



# BANNER, SIEGEL UND WAPPENSCHILDE

## AVENTURISCHE HERALDIK

»... einem Erlass der bornischen Adelsversammlung

aus dem Jahre 813 BF zufolge kommt dem Geschlecht derer von Kreiben, ausdrücklich jedoch nicht den Baronen von Persanzig, folgendes heraldisches Insignium zu: in silbern-blau geteiltem Schild eine anstoßende Raute in verwechselten Farben. Alleiniges Privileg derer von Gorschnitz sollen sein: die drei roten Gegenzinnenbalken, belegt mit drei goldenen gestielten Donfblät-

tern, dessen Verwendung im gevierten Wappen nur noch den Junkern von Jarlak und der Freifrau zu Silling gestattet ist, nimmer jedoch den Herren von Persanzig.«

— aus einem heraldischen Exzerpt des Stiftsjunkers Wulfjew von Kreiben-Gorschnitz, gegeben im Jahre 967 BF

### GRUNDZÜGE DER AVENTURISCHEN HERALDIK

"Folgt meinem Banner!" – Diesen Ruf, mal mit heiserer, mal mit donnernder Stimme hervorgebracht, haben in den letzten Götterläufen wohl Tausende von Aventuriern vernommen und ihm, verzagt oder mit wilder Entschlossenheit, Folge geleistet. Kämpfer aus allen Teilen des Reiches hatten sich bei der Großen Heerschau der Zwölfgöttlichen Lande, die der Schlacht an der Trollpforte vorausging, um die Fahnen mit den Farben ihrer Provinz geschart, und die bunte Vielfalt der im Wind flatternden Banner stand in einem merkwürdigen Widerspruch zum Ernst dieses geschichtsträchtigen Momentes.

Doch so unterschiedlich diese Banner ausgesehen haben mögen, sie folgten doch alle den ehernen Gesetzen der Heraldik. Denn allen ist eines gemeinsam: Es wird das Wappen, oder ein wesentlicher Teil desselben, für alle sichtbar dargestellt.

In erster Linie findet man das Wappen auf dem klassischen Ritterschild abgebildet, denn hier liegt auch seine Notwendigkeit begründet: Es kann immens wichtig sein, einen Ritter trotz Helm und Panzer schon aus weiter Entfernung zu identifizieren – denn nichts ist verdrießlicher, als den lang gesuchten Fehdegegner erst dann zu erkennen, wenn dessen Lanzenspitze einem schon fast vor dem Brustbein sitzt. Aus diesem Grund gelten für Wappen folgende Grundregeln:

1. Es muss klare Kontraste zwischen hellen und dunklen Farben geben.
2. Die Bilder müssen einfach gehalten sein bzw. stilisiert werden.
3. Bereits von anderen Wappenträgern geführte Zeichen dürfen nicht in der gleichen Form verwendet werden.

#### HERALDISCHE FARBEN

Der ersten Regel zufolge darf Tinktur nicht auf Tinktur, Metall nicht auf Metall liegen. Mit den Metallen sind Silber und Gold gemeint, die im Wappen als Weiß und Gelb dargestellt werden. Als Tinkturen hingegen bezeichnet man alle anderen Farben – in erster Linie Rot, Blau, Schwarz, Grün und seltener Violett oder Purpur, ebenso wie Braun. Gebrochene Farben wie hell-blau, jadegrün etc. sind zwar grundsätzlich unheraldisch, in Einzelfällen jedoch ebenfalls anzutreffen: In Aranien wird die Farbe Blau fast immer als Türkis dargestellt.

Eine Sonderstellung nimmt hierbei das Schwarz ein. Obwohl es nach alten Regeln nicht neben einer anderen Tinktur geführt werden soll, tritt es dennoch oft neben Rot, Blau oder Grün auf. Wenn dabei die Kontrastwirkung erhalten bleibt, konnte sich die 'unheraldische' Kombination dennoch durchsetzen.

Die Wahl der Tinktur drückt oft nicht nur eine Provinzzugehörigkeit aus, sondern symbolisiert auch eine Neigung oder Wesensart des Wappenträgers: Gold steht häufig für Verstand, Ansehen, Herrschaft; Silber für Reinlichkeit, Unschuld, Freude; Rot für Liebe, Ritterlichkeit; Blau für Treue, Beständigkeit; Schwarz für Trauer; Grün für Weisheit, Gesundheit und Hoffnung. Außerdem spielen die Zuordnungen der Farben zu den Zwölfgöttern eine Rolle. Hier sei das Rot auf Silber der Ronda als Beispiel aufgeführt.

Gleichfalls zu den Farben zählt man das so genannte Pelzwerk, eine Bezeichnung, die sich ursprünglich auf pelzbespannte Schilde bezog. Hierbei unterscheiden wir das Hermelin (stilisierte schwarze Marderschwänze) und das Feh (Eichhörnchen). Letzteres wird in sogenannten 'Eisenhütchen' dargestellt. Seltener ist das so genannte Pardel anzutreffen, eine als schwarze Kreise vor goldenem Grund stilisierte Darstellung des Jaguarfelles.

#### HERALDISCHE FIGUREN

Hinzu kommt aber, dass die Gegenüberstellung von Farbflächen noch lange nicht ausreicht, um die notwendige Unterscheidung zu gewährleisten. Somit mussten nunmehr auch Bilder herangezogen werden. Dass Darstellungen von Tieren, Bauwerken und ähnlichem erst später hinzukamen zeigt auch ihre heraldische Bezeichnung: gemeine-will sagen: allgemein-verständliche – Figuren. Demgegenüber sind die Heroldsstücke, die ursprüngliche Form der Wappengestaltung, lediglich geometrische Bilder, die zuerst von den Herolden den einzelnen Geschlechtern zugeordnet wurden. In Aventurien finden sich nur wenige Heroldsstücke, da viele Wappentifter dazu neigen, ihren Geschlechternamen bildlich darzustellen. Solche Bilder werden dann *redende Wappen* genannt. Ein klassisches Beispiel hierfür ist das Wappen des Weidener Herzoghauses von Löwenhaupt, das einen Löwenkopf vor grün-silber gespaltenem Grund in verwechselten Farben zeigt.



Als Wappenbilder oder 'Gemeine Figuren' finden die unterschiedlichsten Motive Verwendung, je nachdem, was der Wappenstein ausgedrückt versucht. Häufig werden starke, majestätische Tiere dargestellt, wie Löwen, Adler, Greifen und Drachen, doch auch alle anderen Erscheinungen der belebten wie unbelebten Natur sowie Erzeugnisse von Menschenhand kommen vor: Gestirne, Pflanzen, Tiere, Monster, Körperteile, Bauwerke, Fahrzeuge, Waffen und vieles mehr. Wachsender Beliebtheit erfreuen sich neuerdings auch die (ursprünglich astrologischen) Symbole der Zwölfgötter.

Von herausragender Wichtigkeit ist die vereinfachte Darstellung der Figuren. Sie werden oftmals stark stilisiert und auf eine zweidimensionale Abbildung reduziert, ohne Tiefenwirkung und Perspektive, damit sie auf den ersten Blick erkannt werden können. Ihre Farbe entspricht in den seltensten Fällen der natürlichen.

### UNVERWECHSELBARKEIT'

Zu guter Letzt muss ein Wappen klar und unverwechselbar einem Wappenträger zugeordnet sein, sei es eine ganze Familie oder eine Einzelperson — immerhin kann die Anwesenheit eines Wappens seinen Träger ersetzen, selbst über den Tod hinaus. Deswegen sind Wappen auch bevorzugte Embleme auf Siegeln; müssen jedoch nicht in jedem Fall mit dem Siegel identisch sein. Um Doppelvergaben zu vermeiden, sind schon seit jeher von den Herolden so genannte Wappenrollen erstellt worden. Hierin fanden sich alle Wappen einer Region versammelt und erläutert. Mit Hilfe dieser Rollen war somit der Träger eines Wappenschildes sofort zu identifizieren — und, nicht minder wichtig, ein Standeschwindler sofort entlarvt. Die Wappenbilder in diesen Rollen werden üblicherweise in Schwarz-weiß dargestellt, die tatsächliche Farbverteilung geht aus der *Blasonierung*, d.h. der heraldischen Beschreibung hervor. Hier wird der Nichtheraldiker dann mit eigentümlichen Bezeichnungen überhäuft, von denen die Umkehrung der Bezeichnungen rechts und links — denn was der Betrachter links nennt, ist für den Schildträger rechts — noch das kleinste Problem darstellen. Hier bietet sich dem Meister eine schöne Möglichkeit, seine Spieler zu verwirren und ihre Helden auf dem Glatteis höfischer Etikette ausgleiten zu lassen.

Neben den einfachen Wappenschilden kennt man die sogenannten Vollwappen. Bei diesen Abbildungen wird der Schild von Helm, Helmdecke und zumeist Helmzier begleitet. Die Helmzier dient dabei üblicherweise der weiteren Unterscheidung der einzelnen Wappenträger. So führen die unterschied-

lichen Familienmitglieder oft den selben Wappenschild, jedoch unterschiedliche Helmzierden. Ebenfalls gebräuchlich sind so genannte Bastardbalken, schmale, einfarbige Balken, die das Wappenbild schräg überdecken und illegitime Nachkommen eines Adelsgeschlechts kennzeichnen, sogenannte Kegel.

Der Helm ist in traditionell ritterlich geprägten Regionen wie Weiden und Tobrien, aber auch Nostria und Andergast, denen vorbehalten, die den Ritterschlag erhalten haben. Stadtwappen hingegen werden oft durch eine Mauerkrone kenntlich gemacht.

In jüngerer Zeit geht man immer öfter dazu über, Wappen mit sogenannten Prunkstücken zu verzieren, vor allem Rangkronen, die den Stand des Wappenträgers anzeigen. (Gerade beim Kleinadel sind die dargestellten Kronen leider oftmals nur in den Wappen existent, denn für eine echte fehlt es an Dukaten.) Grafschaften zeigen im Mittelreich zudem als Helmzier zwei Banner mit Grafschafts- und Provinzwappen, Städte eine Standarte mit dem Wappen des übergeordneten Stadtherren.

Schildhalter sind eigentlich den Wappen eines Reiches vorbehalten: Zwei Füchse halten das Wappen des Mittelreichs, Löwe und Drache das des Horasreiches, zwei Sphingen das Araniens sowie Elch und Widder das des Bornlandes.

Im Horasreich ist es derzeit Mode geworden, Wappendarstellungen zudem mit Wappenmänteln und sogar Wappenzelten zu schmücken. Diese prächtigen Varianten, die zum Teil das ganze Wappenbild umschließen, zeugen von der Liebe zum Prunk und dem Sinn für Schönheit, die die Bewohner des ehemaligen Lieblichen Feldes auszeichnen.

In Aranien und den tulamidischen Stadtstaaten werden die traditionellen runden oder ovalen Schilde verwendet und Turbane daraufgesetzt, die Zahl und Art des Federschmuckes zeigt dabei den Adelsrang an: Beys haben eine, Beyroune drei, Emire fünf und Sultane sieben Straußenfedern am Turban, während der Wappenturban der Mhaharani Shahi sogar neun Pfauenfedern zeigt.

Die Wappen der Akademiemagier setzen sich in der Regel ganz bewusst von den Vorschriften der Heraldik ab. So wird schon allein durch die üppige Verwendung von magischen Symbolen wie Pentagrammen, dem Kreiskreuz der Mada, Nanduria- oder gar Zhayad-Schriftzeichen mit dem Grundsatz der Allgemeinverständlichkeit gebrochen, und durch Farbnuancen, die den modernsten Errungenschaften der Alchimie zu verdanken sind, für einen möglichst schillernden Eindruck gesorgt. Auf dem Helm findet sich bei Magierwappen oft die Rohalskappe, bei Leitern von (vor allem) weißmagischen Akademien sind Schlangen als Schildhalter beliebt.

## GESCHICHTE UND VERBREITUNG DER WAPPEN

Schon seit den Urzeiten kennt Aventurien Wappen bzw. wappenähnliche Symbole. Bereits in den Drachenkriegen zogen die Kämpfer des Zwergenvolkes mit Schilden in die Schlacht, die die Farben der einzelnen Sippen sowie Zeichen der Verehrung Angroschs trugen. Auch heute noch führen die Krieger der Angroschim auf ihren traditionellen Rundschilden voll Stolz ihre seit Generationen überlieferten Symbole in den Kampf.





















Die ersten Menschen in Aventurien, die Wappen im engeren Sinne führten, waren die Hjalddinger mit ihren bunt bemalten

Rundschilden — eben solchen, wie man sie noch heute, oft mit Meerestieren geschmückt, in Thorwal findet.

Erst durch die güldenländische Besiedlung wurden Wappenbilder im zentralen Aventurien üblich. So wehten schon den Bosparanischen Legionen Standarten voraus, die die goldene Scheibe auf blauem Grund als das Symbol des Horas trugen. Bei einigen der ältesten Familien Aventuriens sind die Grundzüge des Wappens über viele Generationen erhalten geblieben. Als Beispiel sei das Haus derer vom Berg genannt: Zunächst



## AVENTURISCHE HERALDIK: GEMEINE FIGUREN I

				Greif <sup>1</sup> Wolf <sup>2</sup> Löwin <sup>3</sup> Löwenkopf <sup>3</sup>
				Fuchs <sup>4</sup> Luchs Bär <sup>5</sup> Elefantenkopf <sup>6</sup>
				Karen Einhorn <sup>7</sup> Eber <sup>2</sup> Eberkopf <sup>2</sup>
				Hirsch <sup>8</sup> Ratte <sup>20</sup> Falke <sup>7</sup> Rabe <sup>9</sup>
				Storch <sup>10</sup> Schwan Hahn Gans <sup>11</sup>

**Anmerkungen:** 1) verliehen durch den Souverän des Neuen Reiches oder den Boten des Lichtes; 2) verliehen durch Grafen; 3) verliehen durch alle Rondra-Tempel; 4) im Neuen Reich: verliehen durch das Haus Gareth/ außerhalb: verliehen durch Phex-Gewichte; 5) verliehen durch Provinzherren; 6) im Norden auch als Mammutkopf; 7) verliehen durch Provinzherren; 8) verliehen durch Barone; 9) verliehen durch Boron-Tempel; 10) verliehen durch Peraine-Tempel; 11) verliehen durch Travia-Tempel; 12) verliehen durch Hesinde-Tempel; 13) exakte Beschreibung (Blasonierung): Schild von Silber und Schwarz geviert, darinnen ein Frosch in verwechsel-



## AVENTURISCHE HERALDIK: GEMEINE FIGUREN II

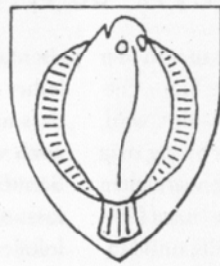


Drache<sup>8</sup>

Baumdrache<sup>7</sup>

Schlange<sup>12</sup>

Frosch<sup>13</sup>

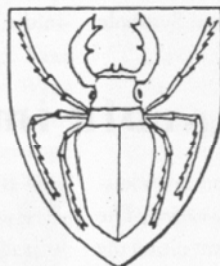


Delphin<sup>14</sup>

Haikopf

Salzarele<sup>15</sup>

Krakenmolch<sup>16</sup>

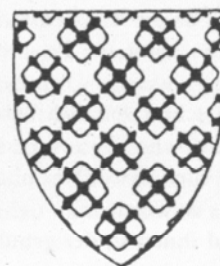


Borbaradmoskitos

Gruftassel

Hirschkäfer<sup>2</sup>

Schröterhörner<sup>17</sup>

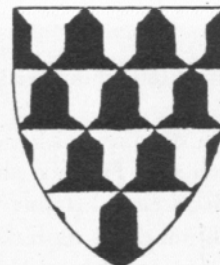
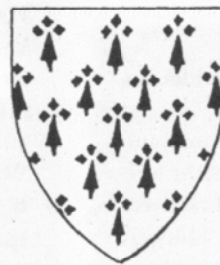
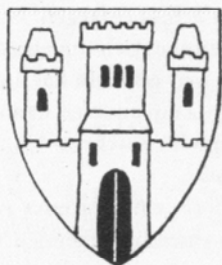


Eiche<sup>18</sup>

Weide

Hopfen & Gerste

Bedonblüten<sup>19</sup>



Burg

Waffen

Hermelin

Feh

ten (gekonterten) Farben; 14) verliehen durch Efferd-Tempel, die Mhaharani von Aranian und den König von Albernia; 15) verliehen durch den König von Nostria; 16) Blasonierung: Schild von Schwarz und Silber schräg geviert, darinnen ein Krakenmolch in gekonterten Farben; 17) Blasonierung: Schild von Silber und Schwarz gespalten, darinnen ein Paar Schröterhörner in gekonterten Farben (Schröter: alter Name für den Hirschkäfer); 18) der König von Andergast beansprucht ein Verleihungsrecht; 19) einst verliehen durch den Markgrafen von Beilunk; 20) wird nicht mehr verliehen



führte jenes Geschlecht einen roten Löwenkopf auf silbernem Grund, um seine Treue zur Rondra-Kirche zu bekunden. Seit der zweiten Dämonenschlacht aber, als sich das Silber der Schilde ob der niederhöllischen Dämpfe schwärzte, trugen sie in Gedenken an jenes schicksalsschwere Ereignis das Leuenhaupt auf schwarzen Grund.

Durch Heirat und Ordenszugehörigkeit entstehende Allianz- und Mischwappen können im Laufe der Zeit zu eher unübersichtlichen Gebilden werden, die zwar viel über die Geschichte und Gesinnung des Trägers aussagen, jedoch oft aus weiter Distanz nur schwer zu erkennen sind.

Doch nicht in allen Teilen Aventuriens spielt die Heraldik eine derart große Rolle wie in seinen zentralen Regionen und dem Bornland, wo die Adligen sehr genau auf die Einhaltung ihrer Standesprivilegien achten. Die Reiter der Novadis zeigen ihre Zugehörigkeit zu ihrem Stamm mit senkrecht aufgespannten, bunt gefärbten Tuchstreifen oder durch bunt bemalte Tier- oder Menschenfiguren, die an langen Stangen vorangetragen werden. Den Völkern der Waldmenschen schließlich sind Wappen ebenso unbekannt wie den Nivesen und Elfen. Norbarden jedoch verwenden wappenähnliche Zeichen, um ihren Besitz zu markieren.

## VOM RECHT EIN WAPPEN ZU FÜHREN

So ein Mensch oder Angroscho geadelt wird, mag ihn der Adelnde mit einem Wappenschild versehen, dessen Figur entweder der Lehnsherr bestimmt oder, so es ihm gewährt wird, der Wappentträger selbst. Als Zeichen besonderer Achtung mag der Adelnde auch das eigene Wappen in einer abgewandelten Form übertragen; vielfach wird auch das Symboltier eines Gottes von den jeweiligen Geweihten zum Dank für Hilfe und Unterstützung verliehen. Bestimmte Figuren werden daher meist von Provinzherrn und Tempeln verliehen, die diese Symbole

ebenfalls im Wappen führen. Gemeine Figuren, denen kein Verleiher zugeordnet ist, sind frei verfügbar. Generell ist zu sagen, dass alle Figuren, die von einem Adelsrang vergeben werden, auch von höher stehenden Rängen verliehen werden können.

Sämtliche Wappen eines Reiches werden von den Herolden erfasst und zusammengetragen, zunächst von den Herolden des lokalen Adels, dann von den kaiserlichen Herolden. Über die Rechtsgültigkeit eines Wappens entscheidet dann der Eintrag in die Wappenrolle des Wappenkönigs.

## HERALDIK IM SPIEL

Im Spiel selbst können Wappen natürlich am besten an Adelshöfen, Turnieren oder im Kriegsfall verwendet werden. Die Beschreibung von Bannern und Schilden frischt zum einen die Szene auf und sorgt für atmosphärische Dichte, und zum anderen stellt das Wissen über die Wappenschilde häufig die einzige Möglichkeit dar, hochgestellte Persönlichkeiten oder gar Potentaten zu erkennen – welcher Dieb, Söldner oder Ritter (kurzum: Held) kann schon von sich behaupten, seinen Fürsten, Herzog oder König schon von Angesicht gesehen zu haben? Andererseits sind eben diese Persönlichkeiten häufig tödlich beleidigt (und das ist wörtlich zu nehmen), wenn sie nicht erkannt werden und ihnen so der gebührende Respekt verweigert wird.

### Weitere Beispiele für die Einbindung der Heraldik ins Spiel wären folgende:

- Bei einer Festivität in Windhag spielt ein Barde auf. Seine Weise handelt von zwei Fröschen, die nicht aufgepasst haben und sich an einer Flamme verbrannten. Hierbei handelt es sich um einen versteckten Hinweis auf eine Intrige des Junkers von Kleinau (Goldene Flamme auf blauem Grund) gegen den Baron von Südhag, denn dessen Wappen zeigt zwei Frösche.
- Ein Veteran aus dem Orkensturm wirbt die Helden in Greifenfurt an, um ihm dabei zu helfen, eine alte Schmach zu tilgen. Sie sollen ihn ins Orkland begleiten, um ein Schlachtbanner des Feindes zu rauben. Dieses Banner zeigt einen roten Mond vor schwarzem Grund. Es wehte einst bei der Belagerung der Stadt und soll nun

endlich als Beutestück dienen, aus Rache für die Kameraden, die in dem Kampf damals fielen.

- Bei der Reise durchs Weidensche fällt den Helden auf, dass bei allen Rittern, denen sie begegnen, in der oberen linken Ecke der Schilde entweder ein Löwenkopf oder ein silberner Falke zu sehen ist. Jedermann bäugt sie misstrauisch und sucht nach ähnlichen Zeichen – die Helden sind mitten in eine Herrschaftsauseinandersetzung geraten. Die Zeichen drücken entweder die Unterstützung des Usurpators (Falke) oder die der Herzogin (Löwenhaupt) aus.
- In der Abgeschiedenheit der Heldenruz reitet den Helden ein Ritter mit blankem Schild entgegen. Nun ist Vorsicht geboten: Zum einen kann es sich um einen Ritter handeln, der Schande über sich gebracht hat und somit seinen Namen verschweigt. Zum anderen kann aber auch ein Geächteter vor den Helden stehen, der seines Wappens verlustig gegangen ist!
- Der junge Gero von Eichheck, ein verarmter Adelsprössling aus Weiden, ist einem atemberaubenden Skandal auf die Schliche gekommen: Der Bastardbalken, der das Wappen seiner Familie ziert, wurde zu Unrecht eingefügt! Als die Helden in seinem Auftrag Recherchen der brisantesten Art durchführen, decken sie ein uraltes Geheimnis auf: Vor langer Zeit gab es in den Reihen der Kaiserlichen Herolde ein schwarzes Schaf – der Wappenkönig des Neuen Reiches selbst ließ sich, von Rahja verführt, zu einer Fälschung hinreißen. Wird es gelingen, die Rechte derer von Eichheck nachträglich durch-



zusetzen? Und wie kann man sicher sein, dass diese Fälschung die einzige war?

- Die Helden sind neugierig wie immer und auf dem Weg in Richtung Dunkle Lande. Plötzlich werden sie Zeugen eines Kampfes dreier Ritter. Zwei von ihnen tragen einen dunkelblauen Mantel mit einem zweiköpfigen Wolf, einer trägt einen schwarzen Wappenrock mit einem roten, gehörnten Greif. Wem sollen die Helden nun beistehen? Zwei gegen einen ist ja wohl kaum ritterlich – und eine Chimäre wie dieser zweiköpfige Wolf mag auch nichts Gutes heißen. Oder etwa doch? Immerhin ist der Greif das Zeichen des Mittelreiches. Aber was sollen dann die Hörner dabei? Und wo haben die Helden die Farben Schwarz und Rot nur schon einmal gesehen ...?

Eine weitere gute Möglichkeit, Wappen ins Spiel zu bringen, stellen neben den mannigfaltigen Formen des Standeschwindels und der Heroldsbestechung (nur die Kaiserlichen Herolde sind dem Reich verpflichtet – alle anderen arbeiten für den, der sie bezahlt ...) die sogenannten Schmähwappen dar. Hierbei wird das Wappen des Gegners parodiert; zum Beispiel ist die Salzarelengräte als Schmähung des nostrischen Landeswappens ein beliebtes Emblem bei Anergaster Rittern. Eine ähnliche Funktion hat das Auf-den-Kopfstellen eines Wappens. Auch das weite Feld der Ritterorden bietet schöne Optionen für das Rollenspiel: So wird die Hexe in der Heldengruppe ein eher ungutes Gefühl empfinden, wenn sie die silber-goldenen Wappenfarben der Bannstrahler auf der Schabracke eines Pferdes vor ihrem Gasthaus erblickt. Eine Heldengruppe wird mit ziemlicher Sicherheit neugierig werden, wenn sie einen alten Folianten findet, der den silbernen Löwen auf rotem Grund auf dem Einband führt. Immerhin ist dies das Wappen des untergegangenen Theaterordens, und wer weiß, welche Geheimnisse das Buch lüften mag ...

Natürlich setzen all diese Beispiele voraus, dass die Spieler mit einer Probe auf das Talent *Heraldik* die Bedeutung der einzelnen heraldischen Zeichen kennen.

Für das letztgenannte Beispiel etwa sollte den Helden irgendwann die Erkenntnis kommen, dass der zweiköpfige Wolf das Wappentier Tobriens ist, während der gehörnte Greif einen Irrhalken darstellt, ein dämonisches Wesen, das zugleich das Wappentier Galottas ist. Nur so werden sie sich für die richtige Seite entscheiden können – und welche das ist, dürfte klar sein.

### Regionale Reichs- und Landeswappen

**Thorwal:** kein einheitliches Wappenbild, häufig wird jedoch der silberne Pottwal als Swafnirsbildnis, im Wellenkranz und vor Blau oder Grün, gezeigt

Anergast: grüner Eichbaum vor silbernem Grund

Nostria: silberne aufrechte Salzarele vor blauem Grund

**Bornland:** kein einheitliches Landeswappen; das Seewappen zeigt einen silbernen 'Seewolf' in blauer Scheibe vor rotem Grund

**Neues Reich:** roter Greif in goldener Scheibe vor blauem Grund

**Amazonenköniginnenreich:** drei goldene Blüten, zwei über einer, vor blauem Grund

**Horasreich:** goldener, rot bewehrter Adler vor grünem Grund mit goldener Scheibe vor blauem Grund (dem Wappen des Alten Reiches) im Herzschild

Aranien: goldene wehrhafte Aranierkatze auf Türkisblau; die Flotte verwendet häufig auch die Sphinx

**Khunchom:** zwei gekreuzte blaue Krummsäbel vor silbernem Grund

Kalifat: gespaltener Echschädel in Gold auf Rot (eigentlich das Wappen von Unau bzw. der herrschenden Maugiriden)

**Brabak:** rote Harpyie vor goldenem Grund

Al'Anfa: goldener Umriss eines golden gekrönten Raben auf Schwarz

**Dunkle Lande:** kein einheitliches Wappen; Galotta führt den roten Irrhalken vor schwarzem Grund. Ebenso findet sich die rote siebenstrahligen Dämonenkrone vor schwarzem Grund, sowie dieselbe in verwechselten Farben