



GLOSSAR

<i>A-threm</i>	»Stop« in der Sprache der Aeldae
<i>Aeldae</i>	Langlebige Rasse, auf Kernheym fast ausgestorben
<i>Aelderheym</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
<i>Amnur / Amu-i</i>	Tarikhs Rak-Shar
<i>Ankerstein</i>	Ritueller Gegenstand, der irgendwie mit dem Siegel des Palastes von Aelderheym verknüpft ist
<i>Aschbirken</i>	Baum mit grauer Rinde und grauen Blätter, wächst an Orten göttlicher Machtentfaltung
<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 Biests
<i>Blutzahn</i>	Ein monströser Diener des Ewigen Biestes
<i>Bril-Sha</i>	Oberste Kaste in Aelderheym, Adel
<i>Bruch</i>	Vergehen, das mit dem Ausschluss aus der Sturmfels-Akademie geahndet wird
<i>bsah-thruk</i>	Wildlingsausdruck für »Mäuseherz«, meint eine äußerst ängstliche Person

<i>Charmanat</i>	Magische Substanz, gewonnen aus den Überresten toter Götter
<i>Crub-embedral</i>	Wildling mit acht Fingern, meist dumm und aggressiv
<i>Daekhan</i>	Lehr- oder Forschungskraft an der Sturmfels-Akademie
<i>Dan-Bril</i>	Kaste in Aelderheym, die breite Bevölkerung
<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 Deatrilis
<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>Der Einsame Hafen</i>	Rotlichtviertel in Hellhall
<i>Das Eintauchen</i>	Zustand der Starre, in dem Niri ihre Zeitschuld auf sich lädt
<i>Der Fluss der Zeit</i>	Synonym für das Ineinanderfließen von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft
<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>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 Ursprünglichen</i>	Waldelfen, die in der Region der Wipfelseen leben
<i>Die Verlorenen Burgen</i>	Dschungelbedeckte Region, bestehend aus den Resten des untergegangenen Großreiches Shaleidram, Heimat der Mystikermönche und der Skit-Lear
<i>Die Weiße See</i>	Der Ozean zwischen den Kontinenten
<i>Die Wilden Reiche</i>	Östlicher Kontinent Deatrilis
<i>Die Zeit des Sterbens</i>	Ära des Untergangs der Aeth
<i>Die Zeit des Zwists</i>	Ära der Verwüstung Deatrilis durch die Streitenden Götter
<i>Dolchhornisse</i>	Handtellergroße Hornisse, sehr giftig
<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>Erdflüsterer</i>	Wildlingsausdruck für einen Machtbeuger, der das Element Erde beherrscht
<i>Erdrufer</i>	Wildlingsausdruck für einen Machtformer, der Erde und Luft beherrscht
<i>Eynsiedlerhaaven</i>	Einzige Küstenstadt der Splitterlande
<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>Flammenstürmer</i>	Schwer gerüsteter Zwerg, der mit brennender Rüstung seine Feinde bekämpft
<i>Freie Tage</i>	Die zwei Tage um einen Roten Vollmond herum, unterrichtsfreie Zeit für alle Aeleveln
<i>Frostwidder</i>	Schöpfung Okenmuurs, taube Widder, deren Kopf mit Eis bedeckt ist
<i>Fumurs Höhle</i>	Gaststube und Handelsposten im Erdgeschoss des Turms des Wissens, benannt nach seinem Eigentümer
<i>Gefrorene Sichel</i>	Nördlicher Kontinent Deatrils
<i>Geist</i>	Dienerin oder Diener der Sturmfels-Akademie
<i>Geistmagie</i>	Oberbegriff für jene Magie, die keinem der vier Elemente zuzuordnen ist
<i>Gott</i>	Ein Wesen, das mindestens drei Sigillen gemeistert hat
<i>Grug-emdral</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>Hetzwölfe</i>	Große Wolfsart
<i>Himmelstempel</i>	Gebäude am Rande des Kraters, erbaut in je einer Himmelrichtung
<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 Deatrils
<i>Kernsprache</i>	Allgemeinsprache der Bewohner Kernheym

<i>Klippbruch</i>	Region an der Ostküste Kernheym's, ehemalige Randprovinz des untergegangenen Imperiums Shaleidram
<i>Klippbrüchler/in</i>	Bezeichnung für einen Bewohner des Klippbruchs
<i>Kriegsdaekhan</i>	Der Waffenlehrer eines Turms der Sturmfels-Akademie
<i>Kronrecht</i>	Gesetzesform, die einzig dem Adel zusteht
<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 Montrum mit Dutzenden Mäulern
<i>Ochsendrachen</i>	Ochsengroße, fliegende Echsen, sehr dumm
<i>Oinohr</i>	Wort der Aeldae für Machtbeuger/former
<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 Farfamuuul untertan
<i>Salzige Grotte</i>	Wildlingsunterkunft in Eynsiedlerhaaven
<i>Sal-ka-Nar</i>	Wüstenstadt im Reich Aun-Mal, vor Jahrhunderten untergegangen
<i>Schwingenmassiv</i>	Gebirge im Westen der Gefrorenen Sichel, Heimat vieler Drachen und Sitz des Aufstiegs

<i>Sem-emdral</i>	Wildlingsart, häufig brutal, intelligenter als Grug-Emdral
<i>Shaleidram</i>	Untergegangenes Großreich, zu Teilen heute noch sichtbar in den Regionen des Klippbruch und der Verlorenen Burgen
<i>Sigillen</i>	Splitter der Schöpfungskraft der Aeth
<i>Sigillenträger</i>	Individuum in Besitz einer Sigille der Schöpfung
<i>Splitterlande</i>	Menschenreich, entstanden aus den ländlichen Regionen Aelderheymys
<i>Stadt der Schlotte</i>	Beiname Hellhalls
<i>Stahlgipfel</i>	Region nördlich der Splitterlande und Heimat der Zwerge Kernheymys
<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 Aelevn 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 Gebirgrins Xul-Baarils
<i>Tausendgrab</i>	Heimat der Wildlinge, Region im Osten Kernheymys
<i>Tonsucher</i>	Anführer einer Wagensänger-Gemeinschaft
<i>Trauermoos</i>	Moosart, die besonders gut auf blutgetränktem Boden gedeiht
<i>Turm der Bettler</i>	Unterkunft der ärmsten Aelevn
<i>Turm der Könige</i>	Unterkunft der (einfluss)reichsten Aelevn
<i>Turm des Blutes</i>	Unterkunft der magisch begabtesten Aelevn
<i>Turm des Goldes</i>	Unterkunft der wohlhabenen Aelevn
<i>Turm des Wissens</i>	Zentraler Turm der Sturmfels-Akademie, Wohnort der Daekhane, beherbergt sämtliches Wissen der Akademie
<i>Uhlmahrii</i>	Wildlinge, die ihren zerstörerischen Tendenzen nachgegeben haben

<i>Uhlmar</i>	Wildlingswort für die individuelle Besonderheit eines Wildlings
<i>Uin-Vuhr</i>	Unterste Kaste in Aelderheim, »Unfreie«
<i>Vasdram, die Kriegssichel</i>	Eine Kriegssichel, benannt nach Niris Oheim
<i>Vuhr-Dan</i>	Zweitunterste Kaste in Aelderheim, »Unreine«
<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 Wellenzähler und ihrer Drachen
<i>Wellenzähler</i>	Bewohner der Wellenküste, meist Seeleute
<i>Wildling</i>	Bewohner Tausendgrabs, der durch die Magie der Region verändert wurde
<i>Wipfelseen</i>	Nördliche Region der Wilden Reiche, Heimat der Waldelfen
<i>Xul-Baaril</i>	Abgeschottetes Reich des Gottkönigs Xul-Baar
<i>Zangenfalken</i>	Große Falken mit Zangenförmigem Schnabel



DRAMATIS PERSONAE

<i>Die Acht Aeth</i>	Die Schöpfer der Welt Deatril: <ul style="list-style-type: none">• Das Große Herz• Der Fluss der Zeit• Das Webrad• Das Firmament• Die Stimme aller Bücher• Die Seelenhirtin• Der Allumfängliche• Die Baumeisterin
<i>Admiral Sueishil</i>	Kriegsheld der Fürsteninseln, ursprünglich ein Wellenzäher
<i>Apllut</i>	Wildling, Tullpas Bruder
<i>Arnala Trielbeck</i>	Großdaekhanin der Sturmfels-Akademie
<i>Camsin</i>	Aelevel in Sigillenkunde
<i>Canbrina</i>	AdjutantIn des Kommandanten Aschenmoor
<i>Charman</i>	Verstorbener Gott der Sonne, sein Tod führte zur Entstehung der Fürsteninseln
<i>Daekhan Caldenbus</i>	Daekhan des Turms des Wissens, erforscht die dritte Sigille Shalvinh
<i>Daekhan Egegmon</i>	Turmdeakhan des Turms des Blutes
<i>Daekhanin Heyntrim</i>	Daekhanin für Reitkunst
<i>Daekhan Isenbach</i>	Turmdeakhan 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 chemals auch des Chaos
<i>Fanzwirt</i>	Daekhan für Machtbeugerei
<i>Fiandra</i>	Mitglied des Hauses Zarmasul, Aelewin und Schwester von Xamralin
<i>Fürst Franbar von Lokenburg</i>	Jonahs Vater
<i>Fürstin Themsin</i>	Wasserbeugerin, Gefangene im Sündenfels
<i>Fumur</i>	Gastwirt und Eidbrecher der Sturmfels- Akademie
<i>Grabbelschnack / C'hamu-d'hea's- hakh / Gh'rab-ehl-sh'naak</i>	Ein Taschendrache
<i>Harduul</i>	Wildling, Fahamehr Tullpas und Aplluts
<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 Aelewin 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>Niri</i>	Halb-Aeldae, Aelewin des Turms der Könige
<i>Parham Telmanrei</i>	Leibwächter des letzten Herrschers von Sal-ka-Nar
<i>Rukhamtrar</i>	Anführer der Sem-emdral in Eynsiedlerhaven
<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 Aelevé der eine mysteriöse Geismagie 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, Erdflüsterin
<i>Usrabram</i>	Kriegsdaekahn des Turms der Bettler
<i>Vasdram</i>	Niris verstorbener Oheim
<i>Von Grambeuser</i>	Zweitmächtigstes Adelshaus der Fürsteninseln
<i>Wianari</i>	Göttin des Lebens, des Wissens und des Lichts
<i>Xamralin Zarmasul</i>	Mitglied des Hauses Zarmasul, Aelevé und Bruder von Fiandra
<i>Xul-Baar</i>	Gottkönig von Xul-Baaril, in Besitz der Sigillen der Erde, der Ordnung und der Willenskraft