die unabhängige Freistadt *Pastenstadt*, der Sitz des Königs *Yaalata* und die kleine Hafenstadt *Jeelohatts' Steg* sind die bedeutendsten Siedlungen eines unbedeutenden Territoriums.
60. Tuluktlan. Das Königreich umfasst in etwa die historische Region Tulukien aus der Zeit der Zauberer der Weißen Dörfer. Das Land der Schwarzen Frauen ist in viele Kleinstterritorien zersplittert, die König Isaac III. Tigerbone von *Tulukutown* nur in Zeiten größter Not zu gemeinsamer Politik drängen kann.
61. Tulukutown, nominelle Hauptstadt Tuluktlans, 3.200 Ew.
62. Van Koeppsche See, Golf im Nordwesten Fhagas mit relativ hohem Verkehrsaufkommen. Heimat der Wasserkobolde.
63. Vandershiet, 3.500 Ew. Freistadt der Frouder auf *Swino Island*. Die Vandermannen (gelegentlich auch Shietludy genannt) sind bekannt für ihre großen, Hochsee-untauglichen und kaum manövrierbaren Galeeren.
64. Warindi, Kaiserreich der Warindesen. Die Westgrenze des Reiches wird von den Frouder aus *Swinomaad* bedrängt, die südöstlichen Baronien haben sich längst für unabhängig erklärt und dennoch bleibt das ständig am Rande des Bürgerkriegs stehende Reich eine der militärisch und wirtschaftlich bedeutendsten Mächte Iljhorgiens.
65. Waskelgolf, Meeresteil. Hier mündet die Waskel in die *Nordsche See*.
66. Westenschlack, Strom. Der wasserreichste Fluss Fhagas hat mehr als 30 verschiedene Namen. So nennen die weißen Frauen ihn ‚Fharr' Gudre‘ („schnelle Schlange“), die Haschperandu ‚Quensel Prizz‘ (etwa „übellaunige Vettel“) und die Warindesen ‚Yion Zü Sotschn‘ („Meister der Kurven“)
67. Whattykan, auch Kao Chem Pin Yard, warindesischer Kirchenstaat auf der Insel Ilun.

68. **Yaalata**, Stadt in Tsoamien, Sitz des traidoresischen Königs, 1.000 Ew. Die Stadt wird regelmäßig von warindesischen Rekruteneinheiten besucht, die sie dann dem Erdboden gleichmachen. Traumjob: Architekt.
69. **Ziboan**, warindesische Stadt, 2.000 Ew. Die Stadt beherbergt eine Sommerresidenz des Kaisers. Sitz des Daimyo des Clans der Blutrünstigen Zwergmäuse.

Fhaga Mitte (Zentralfhaga/Gulthydien)

1. **Äcker** von Beönqua, Republik. Stark landwirtschaftlich geprägter Sozialstaat. Bauern geben hier den Ton an. Die Göttin Hanna ist die Patronin des fruchtbaren Landes.
2. **Altgulthydien**, Region zwischen dem Tiefen Forst von Welse im Osten und dem Königreich Brekhnan im Westen. Der größte Teil dieser Gegend wird vom sagemumwobenen (gähn?) Purpurforst eingenommen.
3. **Bnugar**, geheimnisvolle Stadt der Masken, allen Nichtbnuganern bleibt der Zugang verwehrt, ? Ew.
4. **Börngnbörngn**, künstlich angelegte Hauptstadt der *Äcker von Beönqua*, 2.600 Ew. Der in B. tagende Senat wählt aus seinem Kreis zwei Konsuln, die ihr Amt gewöhnlich vier Jahre ausüben, wenn sie nicht vorher abgewählt werden. Zur Zeit handelt es sich dabei um Ernst August d. Jüngeren von Blutwurstberg, ehrfürchtig „Der Graue Wolf“ genannt und um Willem „Backpfeifer“ von Dattelprüm. Bürgermeister ist der alteingesessene Franz Xaver Hosenbisel.
5. **Bubu Bucht**, Heimat der Meagel (Igelmenschen)
6. **Byl**, „Stadt der Gerste“ in den *Äckern von Beönqua*, 1.800 Ew. Bürgermeister ist der nachtragende Sepp Hirschfänger.
7. **Clödnzrbny**, Feste der Mystiziten. Der Begriff „Mystik“ wird in der Klosterfeste der Kampfmönche überstrapaziert; definitiv kein Hort der Lebensfreude.
8. **Dschungel** der Wongisen. Das riesige Dschungelterritorium wird von seinen wenigen Bewohnern mit Hingabe gegen alle Sorten von Eindringlingen verteidigt.
9. **Ebene** der Horrorpinguine.
10. **Eiland** der Grunzer, auch: „Die Große Kommune“, Heimat des geheimnisvollen Volkes der Grunzer.
11. **Euterwüste**, Heimat der Kalzi.

12. **Fogel-Fjord**, golfartiger Fjord; geographisches, kulturelles und politisches Zentrum Zentralfhagas. Die Kranichhöhe, West- und Ostfjordanien und das Königreich *Sama* liegen an seinen Ufern.
13. **Gerodeter Wald** von Mü, Heimat der Rodegnome, den traditionellen Gegenspielern der Wongisen.
14. **G'norch**, Reichsstadt des Gnorgschen Imperiums, fades Abbild Gnorgs, 4.000 Ew.
15. **Gnorg**, trutzige Hauptstadt des Gnorgschen Imperiums, 5.200 Ew.
16. **Gnorgsches Imperium**, Königreich der Gnorgonen.
17. **Gnorrng**, Reichsstadt, öde Kopie der Hauptstadt, 3.600 Ew.
18. **Goldstraße**, s. *Fhaga West*.
19. **Golf** von Hexiko.
20. **Gosprogolde**, Region, entspricht in ihrem Umfang etwa dem Pyramidenbund.
21. **Härv**, Stadt des Roggen, in den Äckern von Beönqua, 2.100 Ew. Bürgermeister Georg Mühlenrutz.
22. **Il Hochoross**, älteste bekannte Stadt Fhagas, Freistadt der Gnorgonen, 4.500 Ew. Die weltmännischste und ausländerfreundlichste Stadt des Imperiums.
23. **Insel** der Zwergenelfen, (eigentlich: Arabykl).
24. **Irgendwie**, Freistadt, Handelszentrum in Westfjordanien mit dem einzigen molochischen Viertel außerhalb des *Molochs*, 5.000 Ew.
25. **Kaahlebb**, Stadt am *Netten Strom*, 30% der Bewohner sind Rodegnome, 1.200 Ew.
26. **Kalz**, einzige Stadt der normalerweise nomadisierenden Kalzi. In der Mitte der kreisrunden Stadt befindet sich ein gigantisches, kugelförmiges Gebäude, dessen
27. **Kneurre**, „Stadt der Kartoffeln“ in den *Äckern von Beönqua*, 1.700 Ew. Bürgermeister Karl Odelsack.
28. **Knochenhaufen**, gigantischer Knochenhügel in der Kranichhöhe.
29. **Knork**, lausiger Abklatsch Gnorgs, 1.650 Ew.
30. **Kosmingen**, zauberhafte Vulkaninsel

31. Kranichöde, Region und Heimat der Kranichmenschen. Tempel: Zörbel, Kobolot, Rakk, Samagruyle, Fransenmann.
32. Land der ?, sprich: Land der Häää? 52. Schiefer Forst von Welse.
33. Loch Schabbra 53. Schlund des Ccalrass.
34. Menschingen, älteste Stadt der Menschlinge 54. Schwimmende Säulen zu Vlöbje.
35. Milchige See 55. Scroubnosen, Stadt in der Region Nnosy, Heimat des Hexenmeisters Brümz, einer der 11 Koboltianer.
36. Mimosi, Freistadt, 1.400 Ew., Mitglied des Pyramidenbundes.
37. Möhrenheim, Freistadt, 3.200 Ew., Mitgl. des Pyramidenbundes 56. See von Nora. Mitten im Violetten See liegt eine Insel, auf dem sich Noras klassisches Hexenhäuschen befindet. (Von innen sieht das allerdings ganz anders aus). Noras Stimme hat das drittschwerste Gewicht im Rat der 11 Kobolotianer.
38. Moloch, wolkenkratzerartige Stadt deren 90 Ebenen den Gesetzen der Physik spotten, von einem gigantischen Müllgürtel umgeben, 90.000 Ew. 57. *Stadt der Kranichmenschen*, ca. 1.000 Ew. Undurchschaubare Verteidigungsanlagen wie z.B. die zwei Wassergräben, die zusammen aus der Luft betrachtet wie die Zahl 88 anmuten, ein riesiges Parklabyrinth und schneckenhausförmige Straßenanlagen geben nicht nur Besuchern Rätsel auf. Absolute Avantgarde!
39. Molochhaven, ehemaliger Hafen des Molochs, seit mehreren Generationen unabhängig (Bewohner sind nicht mutiert oder zurückmutiert), 15.000 Ew. 58. *Steinland*, felsige Region nördlich des Golfs von Hexiko.
40. Nettenhafen, mächtige Kanalstadt, dominiert die anderen Mitglieder des Pyramidenbundes, Freistadt, 23.000 Ew. 59. Südostmeer.
41. Netter Strom
42. Nordsche See
43. Oase Shabrak, seit mehreren Jahren verschollen. Atawan der Kalzi, einziger Sohn der Stadt auf Fhaga sucht sie, in allen Ländern der bekannten und unbekanntenen Welten. 60. Tabu-Zone, hierhin lenken sämtliche Astrodruiden die Meteoriten, die sonst irgendwo auf Fhaga einschlagen würden.
44. Ostfjordland, Region östlich des Fogelfjords. 61. Tal der Angst, klassische, verwunschene Abenteuerregion, gut um überflüssige Helden zu entsorgen. Im Tal der Angst fand vor Jahrhunderten die von launigen Göttern herbeigeführte Paarung von Elfen und Zwergen statt. Eingang zur ehemaligen Zwergenstadt Goudadoom.
45. Ozean der Grunzer, eigentlich 750 Ew. 62. Todesplateau. Wer es schafft die Steilwand zum Todesplateau zu erklimmen, ist dem Tode geweiht. Warum wird hier allerdings nicht verraten.
46. Pesse, unterirdische Höhlenstadt, bekannt für seine Champignonzuchten und gesellschaftliche Experimente. 63. *Tückische Klippen*.
47. Pyramidenfurt. An dieser ehemaligen Furt führt heute eine mächtige Brücke über den Netten Strom. Auf dem Nordufer befinden sich drei mächtige Pyramiden, deren Ursprung dem kollektiven Gedächtnis entfallen ist. 64. *Turm der Hexer von Hexiko*. Aus dem Turm ist über die Jahrtausende eine Festung entstanden, die entfernt an Castle Greyskull erinnert.
48. Ringisii Palast 65. Versunkene Stadt der (Wasser-) Koblode, (Velcondiaro).
49. Ruine von Quequi. 66. Violetter Strom.
50. Sama, Königreich 67. Vlazzonia, Region der Nnosenesen, auch Nnosy oder Quequien genannt, mit den Hauptorten
51. Sama, Stadt der Mode, angeblich 7.500 Ew. Residenz des Königs Lullöhich III. aus dem Geschlecht der Wellenreiter. S. ist berühmt für seine zahlreichen Badeanstalten am Fogelfjord.

Scroubnosen, Frozlicnosen, Vlazzonosen und Mispennosen. Der berühmte Held Ellerbeck von Mehlbohne war ein Sohn Mispennosens.

68. Westfjordanien, Region.
69. Yau, auch: Yau Ko, Stadt, 950 Ew.
70. Yau, Kgr., faktisch aber semiautonomes Protektorat des Pyramidenbundes.
71. Zampadario, Stadt in Zövderland, 1.600 Ew.
72. Zerstörte Brücke bei Quequi, ehemalige Landebahn f. Raumschiffe der Quequi (was natürlich niemand weiß, mächtige, gelehrige Zauberer jedoch vermuten könnten).
73. Zövderburg, unabhängige Freistadt in Zövderland, wirtschaftliches und kulturelles Zentrum des Königreichs. Die Regierung der Stadt liegt seit Jahrhunderten in den Händen derer von Färdomy. Zahllose Tempel, Kathedralen und Ordensburgen befinden sich in und außerhalb der „Stadt der Söldner“, 7.900 Ew.
74. Zövderland, Kgr., hier tummeln sich die leicht zurückgebliebenen Stämme der Zövderländer.

Fhaga Ost (Alterland)

1. Aalizien, Name der Region um den See der Grinsenden Aale.
2. Anapi, Fluss, mündet in den Netten Strom (s. Fhaga Mitte) bevor dieser den Namen der Glanzquell übernimmt
3. Anazepte, Stadt im Geborstenen Gnomenreich, 7.000 Ew., Sitz des Hochfürsten Grörsen de la Rama Zöngenby, Hauptstadt des Herzogtums Anapienne.
4. Bishimvárosch, Hauptstadt Saavardlands, zweitgrößte Stadt Fhagas, Sitz des Oberhauptjustizrichters, 65.000 Ew.
5. Bränjey, Stadt im Geborstenen Gnomenreich, 1.500 Ew., Sitz des Truchseß Don Gondöresen de la Caða Daenethor, Hauptstadt des „Kronguts“ Timpato, semiautonomer Bezirk der Republik Ginbarca.
6. Burg Wetna, Festung mit Siedlung in Lharanadien, 700 Ew.
7. Cajohel, Fluss im Westen Savaardlands, zwischen den Provinzen Caramasien im Westen und Ratinsobrin im Osten
8. Dacknar, Stadt in Waland, 1.800 Ew.
9. Dingoniae, Heimat der Eisdengins, dem ersten Volke Fhagas (auch Jancke-Horr = die Heiligen Maden)
10. Drachenöde, Region. Wie der Name schon vermuten lässt, hausen hier Drachen. Die Drachen Fhagas sind bekannt dafür gerne Tee zu trinken, höflich zu plaudern und nur ganz selten Feuer zu speien.

11. Dretälýminna, Kleinstadt am See der Grinsenden Aale, 750 Ew.
12. Eiburg, Stadt der Eier, im Ummauerten Land. Sitz des Königs, 1.500 Ew.
13. Flimm Vlamm, Stadt in Saavardland, bekannt für allerlei Zauberhandwerk und Schmuggler, 1.800 Ew.
14. Flossenmeer, Heimat Schempinjerves.
15. Gebiet der Farnwesen, am nördlichen Rand des Ostwaldes.
16. Geborstenes Gnomenreich, lose Verbindung der gnomischen Fürstentümer Ginbarca, Grogencia, Anapienne, Timpato, Rinska, Loskiwan und des kümmerlichen Kaiserreichs Noraya.
17. Ginbao, eine der zwei Hauptstädte des Gnomenreichs, 21.000 Ew.
18. Glanzquell, Name des Netten Stroms im Osten Fhagas nach der Mündung der eigentlichen Glanzquell, dem Grenzfluss zwischen den Provinzen Anapien und Ginbarca, in den Netten Strom.
19. Gonisches Meer.
20. Grogondal, die Zweite der gnomischen Hauptstädte, 16.500 Ew.
21. Hamsterdum, Insel, bis zu 37.000 Kamikazehamster (nicht kulturschaffend).
22. Hebe, Insel.
23. Hölblbrn, Städtchen im Ummauerten Land, 1.100 Ew.
24. Insel der Kurassen (die inzwischen ausgestorben sind)
25. Karhu, Stadt der Wagner, 3.500 Ew., in Saavardland.
26. Kean, Insel.
27. Keanischer Ozean.
28. Kooba, Insel.
29. Küste der Flusselfen, Region.
30. Lharanadi, Fluss.
31. Lharanadien, Region östlich des Lharanadi, Heimat der Anarchobauern.
32. Loskiwan, jüngste Stadt Fhagas, im Geborstenen Gnomenreich, noch im Bau, bis jetzt 5.600 Ew.
33. Mallpar, 9.500 Ew., wichtiger Handelshafen in Lharanadien.
34. Ohtanelorn, ? Ew., gottlose, schwer aufspürbare Stadt, regiert vom Roten Racker, irgendwo in Saavardland.
35. Ostwald, (Brun-Nith-Gwuir). Der O. ist die vielleicht gefährlichste Region Fhagas, ein kaum durchdringbarer Urwald voller magischer Geschöpfe, die alte Ruinenstädte untergegangener Kulturen durchstreifen. Selbst der berühmte Ellerbeck von Mehlbohne fand hier seinen Tod.
36. Palast von Fhaages, 1 Ew. (natürlich Fhaages himself), dichtester Schwadenknotenpunkt (s. Zauberei)
37. Prögelle, Insel.
38. Rane, Insel.
39. Reich der Saugmäuler. Die von Menschlingen als Reich titulierte Gegend ist nur schwerlich als solche zu verstehen. Die überaus feuchte Region in der die Schlaarg leben, ist ein bisweilen sumpfiges Gebiet, in dem Unmengen

- hochkarätigen Hotzelkrauts gedeihen, gepflegt und geerntet werden.
40. Saapit, Insel
 41. Saavardland, das sogenannte „Rechtsreich“ Schwartenspeck.
 42. Schlösslebrande, Freistadt, „Hauptstadt“ des Wenzelgaus, 450 Ew., das *Hogsmead* Fhagas
 43. See der Grinsenden Aale.
 44. Sisslauvárosch, Stadt der Pfähle, 8.600 Ew.
 45. Slemmbad, Stadt unter den Wellen, 900 Ew.
 46. Südostmeer, spannende Bezeichnung für ein aufregendes Meer. Bekannt für Wasser und Fische.
 47. Tändasar, Stadt im Geborstenen Gnomenreich, Herzogtum Loskiwan. „Heimliches“ Oberhaupt ist der stadtbekannte Erzvampir Toto Esteban. T. ist die einzige echte Hafenstadt der Gnome und hat 2.350 Ew.
 48. Tangentülä, Stadt am See der Grinsenden Aale, 2.000 Ew.
 49. Teufels' Hodsch, a. d. Glanzquell, Stadt der Verkommenen, 3.900 Ew.
 50. Turm des Grünen Zauberers, Sitz des ersten Kobolotianers. Um den Turm schmiegt sich die kleine befestigte Siedlung Turquoise (300 Ew.)
 51. Turm des Violetten Zauberers, Sitz des zweiten Kobolotianers. In der Nähe des Turms befinden sich zahlreiche befestigte Höfe, die den Zauberer und seine Entourage versorgen.
 52. Turm von Kniesentel.
 53. Wallland, auch Waland, Krathorgion oder einfach „Das Ummauerte Land“.
 54. Wenzelgau, Reich der Blaugolgs. Neben der Hauptstadt existieren noch weitere regionale Zentren ähnlicher Größe. Es handelt sich ausschließlich um Dörfer, die sich um wehrhafte Konvente scharen: Burg Winkelkreis (300 Ew.), Klippenbröede (200 Ew.), Syllanasar (670 Ew.), Schwarzweißhafen (750 Ew.) und Pereodel (250 Ew.).
 55. Ziz, Hauptstadt Ziziziens, ca. 7.000 Ew. Etwa ein Drittel der Einwohner wohnt im Inneren des Berges Köin-Priande, an dessen Flanken sich die gekalkten Häuser der Zizizier schmiegen. Sitz des mächtigen Kapodarchen Halsax von Grirlund (Saugmaul), eine Kapazität in Sachen Rauschkrauthandel und zizizischer Innenpolitik.
 56. Zizizien, karges Land der zizizischen Sippen
 57. Zörbenweiler, hübsches Städtchen am Lharanadi, Die 1.500 Ew. leben hauptsächlich von der Holzverarbeitung und dem Export von edlen Möbeln, soliden Kutschen und zweitklassigen Musikinstrumenten. Berühmt ist die Stadt für seine kompetenten Zimmermänner.