

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 Rak-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's
<i>Begegnen</i>	rituelle Begutachtung und Begrüßung der Belem bei einer Indienststellung
<i>Belem</i>	nomadisches Wüstenvolk aus Aun-Mal
<i>borgen</i>	Das Wirken eines Zaubers, ohne eine passende Magieschuld zu besitzen

<i>Brisenkaktus</i>	Kaktus mit schmerzlindernden und heilenden Eigenschaften
<i>Chaminurel</i>	Glaspyramide, in der der Leichnam Hem-heme-pats aufgebahrt liegt, und die des Nachts das Mondenlicht gen Himmel bündelt
<i>Chubrat</i>	Handelsstadt im Norden Aun-Mals
<i>Cruh-emdral</i>	Wildling mit acht Fingern, meist dumm und aggressiv
<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 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>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>Die Pahalahem</i>	Ein Stamm der Belem
<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 steinerne Pfad</i>	Handelsweg entlang der östlichen Grenze von Xul-Baaril
<i>Der verlorene Fluss</i>	nun ausgetrocknet, bis vor kurzem jedoch einer der drei wichtigsten Flüsse Aun-Mals

<i>Dha-i-ari</i>	Oase im Norden Aun-Mals
<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 s eine 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 Weiße See</i>	Der Ozean zwischen den Kontinenten
<i>Die Wilden Reiche</i>	Östlicher Kontinent Deatrlis
<i>Die Wüstenlosen</i>	Magiebeuger, die keine Kontrolle über den Sand der Wüste besitzen
<i>Dornhirsche</i>	Fleischfressende Hirsche, Schöpfungen der zweiten Inkarnation des Ewigen Biestes
<i>Dünenschreck</i>	groteskes, spinnenartiges Raubtier, das seinen segmentierten Schwanz als menschlichen Leichnam tarnen kann, um so Beute anzulocken
<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>Flammfleisch</i>	gegrilltes Echsenfleisch, sehr scharf, Spezialität der Belem
<i>Foliant der Sagen</i>	Eine Sammlung unvollständiger Erzählungen über Sal-ka-Nar und die Familie Tarikhs
<i>Fumurs Höhle</i>	Gaststube und Handelsposten im Erdgeschoss des Turms des Wissens, benannt nach seinem Eigentümer
<i>Gefrorene Sande</i>	umgangssprachlicher Begriff für Bereiche, in denen ein Zeitzauber wirkt

<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>Glasrüben</i>	kristallin wirkende Steckrübe, ihr süßer Sirup ist eine der Hauptnahrungsquellen der Einwohner Aun-Mals
<i>Glanzwahrer</i>	Hüter eines Mhaemals
<i>Gott</i>	Ein Wesen, das mindestens drei Sigillen der Schöpfung gemeistert hat
<i>Gotteslicht</i>	Lichtstrahl der Glaspyramide Chaminurel
<i>Grenzwahrer</i>	Titel der Grenzwächter Xul-Baarils
<i>Grug-emdral</i>	Wildling mit weniger als acht Fingern, vorherrschend destruktiv im Verhalten, menschliche Bezeichnung variiert, z.b. Troll, Oger, usw.
<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>Isk-Wian</i>	Östlicher Fluss Aun-Mals
<i>Jhashiim/a</i>	schmeichlerischer, manchmal ehrfürchtiger Ehrentitel für eine einflussreiche Person
<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>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 Kernheymys, ehemalige Randprovinz des untergegangenen Imperiums Shaleidram
<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>Mah-mahiri</i>	kleine Handelsstadt im Südwesten Aun-Mals
<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>N'tam-n'laril</i>	Ritual der Belem, das verhindert, dass Mitglieder des Wüstenvolkes miteinander kämpfen
<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>Ochsendrachen</i>	Ochsengroße, fliegende Echsen, sehr dumm
<i>On'tlum</i>	Ritual der Belem, bei dem Geschichten zwischen Weggefährten ausgetauscht werden
<i>Onthalamun</i>	Stadt mit zweifelhaftem Ruf im Norden Aun-Mals
<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>Saagae</i>	Tradition der Wellenzähler, 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 Wellenzähler
<i>Schwingenwahrer</i>	Ochsendrachen, die unter der Kontrolle Xul-Baars stehen und als Kundschafter eingesetzt werden
<i>Sha-uril</i>	siehe Gefrorene Sande
<i>Shamshad</i>	Ein Siegel, das die Art des Dienstes einer Person anzeigt
<i>Shemshanir</i>	Stadt mit zweifelhaftem Ruf im Norden Aun-Mals
<i>Sieben Segen</i>	Hauptstadt Aun-Mals, Sitz des Throns der Sande
<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>Skaeldae</i>	Spielleute und Geschichtenerzähler aus der Region der Wellenküste
<i>Skit-Lear</i>	spinnenartige, feindselige Rasse, die in den Wilden Landen lebt.
<i>Sonnenchimaera</i>	unsichtbare Mischwesen, die in allerlei Formen und Größen auftreten können
<i>Splitterlande</i>	Menschenreich, entstanden aus den ländlichen Regionen Aelderheyms

<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 Kernheymys
<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 Wellenzäher, die die Elemente des Wassers und der Luft beherrschen
<i>Sturmfels-Akademie</i>	Berühmter Ausbildungsort in den Splitterlanden
<i>Taschendrachen</i>	Winzige Drachenart, die sich ausschließlich von Gold ernährt
<i>Tausendgrab</i>	Heimat der Wildlinge, Region im Osten Kernheymys
<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 Aeleven
<i>Turm der Könige</i>	Unterkunft der (einfluss)reichsten Aeleven
<i>Turm des Blutes</i>	Unterkunft der magisch begabtesten Aeleven
<i>Turm des Goldes</i>	Unterkunft der wohlhabenen Aeleven
<i>Turm des Wissens</i>	Zentraler Turm der Sturmfels-Akademie, Wohnort der Daekhane, beherbergt sämtliches Wissen der Akademie
<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 Lande, dominiert von wuchernden Dschungeln und hohen Tempelfestungen
<i>Wagensänger</i>	Fahrendes Volk, Anhänger des Unsteten Gottes
<i>Wasserranken</i>	Gewächs, an dem Nachtbeeren gedeihen
<i>Wasserwacht</i>	westliche Flussfestung Aun-Mals, dicht an der Grenze zu Tausendgrab
<i>Wellenband</i>	Vertrauensbindung zwischen einem Seedrachen und der Mannschaft, dessen Schiff er zieht
<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>Wüstenschakal</i>	dreiäugiges Raubtier, das im Rudel jagt
<i>Wunschlerchen</i>	schreckhafte, doch wunderschöne Vögel, die Glück bringen sollen
<i>Xaxukk</i>	Halbdrachen der Wüste, die sich mittels gewaltiger Sprünge und anschließendem Gleiten ihrer Flügel fortbewegen. Bei einigen Belem-Stämmen in dometizierter Form anzutreffen
<i>Xul-Baaril</i>	Abgeschottetes Reich des Gottkönigs Xul-Baar