

# ELFENKRIEG

## DIE PHILEASSON-SAGA VIII

### Glossar

**Achaz:** Eine Spezies von kulturschaffenden Echsen, von denen in den Dschungeln des Südens mehrere Völker leben.

**Adlerorden:** Eine Organisation, die in unbedingter Treue zum Königshaus Firdayon steht. Er setzt sich hauptsächlich aus Rechtskundigen zusammen, beschäftigt aber auch erfahrene Kämpfer und unterhält einen Geheimdienst.

**Al'Anfa:** Reiche Stadt im Süden Aventuriens, herrscht als Imperium über weite Teile Südaventuriens. Gilt als Hort der Dekadenz.

**Alte:** Das Elfenvolk auf den Inseln im Nebel, das die Kultur der Hochelfen fortführt.

**Alveran:** Die Heimstatt der Zwölfgötter.

**Alveraniar:** Ein Gesandter und mächtiger Diener der Götter.

**Amazeroth:** Der Erzdämon des verbotenen Wissens, des Irrsinns und des Wahns, Widersacher der Göttin Hesinde.

**Ardariten:** Ein Ritterorden der Rondrakirche mit großem Einfluss im Lieblichen Feld. Neben Geweihten sind auch Laien Mitglieder.

**Asdharia:** Die alte Sprache der Elfen, beinahe in Vergessenheit geraten.

**Aventurien:** Ein Kontinent auf der Welt Dere.

**Aventurischer Bote:** Ein wichtiges Nachrichtenblatt.

**Backbord:** In Fahrtrichtung links.

**Balliste:** Ein Geschütz, das einer übergroßen Armbrust ähnelt.

**Blakharaz:** Ein Erzdämon, der an maßloser Rache Gefallen findet. Der Widersacher des Gottes Praios.

**Blaue Keuche:** Eine Lungenkrankheit.

**Blütenfee:** Nur fingerlanges, elfenähnliches Wesen mit Schmetterlings- oder Libellenflügeln.

**Boron:** Der Gott von Schlaf, Tod, Schweigen und Vergessen.

**Boroni:** Eine Dienerin oder ein Diener Borons.

**Brassen:** Horizontales Schwenken eines Segels um einen Mast, in der Regel mithilfe von Tauen, an denen die Matrosen ziehen.

**Bruder:** Anrede für männliche Geweihte; zugleich Bezeichnung für einen Priester der Traviakirche.

**Bunter Hund:** Ein beliebtes Schoßtier im Lieblichen Feld.

**Cavalleristo:** Ein berittener Krieger, der anstelle eines Cavalliere die Waffenpflicht erfüllt.

**Cavalliere/Cavalliera:** Eigentlich Ritter; ein Rang des Niederadels im Lieblichen Feld.

**Chabab:** Der Grenzfluss zwischen dem Königreich Yaquiria und der Markgrafschaft Dról.

**Chirakahs:** Ein Waldmenschenstamm, der viele Sitten der Blasshäute übernommen hat.

**Codex Albyricus:** Ein grundlegendes Regelwerk der Magiergilden mit Gesetzescharakter.

**Collega:** Übliche Bezeichnung von Magiern untereinander.

**Colonello:** Ein hoher militärischer Rang im Lieblichen Feld.

**Corsettage:** Ein Kleidungsstück, das die Taille einschnürt und weibliche Rundungen betont.

**Dhaza:** Elfische Bezeichnung für den Namenlosen Gott.

**Djanilla:** Eine Stadt der Alten, genannt *die Perle*.

**Drache:** In Thorwal häufig für die Langschiffe verwendet, die ein Drachenhaupt auf dem Vordersteven tragen.

**Drachenführer:** Kapitän eines Drachenschiffs.

**Dról:** Eine Hafenstadt, die für ihre feine Lebensart und ihre auf Terrassen angelegten Gärten berühmt ist.

**Dryade:** Ein Baumgeist.

**Efferd:** Der Gott von Wind, Meer und Seefahrt.

**Elfen:** Kulturschaffende, von Natur aus magiebegabte Spezies. Nach ihrem Lebensraum haben sich verschiedene Völker wie Firn-, Au- und Waldelfen herausgebildet. Alle weisen einen ähnlichen Körperbau mit spitzen Ohren, großen Augen und einem symmetrischen Gesicht auf.

**Eternen:** Ein Gebirge zwischen dem Lieblichen Feld und der Wüste Khôm.

**Ferkinas:** Ein äußerst barbarisches Volk mit patriarchaler Kultur.

**Feylamia:** Ein vampirisches Wesen mit besonderer Vorliebe für elfische Lebenskraft.

**Firun:** Gott des Winters, des Eises, der Natur und der Jagd.

**Flugechse:** Eine Echse, die vier Schritt Spannweite erreicht und von Achaz als Reittier abgerichtet werden kann.

**Galeasse:** Ein eleganter Schiffstyp, bei dem Segel und Riemen gleichberechtigt zum Einsatz kommen.

**Geweihter:** Jemand, der die Weihe eines Götterkults empfangen hat.

**Goldfelser Klippziege:** Eine weit verbreitete Ziegenart, aus deren Milch sich besonders haltbarer Käse machen lässt.

**Golgari:** Der Rabe, der die Seelen der Toten holt. Ein Alveraniar des Totengottes Boron.

**Grandezza:** Eine Tugend des liebfeldischen Adels: Größe, Pracht, Ansehen.

**Grangor:** Eine Hafenstadt, die kaum Straßen, dafür aber viele Kanäle hat.

**Grazioso/Graziosa:** Anrede für einen Geweihten im Lieblichen Feld.

**Gualach:** Eine der Inneren Inseln. Entlang der Küste sind viele Städte der Alten errichtet. Die Dryade Yrbilya stammt von hier.

**Güldenland:** Sagenumwobener Kontinent westlich von Aventurien, jenseits des Meers der Sieben Winde, auch: Myranor. Von hier stammen die Vorfahren der Thorwaler und der Mittelreicher.

**Gwandual:** Die Königsstadt auf den Inseln im Nebel. Der Kessel der Cammalan stand hier lange im Tempel der Nurti.

**Herolde der Morgenröte:** Eine besonders skrupellose Loge.

**Hesinde:** Göttin des Wissens und der Magie, des Kunsthandwerks, der Wissenschaft und Geschichte.

**Hetleute, Hetfrau, Hetmann:** Anführer der thorwalschen Sippenverbände.

**Hjalding:** Ratsversammlung der Thorwaler, in der jeder geladene Gast Sitz und Stimme hat.

**Hjaldinger:** Die Vorfahren der Thorwaler.

**Hoher Lehrmeister:** Ein hoher Rang innerhalb der Hesindekirche.

**Horas:** Ein Halbgott im Gefolge des Praios. Zugleich Titel der alten Kaiser, deren Reich vor einem Jahrtausend unterging.

**Hornechse:** Eine sehr massige Echse, die keine natürlichen Feinde hat. Ihr Name rührt von dem imposanten Gehörn her: zwei schwertlange Hörner stechen waagrecht aus der Stirn hervor, ein drittes erhebt sich aus dem Schnabel. Der halbkreisförmige Knochenschild, der den Nacken schützt, läuft in einem Stachelkranz aus.

**H'Ranga:** Die Götter der Echsenkulturen (meist in der Mehrzahl verwendet; die einzelnen Götter zu nennen, bedeutet, das Risiko einzugehen, ihre Aufmerksamkeit zu erregen).

**Hranngar:** Die verderbte Seeschlange, Todfeindin des Gottwals Swafnir.

**Ignifaxius:** Kampfzauber, bei dem ein Feuerstrahl aus den Fingern des Magiers schießt.

**Inspectorin:** Ein hoher Rang im Adlerorden.

**Isdira:** Die Sprache der heutigen Elfen.

**Kaftan:** Ein knie- bis knöchellanges, hemdartiges Gewand.

**Kamaluq:** In der Götterwelt der Waldmenschen der Schöpfer des Waldes, meist in der Gestalt eines Jaguars verehrt.

**Kannelierte Säulen:** Aus ästhetischen Gründen mit Längsrillen versehene Säulen.

**Kapitanya:** Ein Offiziersrang im liebfeldischen Heer.

**Karmakorthäon:** Der Übergang zwischen zwei Weltzeitaltern.

**Katamaran:** Ein Segelschiff mit zwei Rümpfen.

**Kauca:** Ein Wirbelwind, der im südlichen Perlenmeer wütet.

**Keke-Wanaq:** Ein Waldmenschentamm, der ein besonderes Interesse an Spinnen hat.

**Khôm:** Aventuriens größte Wüste.

**Khunchomer:** Ein Krummsäbel, benannt nach der Stadt Khunchom.

**Koschbasalt:** Ein Gestein, das Magie dämpft.

**Krakonier:** Eine kulturschaffende Spezies. Ihre Gestalt gleicht aufrecht gehenden Kröten.

**Kristallomant:** Ein Zauberer, der die arkane Tradition der Kristallomantie ausübt.

**Kristallomantie:** Eine Disziplin der Magie, die sich der Macht von Kristallen und Edelsteinen bedient; vor allem bei Echsenvölkern praktiziert.

**Krötenhaut:** In Thorwal beliebte Lederrüstung, mit Eisennieten verstärkt.

**Kuslik:** Eine traditionsreiche Stadt, Hort der Bildung.

**Lebende Bilder:** Manifeste Visionen, in denen die Legenden und Geschichten der Elfen Gestalt annehmen.

**Liebliches Feld:** Eine Region im Westen Aventuriens, bekannt für ihre feine Lebensart.

**Liretena:** Eine versunkene Hochelfenstadt, in der einst magische Schiffe gebaut wurden.

**Lure:** Ein metallenes Blasinstrument mit langem, gewundenem Körper.

**Lyr:** Die elfische Bezeichnung für den Ozean westlich von Aventurien und das Meer, in dem die Inseln im Nebel liegen.

**Magier:** Zauberkundiger, der an einer Akademie ausgebildet wurde und in der Regel einer Gilde angehört.

**Magierphilosophie:** Denkschule, die die Macht einer Gottheit auf das Maß der Verehrung zurückführt, die ihr entgegengebracht wird. In der extremen Form vertritt sie die Annahme, große Verehrung und magische Potenz könnten Sterbliche vergöttlichen. Wegen dieses Aspekts von den Kirchen oft kritisch beäugt.

**Magister:** Titel und Anrede für einen Gelehrten im Lieblichen Feld.

**Magus/Maga:** Titel und Anrede für Magier im Lieblichen Feld.

**Mammuton:** Elfenbein (meist aus Mammut-Stoßzähnen gewonnen).

**Marus:** Eine äußerst aggressive Spezies kulturschaffender Echsen, die aufrecht gehenden Krokodilen ähneln.

**Medica:** Ärztin.

**Mengbilla:** Eine Stadt von Sklavenhaltern, die eine expansive Politik verfolgt.

**Meridiana:** Der tiefe Süden Aventuriens, eine bewaldete und gebirgige Halbinsel.

**Minotaurus:** Ein Wesen, halb Mann, halb Stier.

**Mirhamionette:** Eine Fadenpuppe.

**Mittelreich:** Das seit einem Jahrtausend bestehende, neue Kaiserreich, größte politische Macht Aventuriens.

**Mohagoni:** Ein edles Holz aus südlichen Wäldern.

**Mohisch:** Die Sprache der Mohas, die auch von den meisten anderen Stämmen der Waldmenschen benutzt wird.

**Nachtharpyien:** Von den Vislani ersonnene Albtraumgestalten, die jedes Licht hassen.

**Naclador:** Ein Drache und Alveraniar der Hesinde.

**Namenloser:** Dreizehnter, verdammter Gott.

**Nandus:** Sohn der Hesinde, Halbgott, Rätseln und der Forschung zugeneigt.

**Narrenglas:** Ein verfluchtes Unmetall, in dessen Spiegelung sich der Verstand verliert.

**Necker:** Ein Volk der Ozeane mit menschenähnlicher Erscheinung, aber Schwimmhäuten.

**Neetha:** Die weiße Wacht, eine Stadt, die dem Erbe der Rondra-Heiligen Thalionmel verpflichtet ist.

**Nipakau:** Niedere Geister, die in Tieren und Pflanzen, aber auch Steinen wohnen.

**Novadis:** Menschliches Volk, das vor allem in der Wüste Khôm und angrenzenden Gebieten lebt und den Eingott Rastullah verehrt.

**Oberste Hetfrau:** Die gewählte Anführerin der Thorwaler.

**Odem Arcanum:** Ein Zauber, der dem Magier die magische Natur eines betrachteten Gegenstands oder einer betrachteten Person offenbart.

**Odor:** Geruch.

**Oijaniha:** Ein nach seinen überlieferten Sitten lebender Waldmenschenstamm.

**Ometheon (Ort):** Lyrische Bezeichnung für den Himmelsturm.

**Orima:** Elfische Göttin des Schicksals.

**Otta:** Thorwalsches Langschiff, Drachenboot.

**Ottajasko:** Eigentlich eine Schiffsgemeinschaft, wird aber auch auf einen Sippenverbund angewendet.

**Ottaskin:** Die Wohnstätte einer Ottajasko, meist aus mehreren Langhäusern bestehend, die von einer Palisade umfriedet sind.

**Panaq-Si:** Ein Waldmenschenstamm, dessen Angehörige zeitweise versuchen, zu Raubtieren zu werden, und dann auch Menschenfleisch essen.

**Patriziat:** Dem Bürgertum entstammender Niederadel im Lieblichen Feld.

**Phex:** Gott der Händler und Diebe, des Glücks und der List.

**Pilaster:** Ein flach aus einer Wand hervortretender Pfeiler.

**Port Corrad:** Eine an der Mündung des Arrati gelegene Hafenstadt minderer Bedeutung.

**Praios:** Gott von Wahrheit und Gerechtigkeit, Gesetz, Magiebann, Herrschaft und Sonne.

**Quitslinga:** Mehrgehörnte Dämonen aus dem Gefolge des Amazeroth, meisterhafte Gestaltwandler.

**Rahja:** Die Schöne Göttin von Rausch und Freude, Wein und Pferden.

**Rapier:** Ein Schwert mit gerader, schlanker Klinge.

**Rastullah:** Der Eingott der Novadis, der alleinige Verehrung einfordert.

**Recke:** Thorwalscher Krieger und Seefahrer. Allgemeiner für einen Angehörigen einer Schiffsgemeinschaft verwendet.

**Riemen:** Mit einem Ruderblatt versehene Stange, die dem Vortrieb eines Seefahrzeugs dient.

**Rondra:** Göttin von Sturm, Tapferkeit und ehrenhaftem Kampf.

**Rosenohr:** Elfische Bezeichnung für Menschen (leicht spöttisch).

**Rotze:** Ein Geschütz, das mittels verdrehter und überspannter Seile Kugeln aus Stein oder Metall verschießt.

**Rssahh:** Die Sprache der echsischen Achaz.

**Runen:** Schriftzeichen der Thorwaler und Hjalddinger.

**Schlangenkönig:** Der Erzfeind der Elfen auf den Inseln im Nebel und Räuber des Kessels der Cammalan.

**Schöndenkerin:** Eine Philosophin.

**Schwester:** Anrede für weibliche Geweihte; zugleich Bezeichnung für eine Priesterin der Traviakirche.

**Selemferkel:** Eine Rasse kleiner Hausschweine mit grauschwarzem Fell.

**Selflanatil:** Das heilige Schwert der Orima, die Silberflamme.

**Semaphor:** Ein Nachrichtenturm, der mit gleichartigen Türmen über Winkelemente an einem Pfahl kommuniziert.

**Shaltyr:** Die größte der Äußeren Inseln im Nebel.

**Shiannafeya:** Die Wüstenelfen, die in der Khôm leben.

**Signor/Signora:** Eigentlich die Anrede für Niederadlige im Lieblichen Feld, wird aber der Höflichkeit halber auch unter Bürgerlichen verwendet.

**Signorino/Signorina:** Anrede für Kinder von Niederadligen.

**Sikaryan:** Die an den Körper gebundene Essenz eines Lebewesens.

**Skalde:** Thorwalscher Barde. Die Skalden sind Wahrer der Tradition und genießen als Kundige überlieferter Gesetze und der Runen höchstes Ansehen.

**Skapulier:** Ein Überwurf, der (meist von Geweihten) über einer Kutte oder Robe getragen wird.

**Spant:** Tragendes Element eines Schiffsrumpfs, am Kiel befestigt.

**Ssrkhrsechu:** Eine als ausgestorben geltende Spezies von kulturschaffenden Echsen mit menschlichem Oberkörper, aber Kopf und Unterkörper einer Schlange. Für ihre Zaubermacht ebenso berühmt wie berüchtigt.

**Steuerbord:** In Fahrtrichtung rechts.

**Swafnir:** Der große Wal, höchster Gott der Thorwaler. Im Zwölfgötterkult als Halbgott und Sohn von Efferd und Rondra verehrt.

**Taladur:** Die Stadt der Streittürme, alte Königsstadt Almadas.

**Ta'Lisseni:** Eine verrufene Stadt der Alten, in der sie angeblich gnadenlos mit ihren Feinden ins Gericht gehen.

**Tapam:** In der Glaubenswelt der Waldmenschen ein Geist, der in einem menschlichen Körper wohnt, diesen überlebt und in einem neuen Körper wiedergeboren wird.

**Thegûn:** Eine Landstadt, deren verfallene Feste von vergangener Größe zeugt.

**Thiranog:** Die größte der Inseln im Nebel.

**Thorwal:** Land im Nordwesten Aventuriens. Auch: Hauptstadt dieses Landes.

**Tie'Shianna:** Die untergegangene Königsstadt der Hochelfen.

**Tlaskalem:** Ein Clan der Alten, auf das Balsamieren der Toten spezialisiert.

**Travia:** Göttin von Heim und Herd, Familie, Treue, Gastfreundschaft und Kochkunst.

**Tsa:** Göttin der Jugend und des Neuanfangs, der Geburt und des Lebens.

**Tulamiden:** Menschliches Volk, das im Osten Aventuriens siedelt.

**Tulamidya:** Sprache der Tulamiden.

**Vinsalter Ei:** Ein transportabler Zeitmesser, mit dem vornehme Liebfelder gern ihren Reichtum zur Schau stellen.

**Vislani:** Die Kriegerbarden der Alten auf den Inseln im Nebel. Wahrer alter und Erschaffer neuer Sagen.

**Warunker Braune:** Eine Rinderrasse mit besonders großem Gehörn.

**Wilde:** Ein Elfenvolk auf den Inseln im Nebel, das die Rückkehr zur Natur als Weg der Heilung ansieht.

**Wurfanker:** Ein Eisen mit mehreren Krallen, meist an einer Leine befestigt und verwendet, um ein anderes Schiff zu entern.

**Yakosh-Dey:** Ein kleiner Waldmenschentamm, der schon sehr lange Kontakt mit den Blasshäuten hat.

**Yaquiria:** Ein Königreich im Südwesten Aventuriens am Meer der Sieben Winde. Es umfasst den Großteil des Lieblichen Feldes.

**Zaubersänger:** Ein mächtiger Magier in der hochelfischen Tradition.

**Zhayad:** Eine unter Magiern verbreitete Geheimsprache, die insbesondere bei Beschwörungen oft Verwendung findet.

## Dramatis Personae

### *Personenverzeichnis Prolog*

#### *vor dreißig Jahren*

**Ferdico Tolabur** (45): Ein ehrgeiziger Astronom.

**Thalionmel ay Nideci** (66): Eine Angehörige der Herolde der Morgendämmerung im Rang eines Schleiers.

**Vascal della Rescati** (23): Ein wissbegieriger Anwärter bei einer sinistren Loge.

#### *vor zwanzig Jahren*

**Acivio** (43): Ein Geweihter des Nandus, auf der Suche nach hellen Geistern.

**Vascal della Rescati** (34): Ein Meister mehrerer Logen, frustriert von der Unermesslichkeit des Wissens.

#### *vor elf Jahren*

**Arrman ay Talestur** (30): Ein weithin respektierter Gelehrter.

**Cobrilor** (72): Ein Geweihter der Hesinde, dessen Lebenstraum, einem Drachen gegenüberzustehen, in Erfüllung geht.

**Istrina Telessin** (44): Eine berühmte Magierin, Trägerin des Pentagramms in Arkanium.

**Kusmina Galahan** (41): Eine Fürstin und erbitterte Kontrahentin der Königin Amene III. Firdayon.

**Shafir der Prächtige** (jahrtausendealt): Ein Kaiserdrache, der zu seiner Unterhaltung jährlich eine Delegation von Sterblichen empfängt.

**Stella della Rescati** (33): Eine Patrizierin, die nach Grandezza strebt.

**Vascal della Rescati** (43): Ein Begleiter des Gesandten der Geweihtenschaft der Hesinde zum prächtigen Shafir.

#### *vor zehn Jahren*

**Almana** (22): Eine Magd, die ihre Gunst großzügig verschenkt.

**Barettona Tirelli** (26): Eine Inspectorin in Plauderlaune.

**Janeto** (54): Ein Diener mit einer wichtigen Meldung.

**Ladovico della Rescati** (28): Ein Geweihter der Schönen Göttin.

**Leomara della Rescati** (0): Ein Kind, dem eine hohe Bedeutung verheißen ist.

**Liziana** (40): Eine Geweihte der Tsa und Hebamme.

**Silamon della Rescati** (35): Ein plötzlich und wundersam von der Blauen Keuche genesener Patrizier.

**Stella della Rescati** (33): Eine dreifache Mutter.

**Vascal della Rescati** (43): Ein Erstgeborener, der auf sein Erbe verzichtet hat.

#### *vor fünf Jahren*

**Janeto** (60): Der oberste Hausdiener im Hause della Rescati.

**Leomara della Rescati** (5): Das bestkostümierte Mädchen auf dem Maskenball.

**Stella della Rescati** (39): Eine Mutter mit hohen Ansprüchen.

**Vidora della Rescati** (10): Eine Schwester und Spielgefährtin.

#### *vor vier Jahren*

**Boppel** (2): Ein Bunter Hund.

**Cresello** (55): Ein angesehener Magier in der Halle der Metamorphosen.

**Enigglio** (57): Ein höchst einflussreicher Magier in der Halle der Antimagie.

**Leomara della Rescati** (6): Ein visionäres Mädchen.

**Stella della Rescati** (39): Eine Patrizierin, die ihren Vorteil nutzt.

**Vascal della Rescati** (50): Ein faszinierter Onkel.

#### *vor drei Jahren*

**Boppel** (3): Ein Lichtblick im Leben eines Mädchens, das streng erzogen wird.

**Enigglio** (58): Ein experimentierfreudiger Magier.

**Janeto** (62): Der oberste Hausdiener im Hause della Rescati.

**Leomara della Rescati** (7): Ein folgsames Mädchen.

**Resbardo della Tegalliani** (45): Ein hoher Offizier aus bestem Hause.  
**Silamon della Rescati** (43): Ein zufriedener Gemahl.  
**Stella della Rescati** (41): Eine Patrizierin, die sich des Wohlwollens der Königin erfreut.  
**Vascal della Rescati** (51): Ein besorgter Onkel.

*vor zwei Jahren*

**Barettona Tirelli** (34): Eine freundliche Inspectorin.  
**Boppel** (4): Ein Hund, der bestraft wird.  
**Janeto** (62): Ein Hausdiener, der sich schämt.  
**Leomara della Rescati** (8): Ein gequältes Kind.  
**Vascal della Rescati** (51): Ein entschlossener Onkel.

*Personenverzeichnis Hauptteil*

**Abdallah** (5): Ein Bettlerkind, von Hautflechten geplagt.  
**Abdul el Mazar** (63): Ein novadischer Magier, respektierte Kapazität auf dem Gebiet der untergegangenen Echsenkulturen und Kämpfer wider dämonische Umtriebe. Wurde in den Himmelsturm verschleppt und dort gequält.  
**Acivio** (63): Ein Geweihter des Nandus, der einem Freund beisteht.  
**Adernath** (273): Ein Sternenträger. Anführer der Leibwache des Hochkönigs Fenvarien im lebenden Bild von Tie'Shianna.  
**Aischa Aram** (26): Die Tochter eines Händlers, im Führen der Geschäfte geübt.  
**Alev** (19): Ein leidenschaftlicher Reiter.  
**Aliana**: Irullas Tapam-Name.  
**Amjita Lerchenklang** (212): Eine Heilerin aus dem Schwalbenclan.  
**Arn Gamalson** (13): Ein Schiffsjunge, der den Blender bewundert.  
**Asleif Phileasson**: Siehe Phileasson.  
**Asturiel** (44): Ein Unterhändler der Vislani.  
**Barmak** (41): Ein Bettler mit rätselhaft guten Umgangsformen.  
**Bastarella Dibassio** (39): Eine Viehhändlerin aus Neetha.  
**Bellalyr Messer-über-den-Wellen** (88): Die Anführerin der Flotte des Blutrochenclans.  
**Ben Aram** (56): Ein ehemaliger Händler mit einem Traum für die Ärmsten in Fasar.  
**Beorn Asgrimmson, der Blender** (33): Der berühmteste Plünderfahrer Thorwals.  
**Caliestra di Nulêma** (50): Eine besorgte Corsettagenschneiderin.  
**Choichio** (63): Ein hochgeehrter Schamane, der keinem Stamm angehört.  
**Dianissa** (512): Die Hohepriesterin der Zerzal im lebenden Bild von Tie'Shianna.  
**Dolorita da Calazar** (32): Eine Hexe, in Beorns Gefolge auf der Suche nach besseren Tagen.  
**Eilif Sigridsdottir** (34): Eine durchsetzungsstarke Plünderfahrerin.  
**Eimnir Hermson** (28): Ein schweigsamer Ruderer in Beorns Mannschaft mit der Leidenschaft, Dinge niederzubrennen.  
**Einar Knutson** (53): Ein Schiffbaumeister, der viele legendär gewordene Langboote auf Kiel gelegt hat.  
**Embahl** (3): Ein Kind, das unter Bettlern aufwächst.  
**Ermana di Verdotta** (26): Eine Straßenräuberin, die gegen Bezahlung auch Sonderaufträge erledigt.  
**Faelanthîr vom Blutrochenclan** (208): Ein Sternenträger von den Inseln im Nebel.  
**Farviriol Krähenschwinge** (212): Ein Mann, der sich gegen alles wendet, was seinen waldefischen Geschwistern heilig ist.  
**Fejris**: Phileassons Schwert.  
**Fenvarien vom-Licht-gestreift** (2823): Der Hochkönig der Hochelfen im lebenden Bild von Tie'Shianna.  
**Finnleik Skarfson** (28): Ein Recke, den Swafnir mit der Wut des Wals gesegnet hat.  
**Foggwulf**: Siehe Phileasson.  
**Galayne der-im-Schildwall-steht** (sehr alt): Ein uralter Feylamia, der Dunkelheit verfallen, doch auf der Suche nach der Schönheit der Welt.  
**Halef ben Omar** (35): Ein Kamelhändler und Abenteurer wider Willen.  
**Hanila träumt-von-Orima** (38): Eine Schöndenkerin, die sich mit dem Kult der Orima beschäftigt.

**Ingnadda Dalladottir** (26): Eine Reckin, die Sagas liebt.

**Ira von Kelb** (40): Die Kapitanya einer Reiterschwadron aus Neetha.

**Irulla** (36): Eine Waldmenschenfrau und hervorragende Spurenleserin mit einer Vorliebe für den Tod.

**Isgerd Snorradottir** (25): Eine Maid, die nicht im Schildwall steht, doch mit dem Bogen umzugehen vermag.

**Ismon** (27): Ein Minotaurus und Gefährte des Sternenträgers Faelanthîr.

**Kazak der-im-Blut-watet** (513): Der Feldherr des Namenlosen, der im lebenden Bild von Tie'Shianna die Belagerung leitet.

**Kupete** (25): Ein tapferer Krieger der Oijaniha.

**Ladovico della Rescati** (39): Ein Geweihter der Rahja, der sich freut, seinen Bruder wiederzusehen.

**Leif »der Graue« Katlasson** (49): Ein Kapitän, der im Gefolge des Blenders auf Reichtümer hofft.

**Leomara della Rescati** (10): Ein Mädchen, das für Visionen empfänglich ist.

**Lubol** (19): Ein alter Blütenfeenmann mit einer Schwäche dafür, Feinde zu blenden. Teil des lebenden Bilds von Tie'Shianna.

**Mansour** (35): Ein Mann ohne Beine, der etwas Starkes für die Gemeinschaft leisten will.

**Mirandola Ernathesa** (32): Eine gelehrte Adlige aus Taladur, die aus dem Himmelsturm befreit wurde.

**Nazanin Ahmadine** (17): Wider Willen Leif Katlassons Gemahlin auf Jahr und Tag, die Geschmack an der Freiheit des Abenteuerlebens findet.

**Niamh Goldhaar** (1871): Eine Lichtelfe im lebenden Bild von Tie'Shianna.

**Ohm Follker** (52): Ein Skalde und alter Freund Phileassons.

**Oisin Zaubersänger** (1790): Ein Held und Gefährte der Niamh im lebenden Bild von Tie'Shianna.

**Olav Stirson** (50): Der Steuermann und nach Galayne ältestes Mitglied von Beorns Mannschaft.

**Orkengriff** (1): Ein Spinnenmann mit gesundem Appetit.

**Pepito** (18): Eine prächtige Möwe, Vertrautentier von Dolorita.

**Phileasson** (36): Der berühmteste Entdecker Thorwals.

**Ramon Fontanoya** (35): Ein reisender Alchimist und Urwaldforscher.

**Rassnjada Tankildottir** (28): Eine Thorwalerin, die sich für echte Recken begeistert.

**Rhiandra** (451): Die blinde Mutter Adernaths im lebenden Bild von Tie'Shianna, eine begnadete Sängerin.

**Romox Sohn des Barmotosch** (112): Der glücklose Befehlshaber einer Batterie Katapulte.

**Rondrarion** (39): Ein Cavalleristo, der davon lebt, für die Ehre des Hauses della Rescati zu streiten.

**Salarin der-ein-anderer-ist** (26): Ein Elf, der begriffen hat, dass er sich für Altes öffnen muss, um in die Zukunft zu gehen.

**Saliozo de Runglod** (30): Ein freundlicher Sklavenhändler.

**Sassonn** (31): Der Häuptling von Ajiss-Zassah.

**Selime saba Anaram** (17): Eine junge Novadi mit dem Herzen eines ritterlichen Helden.

**Shadrue** (512): Ein Sternenträger, genannt der *Junge Weise*. Berühmt unter den Wilden, berüchtigt unter den Alten.

**Shaya Lifgundsottir** (33): Eine Traviageweihte und Schiedsrichterin der Wettfahrt, die mit Phileasson reist.

**Silvolio di Sanceria** (19): Ein Offiziersanwärter, der für das Königreich brennt.

**Stella della Rescati** (44): Das Oberhaupt einer Patrizierfamilie, die in Schwierigkeiten steckt.

**Tevil Liskolfson** (22): Ein abenteuerlustiger Thorwaler, der von einer entlegenen Insel stammt.

**Thurske Thorsteinsson** (33): Der Anführer der Thorwaler, die in Norresundby leben.

**Tsuno** (33): Ein hungriger Maru, der im Gefolge der Ssa Ssa Ch'Ar kämpft.

**Tylstyr Hagridson** (26): Ein Magier, der sich Phileasson angeschlossen hat und seit dem Totenmeer zu Grübeleien neigt.

**Valgerd Snorradottir** (25): Eine Bogenschützin, die es bedauert, keinen Platz im Schildwall zu haben.

**Vascal della Rescati** (54): Ein etwas eitler Nandusgeweihter aus dem Lieblichen Feld, der mit seiner Nichte die Welt bereist und sich Phileasson angeschlossen hat.

**Wijella lässt-Algen-blühen** (76): Das Oberhaupt des Blutrochenclans.

**Xzelfasr** (33): Ein besorgter Kristallomant, der in Ajiss-Zassah auffällt.

**Yrbilya** (173): Eine Dryade und Geliebte des Faelanthîr.



**Zidaine Barazklah** (25): Eine Fechterin, die sich fragt, ob sie in einer anderen Welt ohne Dunkelheit leben könnte.

**Zubutu** (52): Ein Häuptling der Oijaniha.

**Zza-Xel** (40): Der Hochgeweihte, der das Heiligtum an den Stehenden Steinen beaufsichtigt.