

DRAMATIS PERSONAE

<i>Ahmtemun</i>	Machtbrecher, der angeblich zum Zerriebenen Mann wurde
<i>Apllut</i>	Wildling, Tullpas Bruder
<i>Aschenmoor</i>	Toter Kommandant einer Malkaritenarmee, die einst die Sturmfels-Akademie belagerte
<i>Bahemest Ul-Shar</i>	Verstorbener Vater von Sahila und Achbam Ul-Shar
<i>Daekhan Egegmon</i>	Turmdaekhan des Turms des Blutes
<i>Daekhanin Trielbeck</i>	Arnala Trielbeck, Großdaekhanin der Sturmfels-Akademie
<i>Der Junge im Zimmer</i>	Verbündeter Niris, Träger der Sigille der Zukunft
<i>Der Unstete Gott / Der Herr der List / Meister der Tücke</i>	Gott der Weisheit, des Wahnsinns und ehemals auch des Chaos
<i>Die Herrin der Dü- nen</i>	In einer ausgelöschten Vergangenheit besiegte Göttin
<i>Die Vielharmige</i>	Dienerin der Herrin der Dünen
<i>Ehim</i>	Ein Mitglied der Torwächter aus dem Volk der Belem
<i>Emhaman Astur</i>	Daerwisch in den Diensten der Ok-esteks
<i>Farfamuul</i>	Gott der Dunkelheit, des Feuers und der Stärke

<i>Fhanfaral Ok-estek</i>	Sohn von Unkarahm Ok-estek und Gesandter der Ok-esteks am Hof des Throns der Sande
<i>Fumur</i>	Gastwirt und Eidbrecher der Sturmfels-Akademie
<i>Geschwister Zarmazul</i>	Fiandra und Xamralin Zarmazul, Erzfeinde Tarikhs und seiner Freunde in der Akademie
<i>Grabbelschnack / C'hamu-d'hea's-s-hakh / Gh'rab-ehl-sh'naak</i>	Ein Taschendrache, enger Vertrauter der Zerborstenen Königin
<i>Harduul</i>	Wildling, Fahamehr Tullpas und Appluts, Geliebter der Zerborstenen Königin
<i>Hem-heme-pat</i>	Gott des Todes, der Erde und der Vergangenheit
<i>Immural</i>	Legendentänzer, ehemaliger Meister Yaminas
<i>Ishram</i>	Ein Belem, der im Zentrum Ochben-Marais mit teuren Exotica handelt
<i>Jhashiim al Me-nurtra</i>	Legendärer gütiger Herrscher Aun-Mals, Sinnbild für die Alten Werte
<i>Jonathan von Lokenburg</i>	Ein Adliger der Fürsteninseln, Feuerbeuger und ein Freund Tarikhs
<i>Khaelifha Aumenai al Chubrat</i>	Herrscherin der Handelsstadt Chubrat
<i>Khaelifha Bethra Fur-Punal</i>	Oberhaupt der Familie Fur-Punal und Khaelifha des südlichen Ochben-Marai
<i>Khaelifh Thuka Ochben-Ra</i>	Oberhaupt der Familie Ochben-Ra und Khaelifh des westlichen Ochben-Marai
<i>Khaelifh Ukrah Phejadil</i>	Oberhaupt der Familie Phejadil und Khaelifh des zentralen Ochben-Marai
<i>Khaelifha Vahmnesa Ajari</i>	Oberhaupt der Familie Ajari und Khaelifha des östlichen Ochben-Marai
<i>Lahil</i>	Ein verbrecherischer Wasserbeuger
<i>Maemoraelas</i>	Stimme des Shalvinhur
<i>Malkar</i>	Gott des Feuers, des Krieges und der Herrschaft

<i>Malkaria</i>	Eiferin, die ihren Namen abgelegt hat, um stattdessen den Malkars anzunehmen
<i>Menuk Ok-estek</i>	Verstorbenes Oberhaupt der Familie Ok-estek und General einer Armee aus Opfern des Ewigen Biestes
<i>Niri Vuhr-dan</i>	Halb-Aeldae, Königin der Splitterlande und enge Freundin Tarikhs
<i>Papadra</i>	Ein Mädchen, das in den Straßen Ochben-Marais lebt und sich als Botin verdingt
<i>Parham Telmanrei</i>	Leibwächter des letzten Herrschers von Sal-ka-Nar
<i>Prinz Ohum Ochben-Ra</i>	Prinz des südlichen Ochben-Marai
<i>Rurrik aus Stingaard</i>	Ein Wellenzähmer ohne Schuppenschiff
<i>Sahila und Achban aus dem Hause Ul-Shar</i>	Das Herrscherpaar Aun-Mals, Geschwister
<i>Shalvinhur</i>	Ehemaliger Gott des Himmels und der Herrschaft, Schirmherr der Aeldae, getötet von Malkar
<i>Shashahila Ajari</i>	Prinzessin des östlichen Ochben-Marai
<i>Tarikh al Sal-ka-Nar</i>	Genannt "Der Prinz von Staub und Schatten"; Ein ehemaliger Aelev, der eine mysteriöse Geistmagie geerbt hat, Erbe der untergegangenen Stadt Sal-ka-Nar
<i>Telem</i>	Eine Belem-Kriegerin, die sich als Wüstenführerin verdingt
<i>Thamliss Mem-Amui</i>	Einflussreiche Adlige aus Sieben Segen, Verbündete der Ok-estek
<i>Trillmend</i>	Ehemaliger Anführer einer Gruppe erfolgreicher Bettler-Aeleven, Vertrauer Niris und nun ergebener Hauptmann ihrer Palastwache
<i>Tullpa</i>	Wildling, Aplluts Schwester, Erdruferin
<i>Unkarahm Ok-estek</i>	Oberhaupt der Familie Ok-estek und Khaeliph der Stadt Estek

<i>Wianari</i>	Göttin des Lebens, des Wissens und des Lichts
<i>Xul-Baar</i>	Gottkönig von Xul-Baaryl, in Besitz der Sigillen der Erde, der Ordnung und der Willenskraft
<i>Yamina eibin Tulmasi</i>	Eine Legendentänzerin, die zur Beraterin des Prinzen von Staub und Schatten wird
<i>Zakaim</i>	Steinherz-Leibwächter des Herrscherpaares
<i>Zharai</i>	Eine Wildlingsfrau, Mitglied der Torwächter Ochben-Marais

GLOSSAR

<i>Ach-Amrar</i>	Durch ein Mal auf der Stirn gezeichnete Ausgestoßene, auch Vertrauensunwürdige genannt
<i>Aefriit</i>	Für ihre besonderen Gaben geachtete oder gefürchtete Personen
<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>Ahnenstein</i>	Ritueller Gegenstand einiger Belem, enthält Seelenfragmente der eigenen Ahnen
<i>Ameisenwespen</i>	Bis zu ponygroße Wesen, ähneln einer Mischung aus Wespe und Ameise
<i>Amnur</i>	Tarikhs Rah-shar
<i>Aorin</i>	Sandteppich, der als Fokus für Luft- und Erdmagie dient, im Volksmund gerne als fliegender Teppich bezeichnet
<i>Aun-Mal</i>	Wüstenreich im Süden Kernheym
<i>Bauernband</i>	Nördlicher Vorort Ochben-Marais, stark agrikulturell geprägt
<i>Belem</i>	Nomadisches Wüstenvolk aus Aun-Mal
<i>Bibbermoos</i>	Moos mit kühlender Wirkung

<i>Borgen</i>	Das Wirken eines Zaubers, ohne eine passende Magieschuld zu besitzen
<i>Buchtmeister</i>	Mitglied des Rates, das über die Wasserwegrechte Ochben-Marais entscheidet
<i>Chaminurel</i>	Glaspyramide, in der der Leichnam Hemheme-pats aufgebahrt liegt, und die des Nachts das Mondenlicht gen Himmel bündelt
<i>Chubrat</i>	Handelsstadt im Norden Aun-Mals
<i>Daekhan</i>	Lehr- oder Forschungskraft an der Sturmfels-Akademie
<i>Daerwisch</i>	Machtformer aus Aun-Mal, der die Elemente der Luft und der Erde beherrscht
<i>Das Ewige Biest</i>	Reinkarnierender Gott, meist tierischen Verstandes, der sich verschmähte Sigillen zu eigen macht
<i>Das Große Raffen</i>	Politischer Zwischenfall, der zur doppelten Besteuerung Ochben-Marais führte
<i>Das Herz des Chaos</i>	Aktuelle Manifestation der Sigille des Chaos
<i>Das Leerland</i>	Östliche Region der Wilden Reiche, Heimat der Wüstenzwerge
<i>Wasserherz</i>	Ritueller Fokus einiger Wasserbeuger, dient durch Kanalisierung der eigenen Macht
<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>Der Fluss der Zeit</i>	Synonym für das Ineinanderfließen von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft
<i>Der Mund des Lebens</i>	Gewaltiges Flussdelta im Südosten Aun-Mals
<i>Der Streit der Götter</i>	Umgangssprachlicher Überbegriff für den Streit zwischen Sigillenträgern
<i>Der Steinerne Zaun</i>	Zackiges Gebirge mit einer Unzahl an Pässen, Grenze zwischen den Splitterlanden und Aun-Mal

<i>Der Verlorene Fluss</i>	Nun ausgetrocknet, bis vor kurzem jedoch einer der drei wichtigsten Flüsse Aun-Mals
<i>Der Zerriebene Mann</i>	Legendäre Figur aus einer Sage, lebt angeblich im Herzen eines Sandsturms
<i>Dienende Tote</i>	Siehe Sturmherzen
<i>Die Alten Werte</i>	Moralischer Kompass, bestehend aus Werten wie Mitgefühl, Großzügigkeit und Bedachtheit, der kaum noch Anwendung in Aun-Mal findet
<i>Die Fürsteninseln</i>	Große Inselgruppe zwischen den drei Kontinenten, bekannt für seine reichen Vorkommen exotischer Materialien und seine magischen Forschungen
<i>Die Lange Tafel</i>	Sitz der Macht der Aeth
<i>Die Streitenden Götter</i>	Alle Teilnehmer am Streit der Götter
<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 Deatrils
<i>Dorga</i>	Flügelloses Xaxukk Telems
<i>Dünenschreck</i>	Groteskes, spinnenartiges Raubtier, das seinen segmentierten Schwanz als menschlichen Leichnam tarnen kann, um so Beute anzulocken
<i>Eynsiedlerhaaven</i>	Einzige Küstenstadt der Splitterlande
<i>Fahamehr</i>	Anführer eines Wildlingsstammes
<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>Flammleim</i>	Ein Leim, der besonders lange und heiß brennt
<i>Foliant der Sagen</i>	Eine Sammlung unvollständiger Erzählungen über Sal-ka-Nar und die Familie Tarikhs

<i>Gefrorene Sande</i>	Umgangssprachlicher Begriff für Bereiche, in denen ein Zeitzauber wirkt
<i>Geistbeuger</i>	Eine Person, die über Geismagie verfügt
<i>Geismagie</i>	Oberbegriff für jene Magie, die keinem der vier Elemente zuzuordnen ist
<i>Gott</i>	Ein Wesen, das mindestens drei Sigillen der Schöpfung gemeistert hat
<i>Gotteslicht</i>	Lichtstrahl der Glaspypamide Chaminurel
<i>Grug-embedral</i>	Wildling mit weniger als acht Fingern, vorherrschend destruktiv im Verhalten, menschliche Bezeichnung variiert, z.b. Troll, Oger, usw.
<i>Hammerklang</i>	Hauptstadt der Stahlgipfel
<i>Harrasch</i>	Kindsgröße, fliegende Echse mit schwarzem Schuppenpanzer
<i>Ijunja</i>	Strategisches, magisches Spiel der Aeldae
<i>Insel der Seidenen Freuden</i>	Ein Vergnügungsviertel in der Stadt Sieben Segen
<i>Isk-Wian</i>	Östlicher Fluss Aun-Mals
<i>Jhashiim/a</i>	Schmeichlerischer, manchmal ehrfürchtiger Ehrentitel für eine einflussreiche Person
<i>Jostrigar</i>	Seedrache des Schuppenschiffes, zu dessen Besatzung Rurrik einst gehörte
<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>Khaelifh/Khaelifha</i>	Herrscher einer Stadt oder Region Aun-Mals, der einzig dem Thron der Sande Rechenschaft ablegen muss
<i>Klippbruch</i>	Region an der Ostküste Kernheym's, ehemalige Randprovinz des untergegangenen Imperiums Shaleidram
<i>Lim-thaksa</i>	Panzer der Belem aus gehärtetem Ameisenwespenpanzer

<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>Mhaemal</i>	Ort der Entspannung und Reinigung, meist Adligen vorbehalten
<i>Nachtbeeren</i>	Kostbare Pflanze, deren kühlender Saft Durst besonders wirksam löschen kann
<i>Neun Städte</i>	Große und einflussreiche Handelsstadt an der Südküste Aun-Mals
<i>Ochben-Marai</i>	Größte Stadt Aun-Mals, wird auch das Tor der Welt genannt
<i>Rah-shar</i>	Ausdauernde Pferde mit markantem Schweif aus Rauch, ehemals dem Gott Farfamuul untertan
<i>Ratweberei</i>	Die Kunst des verborgenen Ratgebens
<i>Riesbär</i>	Massige Bärenart, erreicht bis zu fünf Schritt Höhe
<i>Saagae</i>	Tradition der Wellenzähmer, bezeichnet eine Geschichte über ruhmreiche Taten einer Person
<i>Sal-ka-Nar</i>	Wüstenstadt im Reich Aun-Mal, vor Jahrhunderten untergegangen
<i>Sandsänger</i>	Machtbeuger aus Aun-Mal, der den Sand beherrscht
<i>Schuppenschiff</i>	Von einem Seedrachen gezogenes Schiff der Wellenzähmer
<i>Sha-uril</i>	siehe Gefrorene Sande
<i>Shamshad</i>	Ein Siegel, das die Art des Dienstes einer Person anzeigt

<i>Sieben Segen</i>	Hauptstadt Aun-Mals, Sitz des Throns der Sande
<i>Sigillen</i>	Splitter der Schöpfungskraft der Aeth
<i>Sonnenskorpion</i>	Hochgiftig, ernähren sich von Kobras
<i>Splitterlande</i>	Menschenreich, entstanden aus den ländlichen Regionen Aelderheym
<i>Sprinter</i>	Ein sich besonders schnell bewogender, doch kurzlebiger Sandsturm
<i>Stachelschlange</i>	Großschlange mit stachelübersätem Körper, die ihre Opfer mit sich hinab in den Sand der Wüste zieht
<i>Stahlgipfel</i>	Region nördlich der Splitterlande und Heimat der Zwerge Kernheym
<i>Steinherzen</i>	Durch ein magisches Ritual an einen Dienst gebundene Personen, die in einem todesähnlichen Schlaf jene Zeit überdauern können, in der sie nicht gebraucht werden.
<i>Sturmbändiger</i>	Machtformer der Wellenzähmer, die die Elemente des Wassers und der Luft beherrschen
<i>Sturmfels-Akademie</i>	Berühmter Ausbildungsort in den Splitterlanden
<i>Tanz der Tausend Klingen</i>	Eine spezielle Form des höfischen Meuchelmords
<i>Taschendrachen</i>	Winzige Drachenart, die sich ausschließlich von Gold ernährt
<i>Tausendgrab</i>	Heimat der Wildlinge, Region im Osten Kernheym
<i>Thron der Sande</i>	Sitz der Macht in Aun-Mal, oft durch zwei Herrscher besetzt, die dann als Herrscherpaar bekannt sind.
<i>Turm der Bettler</i>	Unterkunft der ärmsten Aeleveln an der Sturmfeld-Akademie
<i>Turm der Könige</i>	Unterkunft der (einfluss)reichsten Aeleveln an der Sturmfeld-Akademie

<i>Turm des Blutes</i>	Unterkunft der magisch begabtesten Aelevan an der Sturmfeld-Akademie
<i>Turm des Goldes</i>	Unterkunft der wohlhabenen Aelevan an der Sturmfeld-Akademie
<i>Turm des Wissens</i>	Zentraler Turm der Sturmfels-Akademie, Wohnort der Daekhane, beherbergt sämtliches Wissen der Akademie
<i>Uhlmar</i>	Wildlingswort für die individuelle Besonderheit eines Wildlings
<i>Uhr-Wian</i>	Westlicher Fluss Aun-Mals, der in Tausendgrab entspringt
<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. Die Sigille der Gegenwart manifestierte sich auf seiner Oberfläche
<i>Verlorene Tempel</i>	Region im Westen der Wilden Reiche, dominiert von wuchernden Dschungeln und hohen Tempelfestungen
<i>Wellenzähmer</i>	Seefahrendes Volk, das an der Wellenküste lebt, oft Händler oder Piraten
<i>Wiedergaengaar</i>	Rachegeist aus den Mythen der Wellenzähmer
<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>Wunschlerchen</i>	Sscheckhafte, doch wunderschöne Vögel, die Glück bringen sollen
<i>Xaxukk</i>	Halbdrahen der Wüste, die sich mittels gewaltiger Sprünge und anschließendem Gleiten ihrer Flügel fortbewegen. Bei einigen Belem-Stämmen in domestizierter Form anzutreffen
<i>Xul-Baaril</i>	Abgeschottetes Reich des Gottkönigs Xul-Baar