

ROSENTEMPEL

DIE PHILEASSON-SAGA VII

Glossar

- Achmad'sunni:** Wörtlich »Tochter der Rache«; eine Frau, die wegen des Todes sämtlicher männlicher Verwandter die Pflicht der Blutrache erfüllt und den Novadis daher als Mann gilt.
- Al'Anfa:** Reiche Stadt im Süden Aventuriens, herrscht als Imperium über weite Teile Südaventuriens. Gilt als Hort der Dekadenz.
- Almada:** Früher ein eigenständiges Königreich, heute eine Provinz des Mittelreichs.
- Alveran:** Die Heimstatt der Zwölfgötter.
- Alveraniar:** Ein Gesandter und mächtiger Diener der Götter.
- Androgyn:** Von der Erscheinung her geschlechtlich indifferent.
- Aranien:** Ehemals eine Provinz des Mittelreichs, nun ein eigenständiges Mhaharanyat. Matriarchalisch geprägt.
- Atzlan:** Ein Bote des Namenlosen, der in Spiegeln lauert.
- Aventurien:** Kontinent auf der Welt Dere.
- Backbord:** In Fahrtrichtung links.
- Badoc:** Etwas, das einen Elfen von seinem Licht entfernt.
- Bân Khalil:** Ein Stamm von Ferkinas, der sich in Fasar niedergelassen hat.
- Barun-Ulah:** Der Fluss, an dessen Mündung Zorgan liegt.
- Bireme:** Eine Galeere mit zwei übereinanderliegenden Reihen von Ruderern.
- Blakharaz:** Ein Erzdämon, der an maßloser Rache Gefallen findet. Der Widersacher des Gottes Praios.
- Blaue Keuche:** Eine Lungenkrankheit.
- Bornland:** Ein von Rittern gegründetes Reich im Nordosten Aventuriens.
- Boron:** Gott von Schlaf, Tod, Schweigen und Vergessen.
- Boroni:** Eine Dienerin oder ein Diener Borons.
- Bosparano:** Die Sprache des untergegangenen alten Kaiserreichs, noch heute von Gelehrten verwendet.
- Bruder:** Anrede für männliche Geweihte; zugleich Bezeichnung für einen Priester der Traviakirche.
- Burj:** Tulamidische Bezeichnung für »Turm«; in Fasar meist für die Türme der Erhabenen verwendet.
- Burnus:** Ein tulamidischer Kapuzenmantel.
- Buskurdh:** Ein bei den Ferkinas beliebtes Reiterspiel, in dem zwei Mannschaften versuchen, eine Ziege oder etwas Ähnliches in die eigene Zielzone zu bringen.
- Chimäre:** Ein Mischwesen, in der Regel durch dämonische Kräfte geschaffen.
- Codex Albyricus:** Ein grundlegendes Regelwerk der Magiergilden mit Gesetzescharakter.
- Collega:** Übliche Bezeichnung von Magiern untereinander.
- Dhaza:** Elfische Bezeichnung für den Namenlosen.
- Doppelkhunchomer:** Ein besonders großer Krummsäbel.
- Drache:** In Thorwal häufig für die Langschiffe verwendet, die ein Drachenhaupt auf dem Vordersteven tragen.
- Drachenfürher:** Kapitän eines Drachenschiffs.
- Dschinn:** Im engeren Sinne ein Elementargeist; oftmals auch allgemein für Geister und geisterhaftes Volk wie Elfen verwendet.
- Efferd:** Gott von Wind, Meer und Seefahrt.
- Eiserne Tiger:** Die Leibgarde der Mhaharani von Aranien.
- 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.

Erhabener: Einer der De-facto-Herrscher von Fasar. In der Regel wird diese Stellung mit Gewalt errungen und verteidigt.

Fasar: Die älteste Stadt der Menschheit.

Feqz: Tulamidische Bezeichnung für Phex.

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.

Gadang: Der Fluss durch Fasar.

Galeasse: Ein reines Kriegsschiff, das Segel mit Riemen kombiniert und mit Kastellen und Geschützen bestückt ist.

Gallabija: Ein hemdähnliches, knöchellanges Gewand.

Gambeson: Ein dickes Leinengewand, das unter einem Kettenhemd oder als eigenständige Rüstung getragen wird.

Gareth: Hauptstadt des Kaiserreichs und größte Metropole Aventuriens.

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

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

Godi: Ein thorwalscher Weissager.

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

Gosse: Eine Ablaufrinne in einer Straße.

Grind: Ein schorfiger Hautausschlag.

Gugel: Ein Schulterüberwurf mit Kapuze.

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

Haran: Ein Häuptling der Ferkinas.

Hauptmast: Höchster Mast eines Segelschiffs.

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

Hetleute, Hetfrau, Hetmann: Anführer der thorwalschen Sippenverbände.

Hippogriff: Ein Mischwesen zwischen Pferd und Adler.

Hjaldinger: Die Vorfahren der Thorwaler.

Holm: Ein sehr kleines Eiland.

Holmgang: Eine Form des Duells, die auf hjaldingsche Traditionen zurückgeht: Die Duellanten werden auf einer Holm ausgesetzt oder begeben sich in einen sehr kleinen, abgegrenzten Bereich und kämpfen dort ihren Streit aus. Meist endet der Holmgang mit der ersten blutenden Wunde.

Hranngar: Die verderbte Seeschlange, Todfeindin des Gottwals Swafnir.

Ifirn: Die milde Tochter des grimmigen Wintergottes Firun.

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

Isdira: Die Sprache der heutigen Elfen.

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

Kababyloth: Ein mit der Magie der Zahlen vertrauter Gelehrter.

Kadi: Eine Richterin bzw. ein Richter.

Kaftan: Ein langes Gewand, das für warmes Klima besonders geeignet ist.

Karracke: Ein hochbordiger, massiger Segelschiffstyp.

Kashra: Ein Stein, der geeignet ist, astrale Energie zu speichern.

Kauca: Ein Wirbelwind, der im südlichen Perlenmeer weht.

Khôm: Aventuriens größte Wüste.

Khunchom: Eine Küstenstadt am Perlenmeer.

Khunchomer: Ein Krummsäbel, benannt nach der Stadt Khunchom.

Kogge: Ein Schiffstyp mit hochbordigem Rumpf, dessen Volumen vor allem für Handelsfahrten gut geeignet ist.

Kor: Der Herr der neun Streiche, Halbgott und Schutzherr der Söldner.

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.

Levthan: Ein Sohn der Rahja, Halbgott und Förderer des hemmungslosen Rausches.

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

Magica Lacerta: Ein gelehrter Ausdruck für die Magie der Echsen.

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.

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.

Mhaharani: Die Herrscherin über ein Mhaharanyat, vergleichbar mit einer Königin.

Mhaharanyat: Eine feudalistische Staatsform in den Tulamidenlanden.

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. Im Gegensatz zu den meisten anderen Völkern Aventuriens streng patriarchalisch.

Oberste Hetfrau: Gewählte Anführerin der Thorwaler.

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.

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

Perlmorfu: Ein schneckenartiges Tier, das Hornsplitter aus Muskelknoten verschießen kann.

Perricum: Reichsstadt am Perlenmeer, Sitz der Rondrakirche.

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

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

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

Praiot: Eine abfällige Bezeichnung für einen Praiosgeweihten.

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.

Rascha: Eine Göttin der Ferkinas. Sie findet Gefallen an Rausch und Raserei.

Raschtula: Ein Gott der Ferkinas. Er steht für Gewalt und Kraft und ist der Herr über Sonne und Tod.

Raschtulswall: Ein bis zu neuntausend Schritt hohes Gebirge.

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.

Robbentöter: Ein spezielles, im hohen Norden beliebtes Schwert mit gerader, einseitig geschliffener Klinge.

Rondra: Göttin von Sturm, Tapferkeit und ehrenhaftem Kampf.

Rosenohr: Elfische Bezeichnung für Menschen (leicht spöttisch).

Runen: Schriftzeichen der Thorwaler und Hjaldinger.

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

Scherenwurm: Eine Chimäre aus einem Hummer und einem Perlmorfu.

Schwarzes Auge: Ein mächtiger, magischer Gegenstand, der Einblicke in andere Zeiten und Orte gewährt.

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

Selflanatil: Das heilige Schwert der Wüstenelfen, die Silberflamme.

Shanja Rshanja: Ein Ehrentitel, übersetzt »Herrin des Rauschs«.

Sharisad: Eine Tänzerin; oftmals wird dem Tanz zauberische Wirkung zugeschrieben.

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.

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

Somnigravis: Ein Schlafzauber.

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.

Thalukke: Segler mit schmalem Rumpf und außergewöhnlich spitzem Bug.

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

Thurgold: Eine Entschädigungszahlung nach thorwalschem Recht.

Tobriscche See: Der nördlichste Teil des Perlenmeeres.

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

Trense: Das Metall im Maul eines Pferdes, an dem die Zügel befestigt sind.

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 Menschevolk, das im tiefen Süden Aventuriens lebt, oftmals auf Inseln.

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

Walwut: Ein Kampfrausch, für den manche Thorwaler anfällig sind.

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

Yol-Ifriitim: Der »Dämonenhügel«, ein Stadtteil Fasars.

Zedrakke: Ein tulamidischer Schiffstyp, kiellos, mit beinahe senkrechten Seitenwänden und lattenverstärkten Segeln.

Zerzal: Die elfische Göttin des Todes.

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

Zorgan: Eine Küstenstadt am Golf von Perricum.

Dramatis Personae

Personenverzeichnis Prolog

Arantalwa lässt-Himmel-kreischen (alt wie der Fluch der Feylamia): Ein Geschöpf des Namenlosen, das um vieles erfahrener ist als Galayne.

Feyangola Finsterblick (alt wie die Zeit): Der Heerführer des Namenlosen auf dem Höhepunkt der Macht der Nachtalben. Eine durch und durch finstere Seele.

Galayne den-die-Göttin-liebt (163): Ein Geschöpf Pardonas, das auszieht, die Welt zu ergründen.

Kayil'yanka (25): Ein »Opfer« Galaynes, das ihn ganz nach Art der Nachtalben bitter büßen lässt.

Kydhan spricht-mit-Götterstimme (alt wie das Eis): Ein Nachtalb, der in Galayne bis dato unbekannte Gelüste erweckt.

Lossyryl Spinnenhaar (alt wie das Erste Blut): Die Nachtalbe, die durchschaut, was Galayne wirklich ist und ihm eine Falle stellt.

Lynesse (56): Die Shiannafly, die Galayne das größte Geschenk seines Lebens macht, obwohl sie ihr großes Geheimnis bis zuletzt für sich behält.

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.

Abu Feisal ben Hussein (57): Ein reicher Händler aus Unau.

Aezuul: Ein Dschinn der Luft.

Aisha Aram (26): Tochter eines Händlers, im Führen der Geschäfte geübt.

Alara (15): Ein Kamel zweifelhafter Schönheit.

Alev (19): Ein leidenschaftlicher Reiter.

Alrik Jergenfels (28): Ein fähiger Reiter und frommer Verehrer des Praios.

Answin (16): Ein mürrisches Kamel.

Arman (32): Der Vorsteher des Traviatempels zu Zorgan.

Arn Gamalson (13): Ehemals ein Straßenkind in Llanka, nun Leif Katlassons Schiffsjunge.

Asleif Phileasson: Siehe Phileasson.

Azîl (12): Der Sohn einer Thorwalerin und eines tulamidischen Heilers.

Azrubat zawsh-i-Khordad (18): Eine eigensinnige Frau mit einem Talent für Sprachen und gebogene Klingen.

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

Ben Aram (56): Ein ehemaliger Händler mit einem Traum für die Ärmsten in Fasar.

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

Berengar (zweifelhaft): Ein Prophet, der sich nach der Blauen Rose sehnt.

Brunylda Amrandottir (32): Eine Reckin, die sich gegen das Abenteuer entschieden hat.

Cazila (36): Eine Geweihte im Turm des Nandus in Fasar.

Chalum ibn Merkhaban (50): Ein erfolgreicher Sklavenhändler und Erhabener in Fasar, der die Tradition des Pferderennens wiederbelebt.

Dessim (30): Der Anführer eines Trupps von Schlägern im Dienste des Erhabenen Nareb ibn Salman.

Dolorita da Calazar (32): Eine Hexe, in Beorns Gefolge auf der Suche nach besseren Tagen.

Eddrik Gundarson (56): Ein Hellsichtmagier, der die Zukunft aus den Sanddünen in der Khôm lesen will.

Eilif Sigridsdottir (33): Eine durchsetzungsstarke Plünderfahrerin.

Eimnir Hermson (26): Ein schweigsamer Ruderer in Beorns Mannschaft mit der Leidenschaft, Dinge niederzubrennen.

Einar Knutson (53): Der Schiffbaumeister, der die *Nachtklinge* geschaffen hat.

Embahl (3): Ein Kind, das unter Bettlern aufwächst.

Eysel (26): Eine junge Bettlerin, die ihr Leben als gelebt betrachtet.

Fasila Raman (47): Die Kadi des Viertels Sulaminiah in Zorgan.

Fejris: Phileassons Schwert.

Fendal Ognisson (35): Ein Thorwaler, der sich als Leibwächter verdungen hat.

Finnleik Skarfson (28): Ein Recke, den Swafnir mit der Wut des Wals gesegnet hat.

Foggwulf: Siehe Phileasson.

Galandel deren-Lied-verklingt (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 Dunkelheit verfallen, doch auf der Suche nach der Schönheit der Welt.

Golbanu (42): Eine alternde Hauptfrau, die um ihren sinkenden Wert weiß.

Gwenselah (161): Ein Schwertsucher.

Habled Al'Fessir ben Cherek (23): Ein Erhabener und Besitzer der wichtigsten Karawanserei in Fasar. Herr der Diebe und Meuchler.

Hahmud al'Kira (29): Ein ehemaliger Krieger, jetzt ein sehr erfolgreicher Rennreiter.

Halef ben Omar (35): Ein Novadi, der in Alam-Terekh Kamele züchtet.

Hammudil ben Asrum (38): Ein Waffenhändler in Khunchom.

Hyazinth Alderstadt (42): Ein Reeder und Kauffahrer mit einer Vorliebe für schreiend bunte Kleidung.

Ilkam iban Zhendur (31): Der jüngste von drei Söhnen, sich der Pflichten stets bewusst, die ihm die Ehre auferlegt.

Irulla (35): 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.

Jojossa (38): Ein Prophet, der sich eine andere Herrschaft für Fasar wünscht.

Kazak (einem vergangenen Zeitalter entstammend): Der pferdeköpfige Feldherr des Goldenen.

Khordad iban Zhendur (38): Ein Gardist in der Leibwache der Shanja Rashanja.

Lazlo Fitz Stratzburg (60): Ein Hochgeweihter des Praios, Erhabener von Fasar und Vorsteher des goldenen Tempels.

Leif »der Graue« Katlasson (49): 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 (10): Ein Mädchen, das für Visionen empfänglich ist.

Mahmud ibn Nezahet (50): Der sehr erfahrene Wesir Habled ben Chereks.

Mansour (35): Ein ehemals gerühmter Krieger in der Diamantgarde des Großfürsten von Khunchom, jetzt ein Bettler ohne Beine.

Melikae (17): Die Tochter eines Handelsherrn, eine angehende Tänzerin.

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

Muhlim (20): Ein Diener der Leidenschaft im Rahjatempel der Stadt Fasar.

Nasreddad iban Zhendur (33): Ein Mann, der die Werte der Ferkinas lebt.

Nazanin Ahmadine (17): Eine junge Frau von geschmälertem Wert auf dem Heiratsmarkt.

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 mit gesundem Appetit.

Oryzaar Klinge-im-Schatten (65): Ein Nachtalb, der eine wertvolle Gefangene der Göttin bewacht.

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.

Rafim (29): Ein sehr von sich überzeugter Karawanenführer.

Raul (26): Ein Kamel mit schwarzen Ohren.

Reshalia Ai Djer Khalil (30): Die Vorsteherin des Rahjatempels zu Fasar; eine Erhabene, von den Ferkinas wie eine Heilige verehrt.

Said ben Omjaid ay El'Ankhra ben Ankhara (28): Der Hüter der Löwen vom Djer-el-Fallaram.

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

Schwarzer Donner (4): Ein hervorragendes Rennpferd.

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

Shapur (4): Ein heißblütiges Pferd, das sich niemals mit einem zweiten Platz zufriedengibt.

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

Sihil (36): Ein fähiger Heiler, der sich in Khunchom niedergelassen hat.

Stirbjörn Leifson (17): Ein Thorwaler mit dem Zeug zum Drachenfürher.

Suleia (31): Eine Hauptfrau in der Stadtwache von Zorgan.

Sulibeth (45): Die Erzieherin Melikaes.

Sybia al’Nabab (45): Die Mhaharani von Aranien.

Therion (19): Ein Diener der Ähre im Perainetempel von Khunchom.

Thomeg Atherion (34): Der Leiter der Akademie der geistigen Kraft.

Tragil Orikson (44): Ein thorwalscher Zimmermann, der in Khunchom lebt.

Tylstyr Hagridson (26): Ein verbitterter Magier in Phileassons Gefolge.

Urdiriel (732): Die Stammesführerin der Wüstenelfen.

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

Valpirella (28): Eine wandernde Rahjageweihte und Tanzlehrerin.

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

Xasil (39): Ein mediokrer Analysator an der Drachenei-Akademie zu Khunchom.

Zafira: Ein Luftelementar.

Zidaine Barazklah (24): Eine Fechterin, die unerbittlich Rache für einen dunklen Winter fordert.

Zulfi (8): Ein Betteljunge, der seine Schwester befreien will.

Zulqaman al’Ghulshach ay Rashdul (38): Ein Beschwörer von der Akademie in Rashdul.