



## GLOSSAR

### SERIE ASTORIA FILES

(Stand 12/2018)

#### ACIONNA

eine > Uralte. Die Herrin des Wassers, die Schicksalsleserin. Acionna ist immer mit ihrer Quelle verbunden. Aus ihr kann sie eine mögliche Zukunft voraussagen. Anrede: Liebe Frau des Wassers.

#### ÄLTESTER, ÄLTESTE

Im englischen Original „Elder“. Ehrentitel für Elben, die älter als tausend Jahre sind. Sie sind sehr mächtig und vermögen Zauber zu wirken, die jüngeren Elben noch nicht möglich sind oder für die sie auf schwarze Magie zurückgreifen müssten.

#### AMULETT

Alanna hat ein Amulett in Form einer > Triskele von ihrer Großmutter geerbt. Mit drei magischen Edelsteinen besetzt.

## ANAME

**aname** Elbisch (gesprochen ‚anna-mee‘), in etwa: Schöne Seele. Ein Kosename

## DÄMMERELBEN

Das Gegenteil der > Lichtelben. Traditionell sind Lichtelben in Höfen organisiert und Dämmerelben eher > Solitärfeen. Licht- oder Dämmerelf zu sein ist eine Frage der Abstammung, nicht der Gesinnung.

## DUR

**dur**: Elbisch (gesprochen ‚dür‘). Eine Eingangstür, die für nichtmagische Wesen unsichtbar und mit starken Bannzaubern geschützt ist.

## ELBHOLD

menschlicher Name für ein > **Moreachgadain**

## ELBLING

Ein Elf bzw. eine Elfe mit gemischten Vorfahren. Gern auch als Beleidigung für > Dämmerelben verwendet, eigentlich meint es aber Mischwesen, die aus der Verbindung von > Lichtelben mit anderen Feenrassen hervorgegangen sind. Im Originalmanuskript der Astoria Files wird noch Elfkin und Beastkin verwendet. Elfkin entstehen aus der Verbindung von Elbenrassen untereinander und in der Verbindung mit Feenrassen, die den Elben ähnlich sehen. Beastkin gehen aus Verbindungen von Elben mit tier-ähnlichen Feenwesen hervor. So sind z. B. die Nachfahren einer Elfe und eines Kelpies Beastkin. Im Lektorat der deutschen Ausgabe der Astoria Files wurden Elfkin und Beastkin beide zu „Elbling“ vereint, da sich im Deutschen keine schöne Formulierung mit „Biest“ oder „Tier“ finden ließ. ‚Biestling‘ klingt eher wie ein fieser kleiner Bruder von Kankalin. ;-)

## ELF

**Elf**, der; Plural Elfen (w) oder Elben (m): Spezies von Feenwesen, die seit dem Anbeginn über Faerie herrschen. Sie unterteilen sich in zwei verschiedene Unterrassen (> Lichtelben, > Dämmerelben) und leben zumeist in Höfen organisiert, die jeweils einen Elbenhügel bewohnen und einer Königin unterstehen.

## ELBENHÖRIG

**elbenhörig** oder auch elfsüchtig (engl. elfstruck): Wenn zwei Elben beim Sex > strahlen, verschmelzen ihre Körper auch auf der Astralebene miteinander. Wenn ein Elf strahlt, während er mit jemandem schläft, der kein Elf ist, kann das den anderen süchtig machen.

## ENDURIL

**Enduril**: Elbisch (gesprochen ‚Endúrrill‘): Ein von Elben hergestelltes Material, aus Naturmaterialien und Magie gefertigt. Lässt abenteuerliche Konstruktionen zu, formbar wie Plastik, hart wie Stein.

## EOCHALON

**Eochalon** (gesprochen ‚Eo-schaalonn‘): der Flusskönig. Herr der Tümpel und fließenden Gewässer, eine Flussgottheit mit Hang zur Selbstüberschätzung. Spielt gern Karten mit hohen Einsätzen.

## ERDLUITLE

**Erdluite**, die: (gesprochen Erdleutel) Weibliche Vertreter sind Erdweibchen, männliche Erdmännchen. Kleinwüchsige Feenrasse, die zum >Kleinen Volk gehört. Die jungen Erdluite sind noch an ihrem glatten Pelzbewuchs statt Haaren zu erkennen. Lange Nasen, Entenfüße, die sie in der Menschenwelt zu verbergen versuchen, tragen dort gern bodenlange Trenchcoats. Sie können mit Pflanzen und Tieren sprechen; selbst ungezähmte Tiere fühlen sich zu den Erdluite hingezogen.

Sie können bis zu einem gewissen Grad das Wetter beeinflussen. Beherrschen exzellente Pflanzenmagie und siedeln sich aus bisher unbekanntem Gründen gern in menschlichen Großstädten an.

## FAERIE

**Faerie:** Das Reich der Feen

## FAERUNA

**Faeruna:** Göttin. Die > Krieger Faerunas werden in ihrem Tempel ausgebildet.

## FEE

**Fee,** der oder die: Sammelbegriff für ein magiebegabtes Lebewesen, das ursprünglich aus Faerie stammt. > Elben sind eine Unterrasse von Feen.

## FOF | FOREST OF FIENDS

**FoF** oder auch **Forest of Fiends** (wörtlich: Wald der Unholde): ein Spiel, das seit einiger Zeit bei Astoria entwickelt wird. Es soll mit entsprechender Hardware volle Immersion ins Spiel ermöglichen. Alanna Atwood hat die Projektleitung übernommen, stellvertretender Teamleiter ist Nick Nowak.

## GNOM

**Gnom, der:** Feenrasse, die zum > Kleinen Volk der Feen gehört. Tragen gern bunte Tuchhosen. Tragen Tarnfarben, wenn sie in menschlichen Städten unterwegs sind. Ohren von weichem braunem Fell bedeckt und lang wie die einer Ziege. Nase flach und gerundet, wie bei einem Löwenbaby, aber der Mund darunter wirkt fast menschlich, trotz der dunklen, dünnen Lippen. Am Kinn

hervorstehender Ziegenbart. Verstehen sich nicht besonders gut mit > Wichteln. Wichtel haben sich in der Menschenwelt traditionell auf Bauernhöfen angesiedelt, Gnome bei den Zünften in der Stadt. Beide leben gern in der Nähe von Menschen und machen sich für „ihre“ Menschen nützlich. Wenn man sie aber bei der Arbeit erwischt, ziehen sie Knall auf Fall aus.

## GOBLIN

**Goblin, der:** Gehören zum Volk der > Grünhäuter. In vielen verschiedenen Unterrassen in Faerie und Albion anzutreffen. Häufig mit Warzen besetzte grüne Haut. Körpergrößen von 1,50 m bis 1,80 m sind die Norm. Lange Klauen und spitze Zähne, aber verwenden auch Waffen.

## GRÜNHAUT | GRÜNHÄUTE

**Grünhaut** bzw. (gebräuchlicher) **Grünhäute (Green Skins):** Sammelbegriff für mehrere Spezies, die ursprünglich aus Magwa nach Faerie eingewandert sind. Dazu gehören beispielsweise Trolle und Goblins (aber nicht Riesen). Meist noch an ihrer charakteristischen warzigen, grünen Haut zu erkennen, aber nicht zwingenderweise.

## HECKE

**Hecke, die:** lebensfeindliches Gebiet mit vielen Dornenpflanzen und besonderer Magie, das Faerie von Anbeginn von Albion und Magwa trennt.

## HERLAS JAGD

**Herlas Jagd:** eins von Mattis' liebsten Kartenspielen. Gespielt wird in Faerie mit einem elbischen Kartenblatt und etwa 18 Karten pro Spieler, je nach Anzahl der Mitspieler. Das Spiel ist hochkompliziert, da es über viele Runden läuft und sich alle paar Runden die Regeln ändern, gleichzeitig wird extrem schnell gespielt. Ein wenig vergleichbar sind die alten menschlichen

Kartenspiele „Fünferlei“ und „Der rasende Teufel“. Regeln zum Spielen von Herlas Jagd finden sich auf der Webseite.

## JAGD

**Jagd, die;** auch: die **Wilde Jagd**: ein Zusammenschluss von Dämmerelben, die ihrer Anführerin, der Göttin Perchta, folgen. Sie gehorchen dem Befehl der Königin von Faerie

## KELPIE

**Kelpie**: ein Feentier, das an ein Pferd erinnert. Es lebt in tiefen Seen und kommt nur ans Ufer, um neue Opfer zu finden. Es lädt Reisende ein, auf seinem Rücken zu reiten – und trägt sie dann ins tiefe Wasser, wo es sie ertränkt und frisst. > Elblinge, die halb Kelpie sind, dienen König > Eochalon, da sie an Land und unter Wasser leben können.

## KLEINES VOLK

**Kleine Volk, das**: Zusammenfassender Begriff für alle kleineren und harmloseren Feenrassen, besonders, wenn sie in der Menschenwelt vorkommen. Anders als die Elben und die großen Feenwesen (Greife, Drachen) zeugen Wichte, Korred, und andere in großen Zahlen Nachwuchs, besonders in der Menschenwelt. Aufgrund ihrer Statur und ihrer großen Anzahl werden sie von den Elben als Hintergrundrauschen wahrgenommen und gern für Handlanger- und handwerkliche Dienste in Anspruch genommen.

## KORNBOCK

**Kornbock**: Fee, untere Körperhälfte der Körper einer Ziege. Geht einem Menschen nur bis zur Hüfte und ist fast so breit wie hoch. Grobes Fell, das in seinem Gesicht dort sprießt, wo bei einem Menschen der Bart wachsen würde. Elbischer Spitzname für die Rasse: Grashüpfer

## KORRED

**Korred, der** bzw. **die**: Feenrasse, die zum > Kleinen Volk gehört. Genau wie Brownies sind sie ungefähr kniehoch. Sie haben einen Buckel und ihr gesamter Körper ist mit zottigem schwarzen Haar besetzt. Ihre Augen liegen tief in den Höhlen und sie leuchten hart und rot wie Rubine. Sie haben keine Hände, sondern Tatzen mit Katzenkrallen und Hufe anstatt Füßen.

## KRIEGER FAERUNAS

**Krieger Faerunas**: Elbenkrieger und -kriegerinnen mit besonderer Begabung. Krieger Faerunas werden schon mit der Fähigkeit geboren, ihre Gestalt zu verändern und haben mindestens ein weiteres besonderes Talent. Das macht sie zu > Dämmerelben, auch wenn ihre Eltern beide > Lichtelben sind. Beide Fähigkeiten manifestieren sich erst, wenn das Elbenkind ein paar Jahre alt ist. Zu diesem Zeitpunkt wird es von den Eltern im Tempel Faerunas zur Ausbildung abgegeben. Mit Abschluss der Ausbildung dient ein Krieger Faerunas einer Elbenkönigin mit absolutem Gehorsam. Welcher Königin er bzw. sie dient, wird in einer Prophezeiung während der Ausbildung vorausgesagt. Die Elbenköniginnen schachern aber um die wertvollen Krieger und Kriegerinnen, sodass es sein kann, dass ein Krieger Faerunas alle paar Jahre an einen anderen Elbenhof ziehen muss. Ein Krieger Faerunas ist nie ein Solitär-Fee, sondern immer an eine Königin gebunden.

## KRONEN

**Kronen**: Feenwährung. In Albion geprägte Kronen sind weniger wert als in Faerie hergestellte Kronen. Man kann sie in den >Elbholds gegen Menschengeld tauschen und Elben damit bezahlen.

## LICH

**Lich, der** (gesprochen: ‚Lich‘ wie in Licht): Feenrasse, die gerne mit Trug und Schein Gruppen gegeneinander aufhetzt, bis sie sich bekämpfen. Ernährt sich während und nach dem Kampf von den Toten und Geschwächten.

## LICHTELBEN

**Lichtelben**, in Elbisch *Sidhe* (gesprochen ‚schi‘). Das Gegenteil der > Dämmerelben. In Königinnenhöfen organisiert.

## LILLUVIAN WINGS

**Lilluvian Wings**, die, Einzahl: Lilluvian Wing. Seltene und hochentwickelte Feenrasse. Können nach Schleimhautkontakt die Gestalt und Stimme eines anderen annehmen, sogar (in begrenztem Maße) von jeder Person, mit der ihre Kontaktperson durch starke Gefühle (Liebe oder Hass) verbunden ist. Meister im Ränkeschmieden und der Manipulation.

## MAGIER

**Magier\*in**: magiebegabter Mensch; das elbische Gegenstück sind > Zauberer

## MAGIESICHT

**Magiesicht**: Magier sind nach einigem Training in der Lage, auf Wunsch magische Energien und Zauber in ihrer Umgebung wahrzunehmen. Obwohl sie eigentlich die Energien erspüren, nehmen sie diese optisch nur als undeutliche Schemen wahr. Elben nehmen magische Energien und Zauber permanent optisch wahr und in einem Farbspektrum.

## MAGWA

**Magwa**: Heimatwelt der > Vrall. Menschen leben in Albion, Elben in Faerie, Vrall in Magwa. Die Reiche liegen in drei rotierenden Schichten über einander; um nach Albion zu gelangen, muss man aus Magwa erst einmal Faerie durchqueren.



## MÄHRE

**Mähre**, die: große, scheue Feentiere. Etwa vier mal so groß wie ein Pferd. Statur wie ein Triceratops mit Hundegesicht, lange Zähne. Raubtiere. Teleportationssprünge. Lassen sich nur von >Silvanern herbeirufen und reiten. Verschiedene Rassen wie Erdmähren, Luftmähren, Nachtmähren.

## MEDMAGIER

**Medmagier**: Als Ärzte ausgebildete, auf Heilzauber spezialisierte Magier. Manche sind für den ad hoc Einsatz bei der Security-Abteilung von Astoria eingegliedert. Andere arbeiten in speziellen Krankenhäusern für Magier.

## MOIREACHGADAÍN

**Moireachgadaín**, der oder das. Elbisch (gesprochen ‚Mo-riash-gi-den‘), in etwa: Heimat in der Ferne, Englisch: Elbhold. Elbenhügel, die ihre Tore für alle Feenwesen öffnen. In einigen Elbholds gehen sogar > Vrrall ein und aus.

## MUNDANE

**Mundane**, der/die: Menschen, die nicht magisch begabt sind. Von den Magiern scherzhaft auch „Muggel“ genannt, in Anlehnung an Harry Potter, oder abwertend > Norm | Norms.

## NAJADE

**Najade**, die: Feenrasse, die im Süßwasser heimisch ist. Statur menschenähnlich. Schuppenbesetzte Haut, Kiemen, blaugüne Flossen an der Stelle, wo bei Menschen die Ohren sitzen. Häufig mit einem Speer bewaffnet. Exzellente Wasserzauberer. Dienen oftmals >Acciona oder Flusskönig > Eochalon.

## NIXE

**Nixe**, die, Nix, der: gefährliche Feenrasse aus dem Reich des Flusskönigs Eochalon. In Süß- und Salzwasser anzutreffen. Verzaubern ihre Opfer, ertränken und fressen sie.

## NORGG

**Norgg**: Eine Feenrasse, gehört zum > Kleinen Volk. Von kleinem Wuchs. Vorliebe für Lodenmäntel und Dreispitz-Hüte. Ihr Atem und ihre Berührung können tödliche Krankheiten auslösen. Sehr geschickt darin, aus der Magie anderer Feen komplexe > Traumgewebe zu erschaffen.

## NORM

**Norm**, der/die: bei Magiern geläufiger Name für > Mundane. Häufig abwertend gemeint.

## NUI

**NUI**: Natural User Interface. Eine Verbindung der natürlichen Umgebung eines Menschen mit einem Computer. Zum Beispiel Handschuhe, mit denen man Projektionen von Schaltflächen berührt, oder besondere Kontaktlinsen, mit denen ein Computer Bilder direkt vor die Augen projizieren kann. Die Gildemagier bei Astoria nutzen rudimentär das magische Feld, das alle Magiebegabten umgibt, als NUI. Man kann es sich so vorstellen, als stünde die Aura eines Menschen unter „Strom“. Am Handgelenk getragene Computer beamen die Informationen direkt in dieses Kraftfeld und der Magier kann Eingaben in den Computer machen, indem er die Finger in dem Kraftfeld bewegt.

## OCHI

**Ochi**, Elbisch (gesprochen: O(ar)-schi): sehr leckeres Elbenhörnchen

## REAV

**Reav**, Elbisch (gesprochen: Riev): Fliegende Feenrasse, etwa so groß wie ein Kaffeebecher. Reav leben in großen Gemeinschaften zusammen, genannt Nest. Ab dem 50. Lebensjahr erfasst junge Reav die Wanderlust, die sie jahrzehnte- oder auch jahrhundertlang aus ihrem Nest treibt. Sie kehren irgendwann zurück, um ihren Nachwuchs großzuziehen und bleiben ab da ihrem Nest treu.

## REZZEN

**rezen**: aus der Gamersprache. Einen Avatar oder Gegenstand ins Spiel laden; materialisieren

## RING

**Ring, der**: ein besonders starker Schutzzauber, den Morgana Famurgan um das Jahr 1015 n. Chr. um Faerie errichtet, um es vor Angriffen von Menschen und den Vral zu schützen. Er ersetzt in großen Teilen die Funktion der > Hecke

## ROTKAPPE

**Rotkappe, die**: eine der vielen Unterarten des > Kleinen Volks, eine sehr bösertige, die immer in Gruppen unterwegs ist. Sie sehen aus wie Gartenzwerge: untersetzte Figur, schulterlange graue Haare, bekleidet mit Tuchhosen, festen Stiefeln und einer blutroten Kappe. Ihre Augen sind ebenfalls blutrot. Eine erwachsene Rotkappe hat oft einen Metallstab dabei, mit dem sie ihre Opfer ersticht. Lässt die Situation keine Bewaffnung zu, versuchen sie ihre Opfer mit ihrer großen Körperkraft oder auf die Opfer heruntergestürzten Steinen zu erschlagen. Sie tranken ihre Kappen im Blut der Opfer, das gibt ihnen die tiefrote Farbe. Der Legende nach muss eine Rotkappe sterben, wenn das Blut in ihrer Mütze austrocknet.

## SCHICKSALSHÄNDLER

**Schicksalshändler:** Eine uralte Solitär-Feenrasse, die Feen (in Albion: auch Menschen) zum Tauschhandel verlockt. Meist wird dem Opfer ein mächtiges Artefakt angeboten. Jeder Schicksalshändler verwendet andere Methoden. In dem Moment, wo das Opfer etwas für den Schicksalshändler erschafft, darf dieser ihm sein Schicksal rauben. Dafür windet er Schicksalsstränge um das Opfer – ein für das bloße Auge unsichtbares Sekret, das die Fingerspitzen und der Rachen des Schicksalshändler absondern. Trifft das Sekret auf ein Opfer, verbindet es sich zu klebrigen Fäden. Ohne Schicksal geschieht nichts mehr im Leben des Opfers. Mattis beschreibt die Bedrohung als: »Du würdest bald die wahre Bedeutung des Wortes ›sterbenslangweilig‹ verstehen.« (»Bored to death« im Englischen trifft es noch besser.)

## SIDHE

**Sidhe,** Elbisch (gesprochen: schi): > Lichtelben, > Elf

## SILBERAUE

**Silberaue:** Die einzige Stadt in Faerie. Liegt mitten in der Wüste in der Mitte Faeries. Hier versammeln sich viele > Solitär-elben, aber auch viele andere Feenrassen. Hochburg der > Gnome, die dort an prächtigen Maschinen arbeiten. 100 Jahre lang Mattis' Heimat und sein Arbeitsplatz als Hoher Richter von Silberaue.

## SILVANER

**Silvaner,** der; Silvanerin, die: ursprüngliche Elbenrasse, die sich nicht zu Hofstaaten zusammenfindet, sondern im losen Verbund in den Weiten der Wälder Faeries lebt. Sehr magiebegabt, können sehr gut mit Tieren aller Art umgehen. Die einzigen Elben, die > Mähren befehligen können. Die stärksten Zauberer unter den Elben, aber bei allen Höfen unbeliebt, da sie sehr sprunghaft und unberechenbar handeln.

## SOLITÄRELF

**Solitärelf:** ein Elf, der an keinen Elbenhof gebunden ist. Höchst selten. Sie können sich in kaum einer Siedlung in Faerie niederlassen, mit Ausnahme von > Silberaue.

## SOLITÄRFEE

**Solitärfee:** ein Feenwesen, das nicht im großen Verband lebt oder das keinem Elbenhügel angeschlossen ist. Schließt auch > Elben mit ein, die keinem Königinnenhof bzw. Elbenhügel angeschlossen sind.

## STATIS

**Statis**, Elbisch (gesprochen ‚S-tatis‘): der potenziell tödliche Zustand eines Elfs, wenn die ihm eigene Magie aufgebraucht wird, ohne dass er aus seiner Umgebung neue magische Energie schöpfen könnte. Vergleichbar mit einem tiefen Schlaf, dann einem schweren Koma, schließlich einem Totenschlaf, aus dem der Elf nicht mehr geweckt werden kann. Das Koma kann sich über Monate hinziehen.

## STRAHLEN

**strahlen** und auch: das **Strahlen:** Vorgang beim Sex zwischen zwei > Elben, intensiver bei reinrassigen > Lichtelben. Die sexuelle Verbindung erweitert sich in die Astralebene. Strahlt ein Elf beim Sex mit einem Nicht-Elf beispielsweise mit einem Menschen, kann dieser > elbenhörig werden. Einen hohen Preis haben in Faerie die extrem seltenen Zaubertänke, die einem für eine Nacht die Fähigkeit verschaffen, mit einem Elben zu strahlen.

## SUMPFKEULE

**Sumpfkeule:** Feenrasse mit Froschbeinen, etwa so groß wie ein Mensch.

## SUMPFLILIE

**Sumpflilie:** Reittier der >Sumpfkeulen. Etwa so groß wie ein Pferd, aber mit sechs sehr langen Beinen und einem unteretzten Rumpf, moosgrüne Augen. Gutmütig und genügsam, sondert beständig grünen Rotz ab.

## TIDURIL

**Tiduril,** elbisch: roter Kristall, der sich gut für schwarzmagische Zwecke eignet aber auch für weiße Magie.

## TRAUMWEBEN

**Traumweben, das; englisch: a Dreaming:** Hochkomplexe Zauber, die ein Dutzend oder mehr Elbenzauberer zusammen wirken. Sie vermögen damit die Realität dauerhaft und grundlegend zu beeinflussen, z. B. eine menschliche Identität für einen Elben zu erschaffen, die auch rigorosen Sicherheitschecks standhält. Oder ein von Feen bewohntes Haus für Menschen wie eine verlassene Lagerhalle aussehen zu lassen.

## TRISKELE

**Triskele,** die: ein geometrisches Symbol, das aus drei radialsymmetrisch angeordneten Spiralen besteht.

## TÜPFLISCHISSER

**Tüpflichisser, auch: Tüpflichmesser:** Feenrasse. Tüpflichisser können bis zu 1,50 m groß werden. Sie wohnen nur in warmem Klima, das es ihnen erlaubt, ohne Bekleidung herumzulaufen,

obwohl sie nicht über Fellbewuchs verfügen. Laufen und jagen auf zwei Beinen. Reden unentwegt scheinbar sinnlos vor sich hin, verstummen abrupt, wenn sie jagen.

## URALTE

**Uralte:** Im englischen Originaltext »Ancients«. Mächtige Feenwesen, die seit dem Anbeginn Faeries existieren. Einige von ihnen werden als Gottheiten verehrt. Mit Talania und Tereth kam die Praxis auf, Krieger Faerunas mit mächtigen Artefakt-Waffen auszustatten, damit diese in der Lage sind, im Rahmen eines Rituals Uralte zu vernichten. Die bei diesem Ritual freigesetzten magischen Kräfte sind so groß, dass man damit große Zauber wie ein Portal nach Albion wirken kann. Nicht zu verwechseln mit > Älteste.

## VRALL

**Vrall:** Eine der drei Rassen, die die Erde bevölkern. Menschen leben in Albion, Elben in Faerie, Vrall in > Magwa. Es kam über Jahrtausende immer wieder zu brutalen Kriegen zwischen Vrall und Elben. Die Vrall fielen in Faerie ein und erbeuteten Bodenschätze und Lebewesen als Sklaven. Erst Morganas Schutzwall rund um Faerie hat dem vor tausend Jahren ein Ende gesetzt.

## WICHTEL

**Wichtel, der/die auch Wicht, der:** gehören zum > Kleinen Volk der Feen. Sehen aus wie lebendig gewordene Gartenzwerge: rote Zipfelmützen, freundliche Gesichter. Siehe auch > Gnom.

## ZAUBERER

**Zauberer\*in:** Elben, die besonders begabt im Zaubern sind. Vgl. >Magier



Dieses Glossar und die ASTORIA FILES  
© Brida Anderson 2018  
[www.brida-anderson.com](http://www.brida-anderson.com)