

SCHLANGENGRAB

DIE PHILEASSON-SAGA V

Glossar

Aal: Ein Geschütz, das mittels verdrehter und überspannter Seile Speere oder Harpunen verschießt.

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

Akrabaal: Eine sagenhafte Echsenstadt, die in den Dschungeln Maraskans verborgen liegen soll.

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

Alveran: Die Heimstatt der Zwölfgötter.

Alveraniar: Ein Gesandter und mächtiger Diener der Götter.

Analys Arcanstruktur: Zauber, der die tiefere Natur magischen Wirkens enthüllt.

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

As'Haima: Ein Tuch, das – auf bestimmte Art gefaltet – eine geheime Botschaft enthüllt.

Atar-Ator: Im Südmeer üblicher Ruf, um Aufmerksamkeit zu erregen.

Aventurien: Kontinent auf der Welt Dere.

Backbord: In Fahrtrichtung links.

Badilak: Ein Heiliger der Traviakirche, der vor etwa zwei Jahrhunderten Unmoral und Armut in Mendena bekämpfte.

Balliste: Ein Geschütz, das einer übergroßen Armbrust ähnelt.

Baruuna: Maraskanischer Adelstitel, entspricht etwa einer Baronin.

Belegnagel: Kurzes Rundholz, das in Löcher an der Reling eines Schiffes gesteckt wird und der Befestigung von Leinen dient.

Bireme: Eine Galeere mit zwei übereinanderliegenden Reihen von Ruderern.

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

Bootshaken: Eine Stange mit einem gebogenen Eisen, mit deren Hilfe man Boote oder andere im Wasser treibende Gegenstände heranziehen kann.

Boran: Stadt im Osten Maraskans und Standort des Haupttempels des Rur-und-Gror-Glaubens, daher auch »die Heilige«.

Bornland: Ein von Rittern gegründetes Reich im Nordosten Aventuriens.

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

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

Brigantina: Ein westenähnliches Rüstungsteil, bei dem Metallplatten zwischen zwei Lagen Stoff eingenäht sind.

Bronnjar: Adliger im Bornland.

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

Bruderloser: Maraskanische Bezeichnung für den Namenlosen.

Bruderschwester: Gebräuchliche Anrede auf Maraskan, die die Dualität allen Seins beiläufig benennt.

Charyptoroth: Die erzdämonische Widersacherin Efferds, die Gefallen an Meeresungeheuern, zerstörerischen Stürmen und verdorbenem Wasser findet.

Codex Albyricus: Ein grundlegendes Regelwerk der Magiergilden mit Gesetzescharakter.

Collega: Übliche Bezeichnung von Magiern untereinander.

Daube: Längsholz bei einem Fass.

Dogul: Fluss, der bei Ilsur ins Perlenmeer mündet.

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

Drachenfürer: Kapitän eines Drachenschiffs.

Dromone: Eine moderne Kriegsgaleere mit zwei Riemenreihen und in der Regel zwei Masten.

Efferd: Gott von Wind, Meer und Seefahrt.

Efferdfeuer: Siehe Gwen Petryl.

Eitriger Krötenschemel: Ein für Menschen giftiger Pilz, Leibspeise der Marasken.

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.

Exposami Lebenskraft: Ein Zauber, der die Lebenskraft eines Tiers, Menschen, Elfen etc. offenbart.

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

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

Fockmast: Vorderer Mast eines mehrmastigen Segelschiffs.

Fremdiji: Maraskanisch für »Fremder«.

Frigifaxius: Ein Kampfzauber, der dem Element Eis zugeordnet ist.

Gareth: Hauptstadt des Kaiserreichs und größte Metropole Aventuriens.

Garethi: Verkehrssprache des Mittelreichs und am weitesten verbreitete Sprache Aventuriens.

Garethja: Maraskanische Bezeichnung für Mittelländer.

Gebelaus: Ein Nordostwind im nördlichen Perlenmeer.

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

Godi: Ein thorwalscher Weissager.

Gontarin: Eine mythische Insel im Meer der Sieben Winde. In der Vorstellung der Wüstenelfen ist dort das Tor ins Jenseits.

Grolme: Koboldartige Spezies, deren Angehörige als äußerst geschäftstüchtig gelten, denen man aber gerade deswegen häufig mit Misstrauen begegnet.

Gror: Diejenige Zwillingsgottheit des maraskanischen Glaubens, die dereinst den Weltendiskus fangen und sich an seiner Schönheit erfreuen wird.

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

Gwen Petryl: Ein grünblauer Edelstein, der von innen heraus leuchtet. Insbesondere an den Efferd geweihten Orten wird er gern als Lichtquelle verwendet.

Haijäger: Ein Schiff, dessen Zweck die Jagd auf Haie und deren Verarbeitung auf hoher See ist.

Hailanze: Eine spezielle Harpune mit beidseitig ausklappenden Widerhaken, bewährt in der Jagd auf Haie.

Hauptmast: Höchster Mast eines Segelschiffs.

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

Hesindigo: Ein blauer Farbstoff, den man aus dem Guraanstrauch gewinnt.

Hetleute, Hetfrau, Hetmann: Anführer der thorwalschen Sippenverbände.

Hornisse: Ein leichtes Geschütz, das Bolzen aus einem Trichtermagazin verschießt.

Hranngar: Die verderbte Seeschlange, Todfeindin des Gottwals Swafnir.

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

Ilsur: Eine Hafenstadt in Tobrien, für Fischfang und Tuchweberei bekannt.

Ingerimm: Gott der Schmiede und des Handwerks, des Bergbaus und Feuers. Schöpfer der Zwerge, die ihn Angrosch nennen.

Isdira: Die Sprache der heutigen Elfen.

Jergan: Stadt im Nordwesten Maraskans, gilt als am dichtesten bebaute Siedlung der Welt.

Karracke: Hochbordiges, massiges Segelschiff.

Kauca: Ein Wirbelsturm, der im südlichen Perlenmeer wütet.

Kei Urdhasa: Die von den Shiannafeya bewohnte Oase in der Khôm, geschützt durch Elfenzauber.

Khôm: Aventuriens größte Wüste.

Khunchomer: Ein Krummsäbel, benannt nach der Stadt Khunchom.

Killen: Das Flattern eines Segels, was für gewöhnlich bedeutet, dass es nicht optimal am Wind ausgerichtet ist.

Kladj: Lustvolles Weitererzählen von Gerüchten, Halbwahrheiten und zweifelhaften Lebensweisheiten, die sich auf gut erinnerbare Einzelfälle beziehen.

Knorr: Ein dickbauchiges Lastschiff, oft in Thorwal in Gebrauch.

Kreuzmast: Hinterer Mast eines mehrmastigen Segelschiffs.

Krötenhaut: In Thorwal beliebte Lederrüstung, mit Eisennieten verstärkt.

Leg-ga-Leg: Eine Form verschlüsselter Botschaft, bei der es auf Position und Länge der Elemente ankommt. Bei diesen kann es sich um Holzzapfen, Metallnieten oder Ähnliches handeln.

Liebliches Feld: Reich im Westen Aventuriens, bekannt für seine feine Lebensart.

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.

Mandra: In der Auslegung der Elfen die astrale Kraft, die die Welt durchströmt und Zauberei ermöglicht.

Marasfladen: Eine Pastete, kann unterschiedlich gefüllt werden.

Maraskan: Größte Insel Aventuriens mit sehr eigenständiger Kultur, von den Truppen des Mittelreichs besetzt.

Maraskani: Die Sprache Maraskans, entstanden aus dem Garethi und dem Tulamidya.

Maraske: Ein spinnenartiges Tier, gilt als Königin des Urwalds.

Marus: Äußerst aggressive Spezies kulturschaffender Echsen, die aufrechtgehenden Krokodilen ähneln.

Mendena: Hafenstadt im Osten Tobriens und nach dem Fall Ysilias vorübergehende Hauptstadt des Herzogtums. Besonders beliebt bei den Haijägern.

Meskinnes: Ein alkoholisches Getränk aus dem Bornland.

Mittelreich: Kaiserreich, größte politische Macht Aventuriens.

Nachtalben: Ein elfenähnliches Volk mit einfarbigen, pupillenlosen Augen und bleicher Haut.

Namenloser: Dreizehnter, verdammter Gott.

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

Novadis: Menschliches Volk, das vor allem in Wüstenregionen und angrenzenden Gebieten lebt und den Eingott Rastullah verehrt.

Nurti: Elfische Göttin des Lebens.

Obaran: Ein Greif und Alveraniar des Gottes Praios.

Oberste Hetfrau: Gewählte Anführerin der Thorwaler.

Offenbarung der Zwillinge: Ein maraskanischer Zuckerrohrschnaps.

Oger: Eine Spezies von Menschenfressern, die vor fünf Jahren in Horden über Tobrien hergefallen sind.

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.

Penibler: Maraskanische Bezeichnung für Praios. Auch: penibler Bruder.

Perricum: Reichsstadt am Perlenmeer, Sitz der Rondrakirche.

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

Phraischaf: Ein auf Maraskan verbreitetes Wollschaf.

Pinne: Ein großer Hebel, mit dessen Hilfe man ein (Steuer-)Ruder bewegt.

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

Premier Feuer: Hochprozentiges Getränk, beliebt in ganz Thorwal.

Pyr'Dakon: Elfischer Gott der Elemente.

Rah: Querstange an einem Mast, an der das Segel befestigt wird.

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.

Rirgit: Ein seltenes Meerungeheuer, das oft als Mischung zwischen Molch und Krake beschrieben wird.

Rojer: Ein Seekrieger.

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.

Runen: Schriftzeichen der Thorwaler und Hjaldinger.

Rur: Diejenige der maraskanischen Zwillingsgottheiten, die den Weltendiskus erschaffen und geschleudert hat.

Rur'Uzat: Maraskanische Kampfkunst mit starker Betonung von Beintechniken.

Salasandra: Magische Vereinigung von Gedanken und Gefühlen einer Elfensippe im gemeinsamen Gesang.

Schnittter: Maraskanische Klingenwaffe mit überlangem Griff und leicht gebogener Klinge.

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

Selflanatil: Das heilige Schwert der Wüstenelfen.

Shakagra'e: Siehe Nachtalben.

Shiannafeya: Ein elfisches Volk, das in der Wüste lebt. Mit Unfruchtbarkeit geschlagen.

Sikaryan: Die an den Körper gebundene Essenz eines Lebewesens.

Simia: Elfischer Gott der Kreativität und Kunst. Im Zwölfgötterglauben wird Simia als Halbgott verehrt.

Siral: Ein ruhiger Wind, der im südlichen Perlenmeer aus Nordost weht.

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

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.

Taubra: In der elfischen Weltsicht: Erzwungene Magie, die nicht mit den Melodien der Welt harmoniert.

Tavern'uuzak: Maraskanisches Gasthaus, am ehesten mit einer Taverne vergleichbar.

Tetrarch: Ein maraskanischer Titel, der keine Entsprechung in anderen Kulturen hat. Es handelt sich um einen weltlichen Herrscher, der aber religiös legitimiert ist; es kann mehrere Tetrarchen gleichzeitig geben.

Thalukke: Segler mit schmalem Rumpf und außergewöhnlich spitzem Bug.

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

Tobriscche See: Der nördlichste Teil des Perlenmeeres.

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

Trireme: Eine Galeere mit drei übereinanderliegenden Reihen von Ruderern.

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

Tulamiden: Menschliches Volk, das im Osten Aventuriens siedelt.

Tulamidya: Sprache der Tulamiden.

Utulus: Ein dunkelhäutiges Menschenvolk, das im tiefen Süden Aventuriens lebt, oftmals auf Inseln.

Vallusa: Eine freie Stadt, auf einer Insel in der Mündung der Misa errichtet.

Wanten: Oftmals netzförmig gezogene Seile zur Verspannung von Masten, die auch dazu dienen, zur Mastspitze oder zur Rah hinaufklettern zu können.

Wilf: Ein hundeähnliches Dschungeltier, das sich vorwiegend von Käfern ernährt.

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

Wütechsen: Siehe Marus.

Yagan: Ein Strauch, der faustgroße Nüsse trägt, deren Öl heilsam und belebend wirkt.

Zerzal: Elfische Göttin des Todes.

Dramatis Personae

Personenverzeichnis Prolog

- Arnora »Goldhand« Bjartasdottir** (33): Eine der berühmtesten Plünderfahrerinnen Thorwals.
Barroso (35): Kapitän der *Wogenstolz*.
Beorn Asgrimmson (28): Ein ehrgeiziger Hetmann, der sich als Plünderfahrer Ruhm erwerben will.
Boromeo (29): Ein Hauptmann in Emilio Zornbrechts Diensten.
Dolorita (27): Eine Hexe und Kundschafterin in den Diensten der Schwarzen Flotte.
Emilio Zornbrecht (37): Der Spross einer einflussreichen Grandenfamilie.
Hannah (37): Die Kapitänin der *Rose von Ilsur*.
Hralf Eskildson (39): Ein Hetmann auf Plünderfahrt.
Kalf »Armbrecher« Sigurdson (35): Ein Hetmann auf Plünderfahrt.
Leif »der Graue« Katlasson (43): Ein Drachenfürer und Plünderfahrer.
Mulga (28): Eine Utulu mit weitem Horizont in engen Ketten.
Oreljo (23): Ein Fechtmeister im Sold von Emilio Zornbrecht.
Ova Gurlisdottir (27): Eine stämmige Hetfrau auf Plünderfahrt.
Warulf Ulfson (47): Der Hetmann von Stainakr, ein kräftiger Axtkämpfer.
Zidaine Barazklah (19): Eine exzellente Fechterin auf Plünderfahrt.

Personenverzeichnis Hauptteil

- 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.
Alrech (20): Ein wissensdurstiger Starrer.
Arnfried (31): Ein Eiferer für Praios' Sache.
Aleif Phileasson: Siehe Phileasson.
Bacha (47): Ein brillanter Haijäger und erfahrener Perlenmeer-Kapitän mit von Rachedurst zerfressenem Herzen.
Beorn Asgrimmson, der Blender (32): Der berühmteste Plünderfahrer Thorwals.
Braron (26): Ein Matrose von der *Sturmvogel*, der Erfahrung mit Fleckenhaien gesammelt hat.
Brolbert (28): Ein kräftiger Matrose aus Perricum.
Bronkjin (27): Ein Mönch und Maraskenfürer.
Buckmann (51): Der Steuermann der *Sturmvogel*, seit 20 Jahren an Kapitän Bachas Seite.
Cessimasab die Fröhliche (31): Eine von Maraskan stammende Matrosin, die auf der *Sturmvogel* fährt.
Daijin (19): Ein aggressiver Starrer.
Darjin (57): Einer der beiden Hochgeweihten von Rur und Gror im Tempel zu Boran.
Dolorita (32): Eine Hexe, die besseren Tagen nachtrauert.
Eilif Sigridsdottir (33): Eine durchsetzungsstarke Plünderfahrerin.
Eimnir Hermson (26): Ein schweigsamer Ruderer in Beorns Mannschaft mit der Leidenschaft, Dinge niederzubrennen.
Fejris: Phileassons Schwert.
Foggwulf: Siehe Phileasson.
Galandel die-von-Ometheon-singt (etwa 350): Eine Elfe, die ihre vor drei Jahrhunderten begonnene Reise zum Himmelsturm vollendet hat.
Galayne der-im-Schildwall-steht (sehr alt): Ein uralter Feylamia, der weiße Kleidung und schwarze Künste liebt.
Globosch (22): Ein Starrer.
Halda (40): Die Schiffsköchin der *Sturmvogel*, die Freude an fröhlichen Liedern hat.
Halrech (54): Ein Fischer, der mehrfach Seeschlangen begegnet ist.
Hilbert von Puspereiken (17): Ein junger Magierschüler aus dem Bornland, den die Echsenforschung seines Meisters nach Maraskan führt.
Irulla (35): Eine Waldmensenfrau und hervorragende Spurenleserin mit einer Vorliebe für den Tod.
Iskir Svenson (18): Der jüngste Recke in Beorns Ottajasko, sehr groß gewachsen.
Kannziber (42): Ein Meister der Druckerkunst, ansässig in Boran.
Klabija (28): Eine maraskanische Matrosin, die Opfer eines Hais wird.

Kodnas Han (33): Ein maraskanischer Pirat, der den Kaiserlichen zusetzt.

Kraznele die gern Kröten streichelt (41): Eine fromme Maraskanerin.

Lailath (etwa 300): Eine Wüstenelfe, die auch der Tod nicht von der Suche nach dem heiligen Schwert der Orima abbringen konnte.

Leif »der Graue« Katlasson (48): Ein Kapitän bei den Drachen von Llanka und berüchtigter Schmuggler.

Lenya Yasmadottir (32): Eine Schwester der Traviakirche, Bogenschützin, Schiedsrichterin der Wettfahrt, die Beorn begleiten soll. Jetzt Gefangene im Himmelsturm.

Leomara della Rescati (9): Ein Mädchen, das für Visionen empfänglich ist.

Lirobajid die Blumige (31): Eine maraskanische Widerstandskämpferin. Schwester von Cessimasab der Fröhlichen.

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

Morlitte (24): Eine Matrosin, die ausreichend Erfahrung mit Kapitän Bacha gesammelt hat.

Neerax Dal (16): Ein geschäftstüchtiger Grolm.

Ohm Follker (51): Ein Skalde und alter Freund Phileassons.

Olav Stirson (49): Der Steuermann und nach Galayne ältestes Mitglied von Beorns Mannschaft.

Orelio (28): Ein exzellenter Fechter, der in Jergan ein ruhiges Leben führt.

Orkengriff (1): Ein Spinnenmann mit gesundem Appetit.

Otajin (57): Einer der beiden Hochgeweihten von Rur und Gror im Tempel zu Boran.

Padri (14): Die Schiffskatze der *Sturmvogel*.

Pardona die Vielgestaltige (einem vergangenen Zeitalter entstammend): Eine Sterbliche auf dem Weg zur Göttin.

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

Phileasson (36): Der berühmteste Entdecker Thorwals.

Praioslob (43): Ein Geweihter des Praios, der die Botschaft der Gerechtigkeit unter dem einfachen Volk verbreiten will.

Pritt (12): Schiffsjunge der *Sturmvogel*.

Ragnar Ogilson (25): Ein Drache von Llanka mit einem kräftigen Wurfarm.

Rakorium Muntagonus (64): Ein Magier und hochrespektierter Erforscher echsischer Kulturen, wobei er sich einer großen Verschwörung der Echsen auf der Spur wähnt.

Rangnid Thorkilsdottir (28): Eine Thorwalerin, die sich als Walsachpiratin betätigt.

Rateral Sanin der Zwölfte (43): Der Befehlshaber der kaiserlichen Westflotte, zudem ein ruhmreicher Entdecker und Markgraf des Windhag.

Rossziber (28): Ein kräftiger und hilfsbereiter Harpunier an Bord der *Sturmvogel*.

Rumbiseb (25): Ein maraskanischer Matrose mit verfilztem Haar.

Ruryscha die Leckerzunge (51): Eine fliegende Händlerin.

Salarin Trauerweide (25): Ein Elf, dem zunehmend unklar ist, was er im Leben sucht.

Sanftbert (49): Ein Mönch, der dem Vorbild des heiligen Badilak folgt und sich um das Seelenheil der Prasser sorgt.

Seebrecht (29): Der Wortführer der Perricumer Harpuniere an Bord der *Sturmvogel*.

Selime saba Anaram (16): Eine Novadi, die der Himmelsturm verändert hat.

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

Siralina (35): Die nach einem sanften Wind benannte Kapitänin des Haijägers *Donnerlanze*.

Tellricht (28): Ein Matrose von der *Sturmvogel*, den der Tod ängstigt.

Tjerne Warulfson (23): Der jüngste Sohn des Hetmanns von Stainakr, nun ein Recke des Blenders.

Tralbert (23): Ein Eiferer für Praios, im Kampf unvorsichtig.

Tuznelisab (0): Eine kürzlich eingetroffene Anwesende.

Tylstyr Hagridson (25): Ein Magier, der sich Phileasson angeschlossen und auf der Reise seine Liebe gefunden hat.

Ulan (30): Ein Hauptmann der Stadtbüttel in Ilsur.

Urischion (41): Ein Visitator der Praioskirche.

Utharion Firwyn (26): Ein halbelfischer Magier in unzüchtiger Kleidung.

Vascal della Rescati (53): Ein etwas eitler Nandusgeweihter aus dem Lieblichen Feld, der mit seiner Nichte die Welt bereist und sich Phileasson angeschlossen hat.

Zidaine Barazklah (24): Eine für ihre schlanke Gestalt ungewöhnlich kräftige Fechterin, die kürzlich zu Beorn zurückgekehrt ist.