



# 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
<i>Aschbirken</i>	Baum mit grauer Rinde und grauen Blätter, wächst an Orten göttlicher Machtentfaltung
<i>Aun-Mal</i>	Wüstenreich im Süden Kernheims
<i>Bettermünze</i>	Zahlungsmittel, um für ein Jahr Einlass in den Turm der Bettler zu erlangen
<i>Blutfieber</i>	Blutdurst, der manche Wildlinge überkommen kann
<i>Blutzahn</i>	Ein monströser Diener des Ewigen Biestes
<i>Bruch</i>	Vergehen, das mit dem Ausschluss aus der Sturmfels-Akademie geahndet wird
<i>bsab-thruk</i>	Wildlingsausdruck für »Mäuseherz«, meint eine äußerst ängstliche Person
<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, während dem nur Niri handeln kann
<i>Der Einsame Hafen</i>	Rotlichtviertel in Hellhall
<i>Das Eintauchen</i>	Zustand der Starre, in den Niri bei Furcht verfällt
<i>Der Fluss der Zeit</i>	Synonym für das Ineinanderfließen von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft

<i>Der Lauwer</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>Die Fürsteninseln</i>	Große Inselgruppe zwischen den drei Kontinenten, bekannt für seine reichen Vorkommen exotischer Materialien und seine magischen Forschungen
<i>Die Goldenen Schornsteine</i>	Wohlhabendes Viertel in Hellhall
<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 Shaledram, 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>Die Zeit des Sterbens</i>	Ära des Untergangs der Aeth
<i>Die Zeit des Zwists</i>	Ära der Verwüstung Deatrils durch die Streitenden Götter
<i>Dolchhornisse</i>	Handtellergroße Hornisse, sehr giftig
<i>Dornbirsche</i>	Fleischfressende Hirsche, Schöpfungen der zweiten Inkarnation des Ewigen Biestes
<i>Drachmae minimalis</i>	Wissenschaftlicher Ausdruck für Taschendrachen
<i>Dnam-emdral</i>	Wildling mit elf Fingern, meist magiebegabt
<i>Dritttag</i>	Unterrichtstag, an den die dritte Lektion stattfindet, meist an jedem dritten Schultag
<i>Eidbrecher</i>	Vertreter in einem rituellen Zweikampf
<i>Eiferer</i>	Besonders fanatische Malkariten
<i>Eisfieber</i>	Krankheit mit ausgeprägtem Fieber und gleichzeitigen Ausbrüchen extremen Kaltschweißes
<i>Elfen der nördlichen Wasser</i>	Andere Bezeichnung für Elfen, die an der Wellenküste leben
<i>Erdflüsterin</i>	Wildlingsausdruck für einen Machtbeuger, der das Element Erde beherrscht
<i>Eynsiedlerhaaven</i>	Einzige Küstenstadt der Splitterlande
<i>Fahamehr</i>	Anführer eines Wildlingsstammes
<i>Fahamna</i>	Weibliche Form des Titels Fahamehr
<i>Fahlhaut</i>	Schimpfname für ein Mitglied des Volkes der Aeldae
<i>Faulfuchs</i>	Schöpfung Pusdragors, riesige Füchse, deren Duft giftig ist
<i>Felschnapper</i>	Unterarmgroßer, grauer Fleischklumpen mit dünnen Beinen und kleinem Maul, einzeln harmlos, im Rudel äußerst gefährlich
<i>Feuervogel</i>	Mannsgroßer Vogel mit leuchtend rotem Gefieder, entbrennt bei Angst
<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>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>Ijunja</i>	Strategisches, magisches Spiel der Aeldae
<i>Joinia</i>	Wertloser Goldklumpen, in Appluts Besitz
<i>Karmesinroter Gott</i>	Beiname Malkars
<i>Kernheym</i>	Westlicher Kontinent Deatrils
<i>Kernsprache</i>	Allgemeinsprache der Bewohner Kernheym's
<i>Kettenholz</i>	Waffe, bestehend aus zwei Stäben, verbunden durch eine Kette
<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>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>Majordomus</i>	Oberster Diener eines Haushalts
<i>Malkariten</i>	Treue Anhänger des Gottes Malkar
<i>Malkars Frieden</i>	Zwangsfrieden innerhalb der Domänen Malkars
<i>Paray</i>	Wildlingsritus, bei dem abwechselnd Fragen ausgetauscht werden
<i>Phalanxa</i>	Formationskrieger aus dem alten Shaleidram
<i>Pri-emdral</i>	Wildling mit neun Fingern, meist mit aggressiven Tendenzen
<i>Riekenvag</i>	Ein Faulfuchs, der in einer Höhle des Kraters von Aelderheim lebt
<i>Rußgassen</i>	Armutsviertel in Hellhall
<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>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>Skit-Lear</i>	Spinnenartige Rasse, die viele Ruinen der Verlorenen Burgen bewohnt
<i>Splitterlande</i>	Menschenreich, entstanden aus den ländlichen Regionen Aelderheymys
<i>Stadt der Schlote</i>	Beiname Hellhalls
<i>Stahlspfel</i>	Region nördlich der Splitterlande und Heimat der Zwerge Kernheymys
<i>Strüpphecke</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 Aelevs 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 Gebirgsrins 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 Aelevs
<i>Turm der Könige</i>	Unterkunft der (einfluss)reichsten Aelevs
<i>Turm des Blutes</i>	Unterkunft der magisch begabtesten Aelevs
<i>Turm des Goldes</i>	Unterkunft der wohlhabenen Aelevs
<i>Turm des Wissens</i>	Zentraler Turm der Sturmfels-Akademie, Wohnort der Deakhane, beherbergt sämtliches Wissen der Akademie
<i>Uhmahrii</i>	Wildlinge, die ihren zerstörerischen Tendenzen nachgegeben haben
<i>Uhmbar</i>	Wildlingswort für die individuelle Besonderheit eines Wildlings
<i>Vasdrum, die Kriegssichel</i>	Eine vermeintliche Bronzepike, 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 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>	Absgeschottetes 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>Apllut</i>	Wildling, Tullpas Bruder
<i>Arnala Trielbeck</i>	Großdaekhanin der Sturmfels-Akademie
<i>Camsin</i>	Aeleve in Sigillenkunde
<i>Charman</i>	Verstorbener Gott der Sonne, s ein Tod führte zur Entstehung der Fürsteninseln
<i>Conia</i>	Aelevin in Niris Ijunja-Kurs
<i>Daekhan Caldenbus</i>	Deakhan des Turms des Wissens, erforscht die dritte Sigille Shalvinhurs
<i>Der Unstete Gott / Der Herr der List / Meister der Tücke</i>	Gott der Weisheit, des Wahnsinns und ehemals auch des Chaos
<i>Fanzwirt</i>	Daekhan für Machtbeugerei
<i>Fiandra</i>	Mitglied des Hauses Zarmasul, Aelevin und Schwester von Xamralin
<i>Fumur</i>	Gastwirt und Eidbrecher der Sturmfels-Akademie
<i>Grabbelschmack / C'hamu-d'bea's-s-bakh / Gh'rab-ehl-sh'naak</i>	Ein Taschendrache
<i>Harduul</i>	Wildling, Fahamehr Tullpas und Aplltus
<i>Horelius</i>	Diener im Turm des Goldes
<i>Imdrael</i>	Toter Aethrim des Feuers und des Eises
<i>Isenbach</i>	Turmdeakhan des Turms des Goldes
<i>Jonathan von Lokenburg</i>	Ein junger Adliger der Fürsteninseln
<i>Kiana</i>	Eine verstorbene Aelevin aus dem Klippbruch

<i>Malkar</i>	Gott des Feuers, des Krieges und der Herrschaft
<i>Malkaria</i>	Daekhanin des Turms der Bettler für Allgemeines Wissen, Eiferin
<i>Menhira</i>	Daekhanin aus dem Reich der Verlorenen Burgen
<i>Niri</i>	Halb-Aeldae, Aelevin des Turms des Goldes
<i>Okenmuur</i>	Verstorbener Aethrim des Eises und der Dunkelheit
<i>Panra</i>	Verstorbene Aethrim, Zwillling von Sha-ul
<i>Pudragor</i>	Toter Aethrim des Hasses und des Todes
<i>Ruabgh</i>	Zwergischer Aeleva aus den Stahlgipfeln in Niris Ijunja-Kurs
<i>Sha-ul</i>	Verstorbener Aethrim, Zwillling von Panra
<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 Aeleva, 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 Bettleraeleva
<i>Tullpa</i>	Wildling, Aplluts Schwester, Erdflüsterin
<i>Usrabram</i>	Kriegsdaekahn des Turms der Bettler
<i>Vasdrum</i>	Niris verstorbener Oheim, Namensträger ihrer Waffe
<i>Weandran</i>	Daekhan für Sigillenkunde
<i>Wemhart</i>	Ein verstorbener Aeleva, der Niri das Leben schwermachte
<i>Wianari</i>	Göttin des Lebens, des Wissens und des Lichts
<i>Xamralin Zarmasul</i>	Mitglied des Hauses Zarmasul, Aeleva und Bruder von Fiandra
<i>Xul-Baar</i>	Gottkönig von Xul-Baaril, in Besitz der Sigillen der Erde, der Ordnung und der Willenskraft
<i>Yomek</i>	ein mürrischer Torwächter