



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>Apllut</i>	Wildling, Tullpas Bruder
<i>Arnala Trielbeck</i>	Großdaekhanin der Sturmfels-Akademie
<i>Canbrina</i>	Gehilfin von Großdaekhanin Trielbeck, ehemalige AdjutantIn des Kommandanten Aschenmoor
<i>Daekhan Caldenhus</i>	Daekhan des Turms des Wissens
<i>Daekhan Egegmon</i>	Turmdeakhan des Turms des Blutes
<i>Daekhan Isenbach</i>	Ehemaliger 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 ehemals auch des Chaos
<i>Fiandra</i>	Mitglied des Hauses Zarmasul, Aelevin und Schwester von Xamralin

<i>Fumur</i>	Gastwirt und Eidbrecher der Sturmfels-Akademie
<i>Grabbelschnack / C'hamu-d'hea's-s-bakh / 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>Maemoraelas</i>	Stimme des Shalvinhur
<i>Malkar</i>	Gott des Feuers, des Krieges und der Herrschaft
<i>Malkaria</i>	Eine alte Bekannte Niris aus dem Turm der Könige
<i>Menihra</i>	Daekhanin aus dem Reich der Verlorenen Burgen
<i>Menuk Ok-estek</i>	verstorbenes Oberhaupt der Familie Ok-estek und General einer Armee aus Opfern des Ewigen Biestes
<i>Niri</i>	Halb-Aeldae, Aelewin 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>Shalvinhur</i>	Ehemaliger Gott des Himmels und der Herrschaft, Schirmherr der Aeldae, getötet von Malkar
<i>Tarikh al Sal-ka-Nar</i>	Genannt »Der Prinz von Staub und Schatten«; Ein Aeleve, 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, Aplluts Schwester, Erdruferin
<i>Uhermaedys</i>	Ein findiger Aeldae mit Vorliebe für Geheimnisse
<i>Vasdram</i>	Niris verstorbener Oheim
<i>Wianari</i>	Göttin des Lebens, des Wissens und des Lichts
<i>Xamralin Zarmasul</i>	Mitglied des Hauses Zarmasul, Aeleve und Bruder von Fiandra
<i>Xul-Baar</i>	Gottkönig von Xul-Baaril, in Besitz der Sigillen der Erde, der Ordnung und der Willenskraft



GLOSSAR

<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, 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 Aelderheym verknüpft ist
<i>Ankerstern</i>	Artefakt aus den zusammengefügteten Ankersteinen
<i>Aun-Mal</i>	Wüstenreich im Süden Kernheym's
<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>borgen</i>	Das Wirken eines Zaubers, ohne eine passende Magieschuld zu besitzen
<i>Brandmehrer</i>	Prestigegeträchtiger Befehlsposten innerhalb der Malkariten gegen Ketzler Malkars
<i>Bril-Sha</i>	Adlige Kaste der Aeldae

<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>Cruh-embedral</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 (aufwärts/abwärts)</i>	Fortgeschrittene Technik Niri, bei der sich 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 Schinder</i>	Metallener Neubau des Stummen Schinders

<i>Der besprochene Schinder</i>	Besprochener 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 Unleeren Kammern</i>	Sieben für Aeleveln unzugängige Kammern im Turm des Wissens mit ungelesenen Folianten
<i>Die Weiße See</i>	Der Ozean zwischen den Kontinenten
<i>Die Wilden Reiche</i>	Östlicher Kontinent Deatrilis
<i>Dornhirsche</i>	Fleischfressende Hirsche, Schöpfungen der zweiten Inkarnation des Ewigen Biestes
<i>Drachnae minimalis</i>	Wissenschaftlicher Ausdruck für Taschendrachen
<i>Eidbrecher</i>	Vertreter in einem rituellen Zweikampf
<i>Eiferer</i>	Besonders fanatische Malkariten
<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>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>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 besiegtter Gegner am Körper getragen werden
<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>Halle der Stürme</i>	Halle unter der Turmspitze des Turm des Wissens
<i>Harrasch</i>	Kindsgroße, 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 Himmelrichtung
<i>Hüterstein</i>	Arfekt zur Kontrolle eines Sturmwächters
<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>Knochenechse</i>	Große Flugwesen mit knochenartigen Schuppen
<i>Kriegsdaekhan</i>	Der Waffenlehrer eines Turms der Sturmfels-Akademie
<i>Krogos-thor</i>	Übergroßer Seeigel mit stahlartigen Stacheln
<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>Malkaria</i>	Fanatikerin des Gottes Malkar
<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>	Ochsengroße, fliegende Echsen, sehr dumm
<i>Ohmatrikaeum</i>	Ort, an den der Ankerstein gebracht werden muss
<i>Poetendorn</i>	Ein Gift, mit dem Folianten vor unbefugtem Lesen gesichert werden können
<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 Farfamuul untertan
<i>Riekenraag</i>	Ein mächtiger Faulfuchs
<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>Sammelbecken</i>	Artefakt, dass die Blitze der Stürme bündelt und den Turm des Wissens hinabschickt
<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>Stahlgipfel</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>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
<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>Uin-Vuhr</i>	Unfreie in der Aldaesprache
<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, Träger der Sigille
<i>Vuhr-dan</i>	Unreine in der Aldaesprache
<i>Wagensänger</i>	Fahrendes Volk, Anhänger des Unsteten Gottes

<i>Wildling</i>	Bewohner Tausendgrabs, der durch die Magie der Region verändert wurde
<i>Wyrm</i>	Eine gewaltige Flugbestie, Drachen nicht unähnlich
<i>Xul-Baaril</i>	Abgeschottetes Reich des Gottkönigs Xul-Baar
