

ECHSENGÖTTER

DIE PHILEASSON-SAGA IX

Glossar

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

Adversarius: Der Gegenredner in einem wissenschaftlichen Disput.

Ajiss-Zassah: Eine Stammesiedlung der Achaz.

Al'Anfa: Eine reiche Stadt, die als Imperium über weite Teile Südaventuriens herrscht. Gilt als Hort der Dekadenz.

Alveran: Die Heimstatt der Zwölfgötter.

Alveraniar: Ein Gesandter und mächtiger Diener der Götter.

Amazeroth: Der Erzdämon des verbotenen Wissens, des Irrsinns und des Wahns.

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

Anpadega: Ein Dorf der Oijaniha.

Aventurien: Ein Kontinent auf der Welt Dere.

Aysel: Ein Fluss auf Thiranog.

Backbord: In Fahrtrichtung links.

Badoc: Etwas, das einen Elfen von seinem Licht entfernt.

Balsam Salabunde: Ein hochwirksamer Heilzauber.

Bardibrig: Der Hauptsitz der Vislani, auch berühmt für seine Werft für Totenschiffe.

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

Blaue Keuche: Eine Lungenkrankheit.

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

Bregabrig: Eine kleine Elfensiedlung auf Thiranog.

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

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

Caldofrigo: Ein Zauber, der es ermöglicht, die Temperatur eines Gegenstands oder der Umgebung schlagartig zu verändern.

Charyb'Yzz: Die H'Ranga von Meer, Wasser, Regen und Flut. Oft als Seeschlange dargestellt oder als alles verschlingender Strudel versinnbildlicht.

Chrmk: Die Schriftsprache der Echsenkulturen.

Chr'Ssir'Ssr: Der H'Ranga von Luft, Wind, Sturm und Nebel. Oft als Flugechse dargestellt.

Collega: Die übliche Bezeichnung von Magiern untereinander.

Dekat: Eine Goldmünze aus Mengbilla.

Deriono: Eine Ruinenstadt auf Thiranog, nach der verheerenden Gliederfäule verlassen.

Dhargun: Eine von den alten Tulamiden verehrte Gottheit, hinter der sich die Erzdämonin Thargunitoth verbirgt.

Dhaza: Die elfische Bezeichnung für den Namenlosen Gott.

Djanilla: Die erste von Beorn eroberte Stadt auf den Inseln im Nebel und seine Basis für weitere Operationen.

Dodekaeder: Ein dreidimensionaler Körper mit zwölf Flächen.

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

Drachenfürher: Der Kapitän eines Drachenschiffs.

Drachensegel: Eine besondere Art von Segel, bei der Querlatten den Stoff spreizen.

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

Dublone: Eine al'anfanische Goldmünze im Wert von zwei Dukaten.

Dukate: Die am weitesten verbreitete Goldmünze Aventuriens, geprägt im Mittelreich.

Efferd: Der Gott von Wind, Meer und Seefahrt.

Elfen: Eine 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.

Endurium: Ein schwarzes Metall, flexibel und hart.

Fallyn: Ein Fluss auf Thiranog.

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

Firun: Der 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.

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

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

Gwidual auf den Äußeren Inseln: Ein lebendes Bild der Stadt der Zauberschmiede am Tag des Kesselraubs.

Herborg: Eine besonders auf Wehrhaftigkeit ausgelegte Ottaskin.

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

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

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

Hjaldinger: Die Vorfahren der Thorwaler.

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.

H'Rezxem: Ein heiliges Tal der Echsenwesen mit immensem Einfluss auf die Stämme im nördlichen Regengebirge.

Hruruzat: Der unter den Waldmensen verbreitete waffenlose Kampfstil.

H'Szint: Die H'Ranga der Veränderung, des Wandels, der Magie. Oft als Schlange dargestellt.

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

Isdira: Die Sprache der heutigen Elfen.

Kalfatern: Das Abdichten eines Schiffsrumpfs, meist mit Teer und Werg.

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

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

Kekeyatonba: Das Gift der Keke-Spinne, das, richtig dosiert, als Halluzinogen wirkt.

Kha: Die H'Ranga der Unendlichkeit, der Vergangenheit, der Geschichte, der Bewahrung der Gesetze der Ewigkeit, der Schrift. Oft als Adamantschildkröte dargestellt.

Khôm: Aventuriens größte Wüste.

Khunchomer: Ein Krummsäbel, benannt nach der Stadt Khunchom.

Kombüse: Eine Schiffsküche.

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 bedient; vor allem bei Echsenvölkern praktiziert.

Krötenhaut: In Thorwal beliebte Lederrüstung, mit Eisennieten verstärkt.

Kr'Thon'Chh: Der H'Ranga von Krieg, Kampf, Eroberung, Ehre und körperlicher Stärke. Oft als Drache oder Schlinger dargestellt.

Kuslik: Eine traditionsreiche Stadt, Hort der Bildung.

Lhasor: Eine Stadt im Einflussbereich von Mengbilla, die durch ihre Bleimine einige Bedeutung hat.

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

Lorcha: Ein Schiffstyp mit kastenförmigem Rumpf und durch eine Vielzahl von Querstreben unterteilten Segeln.

Madalla: Eine Stadt, der Beorn ihre Schönheit raubt.

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

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

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

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

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

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

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

Mondlichtkristall: Ein sagenhafter Kristall aus der Elfenmythologie.

Mylamas: Eine Insel in der Zyklopensee.

Namenloser: Der dreizehnte, verdammte Gott.

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

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

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

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

Oberste Hetfrau: Die gewählte Anführerin der Thorwaler.

Oijaniha: Ein nach seinen überlieferten Sitten lebender Waldmenschenstamm.

Ometheon (Ort): Die lyrische Bezeichnung für den Himmelsturm.

Oreal: Eine al' anfanische Silbermünze.

Orima: Die elfische Göttin des Schicksals.

Otta: Ein 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.

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

Pprsss: Der echsische Gott der Sonne, der Ordnung und der Herrschaft. Sein Kult ist vor langer Zeit erloschen.

Praios: Der 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.

Rahjalieb: Eine Pflanze mit zuverlässig empfängnisverhütender Wirkung.

Rapier: Ein Schwert mit gerader, schlanker Klinge.

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

Recke: Ein thorwalischer Krieger und Seefahrer. Allgemeiner für einen Angehörigen einer Schiffsgemeinschaft verwendet.

Riemen: Eine mit einem Ruderblatt versehene Stange, die dem Vortrieb eines Seefahrzeugs dient.

Rollen: Bei einem Schiff eine Pendelbewegung um die Längsachse.

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

Rosenohr: Eine elfische Bezeichnung für Menschen (leicht spöttisch).

Rssahh: Die in den Echsenkulturen am weitesten verbreitete Sprache.

Ruder: Eine Vorrichtung zum Lenken eines Seefahrzeugs.

Runen: Schriftzeichen der Thorwaler und Hjäldinger.

Schlinger: Ein großer Raubsaurier, der auf zwei kräftigen Beinen geht. Die Vorderläufe sind verkümmert, tragen aber große Krallen.

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

Shintr: Eine kulturschaffende Spezies kobraköpfiger Echsenwesen, die in Aventurien schon lange ausgestorben ist.

Sikaryan: Die an den Körper gebundene Essenz eines Lebewesens.

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

Smutje: Ein Schiffskoch.

Spinnenberge: Ein Gebirge im äußersten Süden Aventuriens.

Ssrkhrsechim (Mz), Ssrkhrsechu (Ez): Eine als ausgestorben geltende Spezies von kulturschaffenden Echsen mit humanoidem, aber geschupptem Oberkörper, Kopf und Unterkörper einer Schlange. Teilweise vierarmig.

Steuerbord: In Fahrtrichtung rechts.

Sumarblot: Der höchste Festtag der Thorwaler, der im ganzen Land mit ausschweifenden Feierlichkeiten begangen wird.

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.

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

Taubralir: Ein hochhelfisches Zauberschiff, die »Zauberwoege«.

Thargunitoth: Die Erzdämonin des Untods, der Albträume und Geister. Widersacherin Borons.

Thiranog: Die Größte der Inseln im Nebel.

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

Tie'Shianna: Die verlorene Königsstadt der Hochelfen.

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

Travialroman: Eine meist schlicht strukturierte Erzählung, in der das Böse stets bestraft wird, das Gute immer siegt, wahre Liebe unbedingt erwidert und ein harmonisches Ende erreicht wird.

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

Tulamiden: Ein menschliches Volk, das im Osten Aventuriens siedelt.

Tulamidya: Die Sprache der Tulamiden.

Tyrinth: Eine Küstensiedlung aus kümmerlichen Hütten in der Nähe schwarzer Pyramiden, die von vergangener Größe künden.

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

Wütechsen: Siehe Marus.

Yaq-Hai: Ein Untoter, von einem bösen Geist beseelt.

Zsahh: Die H'Ranga der Fruchtbarkeit, der Wiedergeburt und der Wandlung.

Dramatis Personae

Personenverzeichnis Prolog

Ammon: Tunutees Tapam-Name.

Arime (18): Eine Piratin mit schönem Haar.

Aritto (22): Ein Held, der sich von einer Verletzung erholt.

Bassil (23): Ein Drilling, der sich den Piraten angeschlossen hat, um ein Zwilling zu werden.

Doswin (23): Ein Händler, der dorthin geht, wo es wehtut.

Eluann: Yuguirs Tapam-Name.

Endmor Kugres (32): Ein Al' Anfänger, der in Mengbilla vergeblich sein Glück sucht.

Fjodder (38): Ein allzu gutmütiger Seemann.

Gundrid Wulflindadottir (31): Die Steuerfrau der *Lachmöwe*.

Haggam (30): Der Kapitän der Lorcha *Goldhaken*.

Ibu (1): Ein Jaguar mit schwarzem Fell.

Irulla (5): Ein mitfühlendes Mädchen.

Marada Olgidottir (22): Eine Schildmaid, die trotz einer besonderen Herausforderung auf Abenteuerfahrt geht.

Ohnam (24): Eine Halborkin, die sich nicht nur als Bootsfrau beweisen will.

Parihm (27): Die Steuerfrau der *Goldhaken*.

Rantiber (23): Ein Drilling, der sich den Piraten angeschlossen hat, um ein Zwilling zu werden.

Röngvald Hjorason (30): Der Drachenfürer der *Lachmöwe*.

Samale (24): Ein erfahrener Krieger.

Tunutee (17): Der Lehrling des Schamanen.

Urrman (21): Ein Pirat, der sich ungerecht behandelt fühlt.

Yuguir (22): Ein Krieger, der überleben will.

Zajin (23): Ein Drilling, der sich den Piraten angeschlossen hat, um ein Zwilling zu werden.

Personenverzeichnis Hauptteil

Abdallah (6): Ehemals ein Bettlerkind in Fasar, von Hautflechten geplagt.

Abdul el Mazar (64): Ein novadischer Magier, respektierte Kapazität auf dem Gebiet der untergegangenen Echsenkulturen und Kämpfer wider dämonische Umtriebe. Wurde in den Himmelsturm verschleppt und dort gequält.

Aischa Aram (26): Die Dorfvorsteherin von Brokschal.

Alanielle (56): Eine talentierte Bogenschützin mit einem Gespür für ihre Zwillingsschwester.

Alev (19): Ein leidenschaftlicher Reiter.

Aliana: Irullas Tapam-Name.

Allawan der-Silber-leben-lässt (513): Ein Meister in der Kunst der Erschaffung von fliegenden Artefakten im lebenden Bild von Gwandal.

Almafyna (48): Eine ehrgeizige Offizierin.

Almoval (96): Ein Bürger von Bregabrig.

Anipa-Te (38): Eine erfahrene Kriegerin, die auf eine Gelegenheit wartet, der Gefangenschaft zu entkommen.

Arella (56): Eine talentierte Zauberweberin mit einem Gespür für ihre Zwillingsschwester.

Arn Gamalson (13): Ein Schiffsjunge, an echsischem Gift verstorben.

Aleif Phileasson: Siehe Phileasson.

Avrilla (127): Eine Wächterin in Beorns Lager.

Barmak (41): Ein ehemaliger Bettler mit rätselhaft guten Umgangsformen.

Beorn Asgrimmson, der Blender (33): Der berühmteste Plünderfahrer Thorwals.

Brinachelle (387): Die Sprecherin des Rats von Madalla.

Cammalan (jahrhundertalt): Eine respektierte Weise im lebenden Bild von Gwandal.

Caradel (139): Ein Gehilfe der weisen Cammalan im lebenden Bild von Gwandal.

Connal (217): Ein erfahrener Kapitän, der mit seinem Katamaran *Gischtfänger* den Lyr durchpflügt.

Danawan trägt-den-Wald-mit-sich (89): Ein Elfenkrieger in Beorns Gefolge.

Dareen webt-Zauber-in-Klingen (147): Eine Wächterin im lebenden Bild von Gwandal.

Delayal (503): Ein Vislani, der den Hafen von Madalla verteidigt. Wegen seines Zauberrings *Herr des Feuers* genannt.

Dohlyn (52): Der Kapitän der *Twelzerza*.

Dolorita da Calazar (33): 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 (4): Ein Kind, das unter Bettlern aufgewachsen ist.

Essaz (43): Ein Edelsteinschleifer im Geweihtenhaus der H'Szint.

Estellene (113): Eine aus dem Luchsclan stammende Jägerin, die sich in Bregabrig niedergelassen hat.

Fachach (29): Ein einflussreicher Geweihter der Zsahh.

Faelanthîr vom Blutrochenclan (209): Ein Sternenträger von den Inseln im Nebel, dem sein Mal eine Bürde ist.

Fallyra singt-ein-Lied-von-Stahl (2313): Die Kommandantin der Torwache am Osttor im lebenden Bild von Gwandal.

Fejris: Phileassons Schwert.

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.

Gwendel (8): Ein Junge, der in Bregabrig lebt.

Gwern (156): Ein Gehilfe der weisen Cammalan im lebenden Bild von Gwandal.

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.

Hentepe (28): Ein Gefangener, der eine Verbindung mit einer heiligen Pflanze eingegangen ist, die in seiner Brust wurzelt.

Imlissa (26): Eine Siedlerin, die geschickt an der Spindel ist.

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

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

Jessuf (25): Ein fingerfertiger Siedler.

Jukuna-Wah (27): Ein tapferer Jäger, der nur knapp dem Tod durch die Krallen eines Raubtiers entgangen ist.

Junelle (5): Ein Mädchen, das in Bregabrig lebt.

Kellesa (23): Eine Kriegerin, die entschlossen ist, für ihre Freiheit zu kämpfen.

Kupete (25): Ein tapferer Krieger der Oijaniha.

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

Lemalin (337): Eine begabte Steinformerin, die in Bregabrig lebt.

Leofynna trägt-Trauer-im-Blick (412): Eine von der Verlorenen Insel entkommene Sklavin.

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

Lynissel (417): Eine Sternenträgerin und Zaubersängerin, Gefährtin der Dryade Zahryn.

Malema (9): Ein Mädchen mit sehr schöner Singstimme.

Mirandola Ernathesa (33): Eine gelehrte Adlige aus Taladur, die in der Wüste eine folgenschwere Begegnung hatte.

Misandra (166): Eine Zaubersängerin aus Caldach.

Nahmet (34): Ein Siedler, der eine schwere Armwunde davongetragen hat.

Narenelle die-wie-ein-Eisvogel-taucht (212): Eine Heilerin unter den Wilden, der Shadrueel besonderes Vertrauen schenkt.

Nazanin Ahmadine (18): Wider Willen Leif Katlassons Gemahlin, die Geschmack an der Freiheit des Abenteurerlebens findet.

Nocnomon sieht-in-der-Nacht (341): Ein Zaubersänger in Cammalans Gefolge im lebenden Bild von Gwandal.

Nocnomon sieht-in-der-Nacht (jahrtausendealt): Ein Mitglied des Rats der Alten in Bardibrig.

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

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

Orkengriff (1): Ein Spinnenmann und treuer Gefährte.

Ornyn (312): Der Kapitän der *Wogenglanz*.

Orristani (847): Die Stadtkommandantin von Ta'Lisseni, Sternenträgerin.

Osanía (27): Eine Neckerin aus dem Schwarm der Muschelheger, die in Djanilla lebt.

Pepito (19): Eine prächtige Möwe, Vertrautentier von Dolorita.

Phileasson (37): Der berühmteste Entdecker Thorwals.

Ramon Fontanoya (35): Ein Alchimist und Urwaldforscher.

Raylyn der-mit-dem-Luchs-läuft (67): Ein Elf aus den Wäldern mit ungewöhnlichem Interesse für die Götter anderer Welten.

Rochurr (29): Ein vielversprechender Krieger im Kult des Kr'Thon'Chh.

Roncevalle Ritter-des-Frühlings (431): Ein Brückenwächter im lebenden Bild von Gwannual.

Sahanyn Hand-heilt-Herzen (45): Eine junge Elfe mit großer Empathie.

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

Schlalub'loschtoch (27): Ein Klabautermann mit dem besonderen Talent, aus jedem Kraut einen Brannt machen zu können.

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

Serenne (121): Eine Balsamiererin, entführt von Beorn.

Shadrue (513): Ein Sternenträger, genannt der *Junge Weise*. Berühmt unter den Wilden, berüchtigt unter den Alten.

Shaya Lifgundsdottir (34): Eine Traviageweihte und Schiedsrichter der Wettfahrt, die mit Phileasson reist.

Slanachayn (303): Eine Heilsängerin in der Flotte der Alten.

Ssirissa (34): Die Tempelvorsteherin des Chr'Ssir'Ssr in H'Rezxem.

Tessemo (25): Ein Krieger, dessen Wille an den Schrecken der Gefangenschaft zerbrochen ist.

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

Tylstyr Hagridson (26): Ein Magier, der mit sich selbst nicht im Reinen ist.

Ulanbyda der-die-Spur-eines-Vogels-in-der-Luft-lesen-kann (28): Ein herausragender Fährtenleser aus dem Clan der roten Hirsche.

Ulejman (30): Ein Siedler, der viel von Melonen versteht.

Valgerd Snorradottir (25): Eine Bogenschützin, die den Tod ihrer Schwester betrauert.

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

Volyra Vogelherz (558): Eine Zaubersängerin in Cammalans Gefolge im lebenden Bild von Gwannual.

Wijella lässt-Algen-blühen (77): Das Oberhaupt des Blutrochenclans.

Xangyam (uralt): Eine riesige Drachenschildkröte, deren Gedächtnis bewahrt, was in vergangenen Äonen geschehen ist, und deren Geist hinausgreift in Zeitalter, die noch kommen werden.

Xch'War (39): Der Tempelvorsteher des Kr'Thon'Chh und Hochgeweihte von H'Rezxem, der von der Herrschaft der Geschuppten träumt.

Xilichhaa (30): Eine misstrauische Zsahhgeweihte.

Xriskls (83): Ein Weiser und Philosoph, der als Tempelvorsteher der Kha dient.

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

Yszassar (42): Der Tempelvorsteher der Charyb'Yzz in H'Rezxem.

Zahryn (115): Die Dryade des Baumschiffs *Sturmkind* und Lynissels Geliebte.

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

Zsintiss (40): Eine Chimäre aus Schlange und Achaz, Tempelvorsteherin der H'Szint im Tal der Götter von H'Rezxem.