



# GLOSSAR

<i>A-threm</i>	»Stop« in der Sprache der Aeldae
<i>Aeldae</i>	Langlebige Rasse, auf Kernheim fast ausgestorben
<i>Aelderheim</i>	Untergegangenes Reich der Aeldae
<i>Aeleven</i>	Schüler der Sturmfels-Akademie
<i>Aethrim</i>	Ein Wesen, das eine oder zwei Sigillen gemeistert hat; ursprünglich eine Bezeichnung für die Nachkommen der Aeth
<i>Albfrau</i>	Fledermausartiges Wesen, dessen Schrei seinen Opfern den Lebenswillen rauben kann
<i>Amnur / Amu-i</i>	Tarikhs Rak-Shar
<i>Ankerstein</i>	Ritueller Gegenstand, der irgendwie mit dem Siegel des Palastes von Aelderheim verknüpft ist
<i>Aun-Mal</i>	Wüstenreich im Süden Kernheym
<i>Bettlermünze</i>	Zahlungsmittel, um für ein Jahr Einlass in den Turm der Bettler zu erlangen
<i>Biestbringer</i>	Besonders mächtige Anbeter des Ewigen Biestes
<i>Blut Zahn</i>	Ein monströser Diener des Ewigen Biestes
<i>Borgen</i>	Das Wirken eines Zaubers, ohne eine passende Magieschuld zu besitzen
<i>Bruch</i>	Vergehen, das mit dem Ausschluss aus der Sturmfels-Akademie geahndet wird
<i>Charmanat</i>	Magische Substanz, gewonnen aus den Überresten toter Götter

<i>Crub-emdral</i>	Wildling mit acht Fingern, meist dumm und aggressiv
<i>Daekhan</i>	Lehr- oder Forschungskraft an der Sturmfels-Akademie
<i>Das Ewige Biest</i>	Reinkarnierender Gott, meist tierischen Verstandes, der sich verschmähte Sigillen zu eigen macht
<i>Das Herz des Chaos</i>	Aktuelle Manifestation der Sigille des Chaos
<i>Das Weiße Meer</i>	Ozean zwischen den Kontinenten Deatril
<i>Das Weite Weiß</i>	Eis-Einöde, die weite Teile der Gefrorenen Sichel bedeckt
<i>Deatril</i>	Die Welt der Streitenden Götter
<i>Der Aufstieg</i>	Höchster Berg des Schwingenmassivs, beherbergt die Lange Tafel auf seinem Gipfel
<i>Das Auftauchen</i>	Zustand der Zeitlosigkeit, in dem nur Niri handeln kann
<i>Das Eintauchen</i>	Zustand der Starre, in dem Niri ihre Zeitschuld auf sich lädt
<i>Das Strömen</i> <i>(aufwärts/abwärts)</i>	Fortgeschrittene Technik Niris, bei der sie sich langsamer/schneller als andere durch die Zeit bewegt
<i>Der Fluss der Zeit</i>	Synonym für das Ineinanderfließen von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft
<i>Der Laurer</i>	Ein Blutzahn
<i>Der Streit der Götter</i>	Umgangssprachlicher Überbegriff für den Streit zwischen Sigillenträgern
<i>Der Stumme Schinder</i>	Hölzerner Aufzug in die Ruinen Aelderheym's hinab, einziger bekannter Zugang zum Krater
<i>Der Stählerne</i> <i>Schinder</i>	Metallener Neubau des Stummen Schinders
<i>Die Fürsteninseln</i>	Große Inselgruppe zwischen den drei Kontinenten, bekannt für seine reichen Vorkommen exotischer Materialien und seine magischen Forschungen

<i>Die Ketten der Herrschaft</i>	Aktuelle Manifestation der Sigille der Herrschaft, im Besitz Malkars
<i>Die Lange Tafel</i>	Sitz der Macht der Aeth
<i>Die Streitenden Götter</i>	Alle Teilnehmer am Streit der Götter
<i>Die Weiße See</i>	Der Ozean zwischen den Kontinenten
<i>Die Wilden Reiche</i>	Östlicher Kontinent Deatrils
<i>Dornhirsche</i>	Fleischfressende Hirsche, Schöpfungen der zweiten Inkarnation des Ewigen Biestes
<i>Drachnae minimalis</i>	Wissenschaftlicher Ausdruck für Taschendrachen
<i>Dram-emdral</i>	Wildling mit elf Fingern, meist magiebegabt
<i>Dritttag</i>	Unterrichtstag, an dem die Dritte Lektion stattfindet, meist an jedem dritten Schultag
<i>Eidbrecher</i>	Vertreter in einem rituellen Zweikampf
<i>Eiferer</i>	Besonders fanatische Malkariten
<i>Elfen der nördlichen Wasser</i>	Andere Bezeichnung für Elfen, die an der Wellenküste leben
<i>Erdrufer</i>	Wildlingsausdruck für einen Machtformer, der Erde und Luft beherrscht
<i>Fahamehr</i>	Anführer eines Wildlingsstammes
<i>Fahamra</i>	Weibliche Form des Titels Fahamehr
<i>Farfamuul</i>	Gott der Dunkelheit, des Feuers und der Stärke
<i>Felsschnapper</i>	Unterarmgroßer, grauer Fleischklumpen mit dünnen Beinen und kleinem Maul, einzeln harmlos, im Rudel äußerst gefährlich
<i>Feuerbeuger</i>	Eine Person, die über Feuermagie verfügt
<i>Flederschrecken</i>	Schöpfung Pusdragors, gleicht einer gewaltigen Fledermaus mit Mottenflügeln und einem Giftstachel
<i>Freie Tage</i>	Die zwei Tage um einen Roten Vollmond herum, unterrichtsfreie Zeit für alle Aeleveln
<i>Fumurs Höhle</i>	Gaststube und Handelsposten im Erdgeschoss des Turms des Wissens, benannt nach seinem Eigentümer

<i>Geist</i>	Dienerin oder Diener der Sturmfels-Akademie
<i>Geistbeuger</i>	Eine Person, die über Geistmagie verfügt
<i>Geistmagie</i>	Oberbegriff für jene Magie, die keinem der vier Elemente zuzuordnen ist
<i>Gewanden</i>	Tradition der Wildlinge, bei der Trophäen besiegter Gegner am Körper getragen werden
<i>Gott</i>	Ein Wesen, das mindestens drei Sigillen gemeistert hat
<i>Grug-embedral</i>	Wildling mit weniger als acht Fingern, vorherrschend destruktiv im Verhalten, menschliche Bezeichnung variiert, z.b. Troll, Oger, usw.
<i>Harrasch</i>	Kindsgröße, fliegende Echse mit schwarzem Schuppenpanzer
<i>Haus Zarmasul</i>	Adlige Malkariten-Familie aus Hellhall
<i>Hellhall</i>	Großstadt in den Splitterlanden
<i>Himmelstempel</i>	Gebäude am Rande des Kraters, erbaut in je einer Himmelsrichtung
<i>Ijunja</i>	Strategisches, magisches Spiel der Aeldae
<i>Karmesinroter Gott</i>	Beiname Malkars
<i>Kaskade</i>	Magische Technik, bei der ein Machtbeuger zwischen zwei gegensätzlichen Effekten hin und her »pendelt«
<i>Kernheym</i>	Westlicher Kontinent Deatrilis
<i>Kernsprache</i>	Allgemeinsprache der Bewohner Kernheym
<i>Klippbruch</i>	Region an der Ostküste Kernheym, ehemalige Randprovinz des untergegangenen Imperiums Shaleidram
<i>Kriegsdaekhan</i>	Der Waffenlehrer eines Turms der Sturmfels-Akademie
<i>Krogos-thor</i>	Übergroßer Seeigel mit stahlartigen Stacheln
<i>Kummerkröten</i>	Weißbefellte Kröten mit Stachel als Zungenspitze
<i>Leerlande</i>	Östliche Region der Wilden Lande, Heimat der Wüstenzwerge

<i>Machtbeuger</i>	Magiebegabte Person, die ein Element wie Feuer, Wasser, usw. beherrscht
<i>Machtbrecher</i>	Magiebegabte Person, die drei Elemente wie Feuer, Wasser, usw. beherrscht
<i>Machtformer</i>	Magiebegabte Person, die zwei Elemente wie Feuer, Wasser, usw. beherrscht
<i>Malkariten</i>	Treue Anhänger des Gottes Malkar
<i>Malkars Frieden</i>	Zwangsfrieden innerhalb der Domänen Malkars
<i>Mehralin</i>	Unbekanntes Wort aus der Sprache der Aeldae
<i>Menag-Hrur</i>	Wildlingswort für Zuflucht, Behausung
<i>Mooschlinger</i>	Flechtenartiges Monstrum mit Dutzenden Mäulern
<i>Ochsendrachen</i>	Ochsen große, fliegende Echsen, sehr dumm
<i>Pri-emdral</i>	Wildling mit neun Fingern, meist mit aggressiven Tendenzen
<i>Rah-shar</i>	Ausdauernde Pferde mit markantem Schweif aus Rauch, ehemals dem Gott Farfamuu untertan
<i>Riesbär</i>	Massige Bärenart, erreicht bis zu fünf Schritt Höhe
<i>Sal-ka-Nar</i>	Wüstenstadt im Reich Aun-Mal, vor Jahrhunderten untergegangen
<i>Sigillen</i>	Splitter der Schöpfungskraft der Aeth
<i>Sigillenfamilie</i>	Kategorie sich ähnlich verhaltender Sigillen der Schöpfung
<i>Sigillenträger</i>	Individuum in Besitz einer Sigille der Schöpfung
<i>Splitterlande</i>	Menschenreich, entstanden aus den ländlichen Regionen Aelderheym
<i>Sonnenskorpion</i>	Ihr Gift entsteht durch den Verzehr von Kobras, können mondelang im Tiefschlaf verweilen
<i>Stablgipfel</i>	Region nördlich der Splitterlande und Heimat der Zwerge Kernheym
<i>Strüppheck</i>	Dorf vor den Toren der Sturmfels-Akademie
<i>Sturmfels-Akademie</i>	Berühmter Ausbildungsort in den Splitterlanden

<i>Sturmtag</i>	Unterrichtsfreier Tag bei Sturm, nur für die Aeleveln des Turms der Bettler
<i>Sturmwächter</i>	Belebtes Konstrukt, erschaffen von den Aeldae
<i>Taschendrachen</i>	Winzige Drachenart, die sich ausschließlich von Gold ernährt
<i>Tauschbrück</i>	Handelsstadt im Gebirgsring Xul-Baarils
<i>Tausendgrab</i>	Heimat der Wildlinge, Region im Osten Kernheym's
<i>Turm der Bettler</i>	Unterkunft der ärmsten Aeleveln
<i>Turm der Könige</i>	Unterkunft der (einfluss)reichsten Aeleveln
<i>Turm des Blutes</i>	Unterkunft der magisch begabtesten Aeleveln
<i>Turm des Goldes</i>	Unterkunft der wohlhabenen Aeleveln
<i>Turm des Wissens</i>	Zentraler Turm der Sturmfels-Akademie, Wohnort der Daekhane, beherbergt sämtliches Wissen der Akademie
<i>Ulmuthat</i>	Legendäre Waffe aus besprochenem Metall der Familie al Sal-ka-Nar
<i>Vasdram, die Kriegssichel</i>	Eine Kriegssichel, benannt nach Niris Oheim
<i>Wagensänger</i>	Fahrendes Volk, Anhänger des Unsteten Gottes
<i>Wellenelfen</i>	Elfische Bewohner der Wellenküste
<i>Wellenküste</i>	Fjorddurchzogene Region im Südosten der Gefrorenen Sichel, Heimat der Wellenzähmer und ihrer Drachen
<i>Wellenzähmer</i>	Bewohner der Wellenküste, meist Seeleute
<i>Wildling</i>	Bewohner Tausendgrabs, der durch die Magie der Region verändert wurde
<i>Xul-Baaril</i>	Abgeschottetes Reich des Gottkönigs Xul-Baar



# DRAMATIS PERSONAE

---

<i>Die Acht Aeth</i>	Die Schöpfer der Welt Deatril: <ul style="list-style-type: none"><li>• Das Große Herz</li><li>• Der Fluss der Zeit</li><li>• Das Webrad</li><li>• Das Firmament</li><li>• Die Stimme aller Bücher</li><li>• Die Seelenhirtin</li><li>• Der Allumfängliche</li><li>• Die Baumeisterin</li></ul>
<i>Admiral Sueishil</i>	Kriegsheld der Fürsteninseln, ursprünglich ein Wellenzähmer
<i>Apllut</i>	Wildling, Tullpas Bruder
<i>Arnala Trielbeck</i>	Großdaekhanin der Sturmfels-Akademie
<i>Camsin</i>	Aelevel in Sigillenkunde
<i>Canbrina</i>	Gehilfin von Großdaekhanin Trielbeck, ehemalige Adjutantinnen des Kommandanten Aschenmoor
<i>Charman</i>	Verstorbener Gott der Sonne, sein Tod führte zur Entstehung der Fürsteninseln
<i>Daekhan Caldenhus</i>	Daekhan des Turms des Wissens
<i>Daekhan Baethram</i>	Daekhan für Geistbeugerei
<i>Daekhan Egegmon</i>	Turmdaekhan des Turms des Blutes

---

<i>Daekhanin Espenolk</i>	Daekhanin für Alchemie
<i>Daekhan Isenbach</i>	ehemaliger Turmdaekhan des Turms der Könige
<i>Daekhan Weandran</i>	Daekhan für Sigillenkunde
<i>Der Unstete Gott / Der Herr der List / Meister der Tücke</i>	Gott der Weisheit, des Wahnsinns und ehemals auch des Chaos
<i>Die Verschlingerin</i>	Verstorbene Göttin des Wassers, des Todes und des Krieges
<i>Fanzwirt</i>	Daekhan für Machtbeugerei
<i>Fiandra</i>	Mitglied des Hauses Zarmasul, Aelevin und Schwester von Xamralin
<i>Fürst Franbar von Lokenburg</i>	Jonahs Vater
<i>Fumur</i>	Gastwirt und Eidbrecher der Sturmfels-Akademie
<i>Grabbelschnack / C'hamu-d'hea's-s- hakh / Gh'rab-ehl-sh'naak</i>	Ein Taschendrache
<i>Harduul</i>	Wildling, Fahamehr Tullpas und Appluts
<i>Hem-heme-pat</i>	Gott des Todes, der Erde und der Vergangenheit
<i>Horelius</i>	Diener im Turm der Könige
<i>Jonathan von Lokenburg</i>	Ein junger Adliger der Fürsteninseln
<i>Kiana</i>	Eine verstorbene Aelevin aus dem Klippbruch
<i>Kommandant Aschenmoor</i>	Ranghöchster Malkarit im Umfeld der Akademie und Machtformer
<i>Malkar</i>	Gott des Feuers, des Krieges und der Herrschaft
<i>Malkaria</i>	Daekhanin für Disziplin
<i>Menihra</i>	Daekhanin aus dem Reich der Verlorenen Burgen
<i>Menuk Ok-estek</i>	Verstorbener Oberhaupt der Familie Ok-estek und General einer Armee aus Opfern des Ewigen Biestes

<i>Niri</i>	Halb-Aeldae, Aelevin des Turms des Blutes
<i>Parham Telmanrei</i>	Leibwächter des letzten Herrschers von Sal-ka-Nar
<i>Pusdragor</i>	Verstorbener Aethrim des Hasses und des Todes
<i>Sabila &amp; Achban Ul-Shar</i>	Zwillingsregenten von Aun-Mal
<i>Sahuili eb Antramun</i>	Verstorbene Architektin der Stadt Sal-ka-Nar
<i>Shaal'brin</i>	Kriegsdaekhanin im Turm des Goldes
<i>Shalvinhur</i>	Ehemaliger Gott des Himmels und der Herrschaft, Schirmherr der Aeldae, getötet von Malkar
<i>Tamri</i>	Köchin des Turms der Bettler
<i>Tarikh al Sal-ka-Nar</i>	Genannt »Der Prinz von Staub und Schatten«; Ein Aelev, der eine mysteriöse Geistmagie geerbt hat, Erbe der untergegangenen Stadt Sal-ka-Nar
<i>Timmk</i>	Bibliothekar der Stadt Tauschbrück
<i>Trillmend</i>	Anführer einer Gruppe erfolgreicher Bettler-Aeleven
<i>Tullpa</i>	Wildling, Appluts Schwester, Erdruferin
<i>Vaelon</i>	Ein verbitterter Aelev
<i>Vasdram</i>	Niris verstorbener Oheim
<i>Wianari</i>	Göttin des Lebens, des Wissens und des Lichts
<i>Yomek</i>	Ein unangenehmer Hüter der Akademie
<i>Xamralin Zarmasul</i>	Mitglied des Hauses Zarmasul, Aelev und Bruder von Fiandra
<i>Xul-Baar</i>	Gottkönig von Xul-Baaril, in Besitz der Sigillen der Erde, der Ordnung und der Willenskraft