

Ewiges Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall

*Tief verborgen in den Hochteilen des Raschtulswalls liegt ein
Zaubereich, durch mächtige Magie dem Blick der Welt verbuddelt.*

*Gewaltige Feuerwägel leuchten wie Sonnen über den Himmelsbergriesen
formen das Land und Zaubergiganten wachen über den Schlaf ruhender
Stätten. Um über die Grenzen dieses Reiches zu wachen, damit niemand
die Geheimnisse des Ewigen Lebens, der Kellen der Götter und das
Monsalibens raube, errichteten die Sonnenherrscher mit Hilfe der
Elementarkulture einen Vorposten auf dem Gipfel des höchsten Berges, um
jeden zu entdecken, der sich ihnen näherte."*

- aus einem Fasarer Märchenband

Einleitung

Die **Titanenfestung Drakonia** ist eines der geheimnisvollsten Bauwerke Aventuriens. Viele Legenden und Geheimnisse umgeben diesen Ort und selbst seine Bewohner haben nur einen Bruchteil davon durchdrungen. Von dem Rand eines mächtigen Hochplateaus erblickt man eine Stätte elementarer Reinheit: Drei Berggipfel, deren vergletscherte Schultern in milchigem Weiß erglühen, ragen in den Himmel auf, daneben drei schwarz glitzernde Vulkankegel. Inmitten des Nebelmeeres zwischen den Gipfeln ist eine grün blühende Hochebene wie eine Senke ausgespart und der stetige Wind verweht die breiten Kaskaden rauschender Wasserfälle. Über allem erhebt sich jedoch Drakonia. Für den Sterblichen ist Drakonia unfassbar gewaltig und unüberschaubar. Man ahnt, dass es aus unzähligen Gebäudeteilen, Gängen, Türmen, Plätzen, freitragenden Brücken und gewaltigen Treppen besteht - doch in ihrer Gesamtheit entzieht sich die Anlage dem Betrachter.

Die Geschichte der Akademie

Die nachfolgende Chronik hält die Geschichte der menschlichen Bewohner des Konzils fest. Die Vergangenheit aus der Zeit davor ist größtenteils vergessen.

17 v. BF: Am Rande von Murak-Horas' blutigen Feldzug gegen die Tulamiden treffen einige Druiden aus dem Yaquirtal und Reichsforst auf tulamidische Dschinnenbeschwörer. Auf einem Hochplateau im Raschtulswall entdeckt die Gemeinschaft in über 2.000 Schritt Höhe eine uralte Festung gewaltigen Ausmaßes. Ein von den Druiden gemeinsam gewirkter **BLICK IN DIE VERGANGENHEIT** zeigt, 30.000 Jahre zurückreichend, ein unverändertes Bild, und auch der alte Purpurgewurm **Ysolphur**, der in der Nähe seinen Hort hat, kann keine genauen Angaben zum Alter der Anlage machen.

In der Folgezeit gründen (oder wiederbeleben) sie das **Ewige Konzil der Elementaren Gewalten** und treten nach eigener Auffassung das Erbe vergangener Hochkulturen an. Die Elementaristen beginnen, das Konzil für menschliche Bedürfnisse umzubauen, die meilenlangen Gänge und erdrückenden Hallen zu erkunden und die flammenden Schrifttafeln zu entschlüsseln.

590 BF: Sechs Beobachter des Konzils nehmen an Rohals **Schlacht in der Gorischen Wüste** gegen Borbarad teil. Angesichts der Magierkriege zieht sich das Konzil von der Welt zurück und gerät in Vergessenheit.

1011 BF: Eine sechsköpfige Gesandtschaft um den Großmeister **Pyriander di Ariarchos** erscheint in Punin und warnt vor einer elementaren Katastrophe. Das verschollen geglaubte Wissen des Konzils ist für die Puniner Analysten und Metamagier jedoch viel interessanter als die druidisch-intuitive Ahnungen der Elementaristen. Noch in diesem Jahr tritt Drakonia der Grauen Gilde bei.

Das Leben am Konzil der Elementaren Gewalten

Drakonia ist das Archiv vergangener Zeitalter, heilige Stätte der Elemente, aber auch eine Magierakademie. Seit über einem Jahrtausend leben Menschen in der Festung und es blieb nicht aus, dass sie, bei aller Ehrfurcht, einen gewissen Pragmatismus im Umgang mit den sie umgebenden Geheimnissen entwickelt haben.

Etwa 160 Menschen leben in Drakonia, von denen jedoch allenfalls die Hälfte magisch begabt ist. Sechs mal zwölf Magier und Druiden lernen und forschen in Drakonia. Nur die wenigsten von ihnen wurden hier auch geboren, die Mehrheit wurde einer jahrhundertealten Praxis folgend ungefragt als Kinder auf Grund ihrer Begabung von Dschinnen in den Raschtulswall gebracht. Einige wenige wurden anderswo von Druiden, Hexen oder Schamanen ausgebildet und haben den Weg nach Drakonia von selbst gefunden und sich hier niedergelassen.

Einer sonst vergessenen Tradition folgend, tragen die Konzilsmagier (nicht jedoch die Druiden) ihre Gildentätowierung in Form des von ihnen gewählten Elements auf der Stirn.

Abweichend von den anderen Akademien kennt man in Drakonia unterhalb des Großmeisters für ausgebildete Magier nur den Rang des Adepten, selbst für Elementaristen, die andernorts einen eigenen Lehrstuhl hätten. Darin kommt die Philosophie zum Ausdruck, dass es kein Ende der Ausbildung gibt und das Dasein der lebenslangen Forschung gilt. So ist es nicht verwunderlich, dass die meisten Magier das Konzil Zeit ihres Lebens nicht verlassen.

Nicht nur die Elementaristen, sondern alle Bewohner des Konzils tragen aus Respekt vor den Elementen schlichte weiße Roben - so dass man die Konzilsmagier vor allem an der Gildentätowierung erkennt, die Druiden allenfalls an ihrem Dolch, wenn sie ihn bei sich tragen.

Man ist aber pragmatisch genug, zu gegebenen Anlässen, etwa einer Bergwanderung, eine praktische Kleidung zu wählen, und die meisten Bediensteten besitzen neben ihrer Robe noch eine Arbeitskleidung.

Zu dem Tagwerk in Drakonia gehören die Meditation an elementaren Orten, die Unterweisung durch ältere Adepten oder gar durch Dschinne, Zauber- und Leibesübungen durch eine elementaristische Variante des Tanz der Mada, Forschungen in den uralten Hallen des Konzils, aber auch alltägliche Tätigkeiten wie die Instandhaltung der bewohnten Räumlichkeiten, Arbeit in den Gärten oder das Nachgehen eines Handwerks.

Durch den steten Kontakt mit den Elementargeistern pflegen viele Bewohner Drakonias eine persönliche Beziehung zu einem ihnen namentlich bekannten Dschinn, der ihnen Vertrauter und Lehrer ist.

Die Elementaristen wohnen innerhalb ihrer Fakultäten in schlichten Räumen, von denen die der Großmeister sich etwas größer ausnehmen. Die Magier und Druiden besitzen nur, was sie selbst schaffen oder tauschen, und nach ihrem Tod geht ihr Gut in den allgemeinen Besitz über. Schriften und Bücher gehören ohnehin nicht einzelnen Personen, sondern werden für alle zugänglich in der Bibliothek verwahrt. Da gegenseitiges, lebenslanges Lernen und Vertrauen die Grundlage des Lebens in Drakonia sind, gibt es auch für die privaten Räume keine Türen. Die an menschliche Größen angepassten Durchgänge sind mit Vorhängen abgetrennt. Wer sich dennoch einmal in das Private zurückziehen und ungestört sein möchte, errichtet mitunter eine WAND AUS ELEMENT.

Die nicht magiebegabten Bewohner leben bei ihren Verwandten und in ähnlichen Kammern, wobei jeder von ihnen meist die Nähe des Elements (und damit der Fakultät) sucht, die seinem Wesen am ehesten entspricht. Sogar eine Ferkinasippe hat sich in einigen der Hallen Drakonias niedergelassen.

Die sechs Fakultäten des Konzils

Das Konzil teilt sich in **sechs Fakultäten**, die jeweils einem der Elemente verschrieben sind. Jeder Fakultät stehen zwei Großmeister vor, von denen einer der gildenmagischen Tradition verpflichtet ist, der andere der druidischen. Gemeinsam bilden die zwölf Großmeister den Rat des Konzils, auch Rat der Großmeister, der die wichtigsten Entscheidungen trifft.

Akademiesiegel: Je nachdem, zu welcher Fakultät der Magie gehört, trägt er ein anderes **Konzilssiegel** auf seiner Stirn. Alle sechs - jeweils einem Element zugewordnen - Siegel wirken archaisch und sind mit den Darstellungen heutiger Elementarsymbole kaum zu vergleichen. Legt man alle sechs Glyphen übereinander, so bilden sie ein **Hexagramm**.

Die Siegel der **Großmeister** zeigen das vollständige Hexagramm Drakonias, das Siegel ihres Bereiches ist dabei farblich hervorgehoben.

Feuer: Der destruktive, aber auch schöpferische Aspekt des Elements prägt auch die Fakultät, die sich nicht nur mit der Magica combattiva auseinandersetzt, sondern auch nach außen drängt und am stärksten die Öffnung des Konzils vorantreibt; nicht umsonst entstammt der Sprecher des Konzils den Reihen der Feuermagier. Die Fakultät hat zudem die kundigsten Drakologen hervorgebracht, teilt man doch nach eigener Auffassung mit den Drachen ein inneres Feuer.

Disziplinen und Forschungsfelder sind unter anderem: Sprachenkunde, Diplomatie und Völkerverständigung, Kampfmagie, Drachenkunde. Das Siegel ist ein Kreis in einem Dreieck, dessen Spitze nach oben weist.

Wasser: Die Fakultät des Wassers erforscht Veränderungen und den Wandel, sei es in der Geschichte, in der Zauberei oder in den Elementen. Mehr noch als die anderen Fakultäten untersuchen die Wasserelementaristen die Übergänge zwischen den Elementen und die gegenseitige Beeinflussung, weswegen die Fakultät auch einige der fähigsten Alchimisten des Konzils hervorbringt.

Disziplinen und Forschungsfelder sind unter anderem: Musizieren, Wettervorhersage und -meisterschaft, magische Verwandlungen und Veränderungen und Elementarwandlungen.

Das Fakultätssiegel ist eine in einem Kreis oben und unten jeweils eine gezackte Linie, die in einem Dreieck endet.

Humus: Die sehr bodenständigen Humuselementaristen kümmern sich um die Gärten Drakonias und gehen Handwerken wie dem Ackerbau oder der Braukunst als meditativem Ritual nach. Dabei ist ihnen die alltägliche Arbeit ebenso wichtig wie die Forschung, die sich vor allem dem Kreislauf des Lebens widmet.

Disziplinen und Forschungsfelder sind unter anderem: Ackerbau und Pflanzenkunde, Braukunst und Winzerei, magische und profane Heilkunde von Mensch und Tier, Malerei und Zeichenkunst.

Das Fakultätssiegel ist ein in einem Kreis abgebildetes Sechseck auf der Spitze, in dem ein kleineres Sechseck auf der Kante ruht.

Eis: Während die Eisdruiden sich vor allem der natürlichen Urgewalt des Elements verschrieben haben, betreibt der magische Zweig eine von kühler Rationalität getriebene Forschung.

Disziplinen und Forschungsfelder sind unter anderem: Schriftenkunde, Wildnisleben, erstarrtes Leben und erstarrte Zeit.

Das Fakultätssiegel ist ein in einen Kreis gezeichnetes Karo, das von zwei leicht geschwungenen Linien durchkreuzt wird.

Erz: Die Fakultät bringt einige der besten Handwerker des Konzils hervor, sei es im Sinne der bildenden Kunst oder der Zauberei - alles wird mit Geduld, Sorgsamkeit und einem Hang zur Perfektion betrieben. Besonders interessiert ist man an Erkenntnissen über die Kristallomantie.

Disziplinen und Forschungsfelder sind unter anderem: Gesteins- und Metallkunde, Kristallomantie, Bildhauerei, Trolle und Riesen. Das Fakultätssiegel ist ein in einem Kreis beschriebenes Karo.

Luft: Auf Grund des unbeständigen Wesens ihres Elementes ist es nicht verwunderlich, dass es die Luftelementaristen immer wieder außerhalb der Mauern Drakonias treibt, oft als Beobachter des Konzils, so dass sie eine gute Kenntnis über den Raschtulswall, seine Gipfel, Bewohner und geheimnisvollen Täler verfügen.

Disziplinen und Forschungsfelder sind unter anderem: Magische und elementare Bewegung und Verständigung, Wettervorhersage und -meisterschaft, Kartographie, Sangeskunst und Liedgut.

Das Fakultätssiegel ist ein in einem Kreis gemalter gezackter Wirbel mit leicht geschwungenen Linien.

Gelassen und Weltbild

Die größte Verehrung kommt in Drakonia den Elementen selbst zu. "Die Sechse zum Grusse" oder "Mögen die Sechs über Euch wachen" sind häufig gehörte Grüße und Segenswünsche. In den Jahrhunderten fern der zwölfgöttlichen Unterweisung sind göttliche Verehrung und druidische Rituale verschmolzen und so ist ein Elementarkult mit eigenen Riten entstanden.

Im Folgenden einige Beispiele:

- Einmal entzündete Feuer werden nicht gelöscht. Ihre Zeit endet, wenn sie sich verzehrt haben.
- Die Zahl Sechs ist von heiliger Bedeutung und die Hingabe an das erwählte Element ist absolut. Sie prägt das Denken und Handeln und führt bei musisch begabten Menschen zu der Hinwendung zu einer bestimmten Kunst: Bildhauerei (Erz), Malerei (Humus), Schrift (Eis), Musik (Wasser), Sangeskunst (Luft) oder Sprache (Feuer).
- Im Messen mit den Elementen - sei es das Erklettern eines Gletschers, das Übernachten außerhalb der Mauern während eines Sturmes, das Bezwingen eines Gebirgsflusses oder das Wandeln über glühende Kohlen - setzt man durchaus die eigene Unversehrtheit aufs Spiel, um das eigene Leben ganz dem Element anzuvertrauen.
- Im Versuch, in geistigen Einklang mit dem Element zu kommen, ist die Meditation ein wichtiger Ritus. Dazu sucht der Elementarist oft einen von seinem erwählten Element besonders durchdrungenen Ort auf.
- Dschinne und Elementare Meister besitzen eine ausgeprägte Persönlichkeit und einige von ihnen bewohnen Drakonia weitaus länger als die Menschen. Sie sind die Sendboten der Elementarherren, man achtet sie, bringt ihnen Opfergaben dar und sucht das Gespräch mit ihnen.
- Tote werden ihrem Element übergeben und manchmal wählen auch Sterbende am Lebensende freiwillig den Weg, der sie in ihrem Element aufgehen lässt. Manche Elementaristen lassen verfügen, dass ihre Leiche den Vögeln überlassen werden soll, um so dem Himmel nahe zu sein, oder sie wollen eingemauert, versteinert, begraben oder eingefroren werden.
- In dem abgelegenen Hochland haben sich zudem die verschiedenen Kulturen, denen die Bewohner des Konzils entstammen, und ihre Religionen miteinander vermischt. So findet man in dem von den Menschen bewohnten Bereich auch Schreine bekannter Götter, vor allem jenen, denen man eine große Elementarnähe nachsagt: Firun, Ingerimm, Efferd, Rondra (als Sturmherrin), Hesinde (als Schutzpatronin der Kunst und der Elemente), aber auch Satuaräa, der schlafende Gigant Raschtul und die Blutgeister der Ferkinas und Trollzacker. Dazu gesellen sich in den Tiefen der Festung Altäre oder Monumente von Wesenheiten, von denen nicht einmal ein Name bekannt ist und deren bildliche Darstellung (sofern vorhanden) viele Fragen aufwirft.
- Auch die Drachen genießen eine große Verehrung, die sich vor allem in der den Hohen Drachen geweihten **Drachenhalle** manifestiert.

Ein Rundgang durch das Konzil der Elemente



Das Konzil der Elemente ist eine gewaltige Anlage. Das Fundament, ein harmonisches Sechseck, nimmt bei einem Durchmesser von über einer Meile die Fläche einer Stadt wie Punin ein. Die Mauern ragen über hundert Schritt wie Steilwände in den Himmel, die Türme sogar noch höher. Nahe der Mauer spielen zahlreiche Mindergeister, bei denen jede denkbare elementare Kombination vertreten ist. Sie sind Ausdruck der elementaren Reinheit und der magischen Kraft des Ortes.

Das aus dem Fels gewachsene Mauerwerk ist aus grünem Marmor, buntem Achat und schwarzem Obsidian verschmolzen und von riesigen Krustenflechten überwuchert, die jährlich nur einen Fingerbreit wachsen. Einige der Türme sind von

vier Drachenstatuen umgeben, deren Flügel als Streben die gesamte Außenseite des Turmes umlaufen.

Wenig in der Architektur hält sich an die Vorstellungen menschlicher Geometrie. Dies setzt sich im Inneren des Konzils fort: Freitreppen, Rampen und gigantische Hallen erstrecken sich über mehrere Ebenen, ohne klar erkennbar in Stockwerke gegliedert zu sein. Vielmehr fließen sie ineinander, überlagern einander oder scheinen deckungsgleich zu sein. Mag der Bereich um das Tor des Lichtvogels herum dem menschlichen Geist noch vertraut sein, liegt das vor allem daran, dass die Elementaristen über Jahrhunderte mit Dschinnenmagie die Hallen durch Zwischenböden und einem Gewirr kleinerer Treppen und Gängen den menschlichen Gepflogenheiten angepasst haben. Je mehr man sich jedoch von diesem Bereich entfernt, desto mehr übersteigen sie menschliche Proportionen und Geometrie.

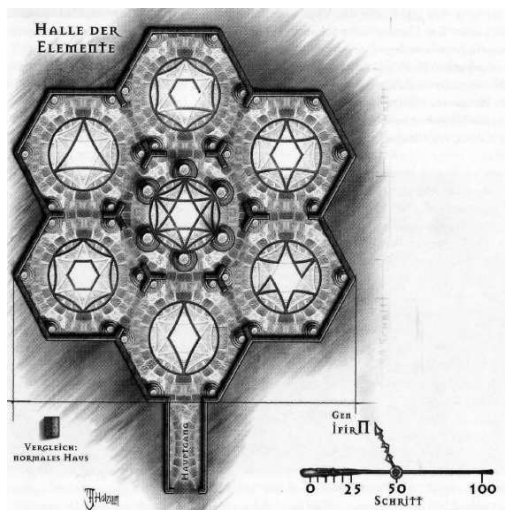
Die Hallen, Korridore und Säulengänge scheinen für Drachen und Riesen bestimmt. Zwischen 8 und 36 Schritt über den Köpfen wölben sich die mächtigen Decken, die Wände haben eine Dicke von 8 Schritt. Meilenweit scheinen die Schritte in unbewohnten Sälen und Fluren zu verhallen, in denen selbst eine Reiterschwadron verloren wirken würde. Die gigantischen Hallen und Gänge verströmen den Odem der Äonen. Allein die Ahnung von dem immensen Alter der Festung übersteigt die Vorstellungskraft eines sterblichen Geistes.

Hinter dem **Hauptor** erstreckt sich der Bereich Drakonias, den seine menschlichen Bewohner ihren Bedürfnissen angepasst haben. Die mit neuen Zwischendecken, Treppen und Torbögen versehenen Hallen sind mit einer solch liebevollen Vorsicht in das räumliche Gefüge eingepasst worden, dass sie nicht fremd oder störend wirken.

Die **Hallen des Konzils** schmiegen sich an einen kolossalen Hauptgang, der von dem Tor zu den **Hallen der Elemente** im Zentrum der Festung führt. Er bildet eine Achse, an die sich die Räumlichkeiten der sechs Fakultäten des Konzils schmiegen. Die Anordnung der Hallen folgen strikt der elementaren Lehre: Unterhalb des Ganges hat die Fakultät des Erzes ihre Räume angelegt, während in den Hallen über dem Gang die Fakultät der Luft liegt, die weit nach oben strebt. Manche Räume in den hohen Türmen erreicht man nur über freitragende Treppen in riesigen, leeren Hallen oder mit Hilfe eines Luftgeistes. Vom Tor aus linkerhand, ein wenig nach unten versetzt, leben und forschen Elementaristen der Fakultät des Humus, über ihnen - und damit zwischen Erde und Luft - die Großmeister und Schüler der Fakultät des Feuers. Auf der anderen Seite findet man die Fakultät des Wassers, die in ihren Hallen eine eigene Wasserquelle samt eines kleinen Sees besitzt, und die Fakultät des Eises mit der weitläufigen Bibliothek.

Die sechs Hallen der Elemente bilden im Zentrum Drakonias ein harmonisches Sechseck von wohl zweihundert Metern Durchmesser. Jede von ihnen ist dabei größer als jeder von Menschenhand erbaute Tempel und ein Heiligtum eines der sechs Elemente. Altäre, Kunstwerke und

teils rätselhafte Artefakte dienen der Lobpreisung und der Darstellung von Feuer, Wasser, Luft, Erz, Eis und Humus. Manche der Altäre sind über vier Schritt hoch und alleine um den Sockel zu erklimmen, muss man die Hände zu Hilfe nehmen. Auf einigen besonderen Altären, Spiegeln, Waagschalen und Stelen lassen sich die elementaren Machtverteilungen auf den Kontinenten ablesen und wurden hier über Jahrtausende verzeichnet - selbst als die Anlage unbewohnt gewesen ist.



In der Mitte der sechs Hallen liegt die **Drachenhalle**, in denen die Statuen der sechs Hohen Drachen stehen, jede von ihnen mit aus Edelsteinen gefertigten Schuppen und von einer Größe, die selbst einem Riesenschwamm Ehrfurcht einhauchen muss. Unterhalb der Drachenhalle liegt die Ratshalle, in der der Rat der Großmeister zusammenkommt, um über die Geschicke Drakonias zu beraten.

Über der gewaltigen, den Hohen Drachen geweihten Halle, und achtzig Schritt über dem Boden befindet sich das **Sphärenobservatorium**, auch "Sphärenraum" genannt. Der halbkugelförmige Raum hat einen Durchmesser von 20 Schritt und eine Höhe von 10 Schritt. Die Wände sind von Arkaden durchbrochen, so dass man diesen Raum auch von außen betrachten kann, wenn man zwei Dutzend Schritt misst. Das Innere ist ein Wunderwerk frei fliegender Kugeln, aus gekreuzten Stäbe und silbernen Drähten gebildete Sternkonstellationen, erfüllt von wispernden Stimmen, die kein Sterblicher versteht.

Die Darstellung der Wandelsterne und Sternbilder stellt den Kundigen allerdings vor Rätsel, werden hier doch zwölf freie Wandelsterne dargestellt, während die aventurische Astronomie nur acht Planeten kennt. Auch der abgebildete Sternhimmel ist fremdartig und unbekannt.

Immer wieder öffnen sich die Gänge zu kolossalen Innenhöfen, den **'Ewigen Gärten'**. Einige von ihnen tragen spezielle Namen wie "Fließender Garten" oder "Labyrinth der Eiskristalle". Hier befinden sich prächtige Anlagen, die von Dschinnen gepflegt werden. Mancher Elementargeist verrichtet hier seinen Dienst seit Jahrtausenden. Kunstvolle Labyrinth aus gelben Jasmin, rosafarbenem Akanthus, blauem Flieder und weißem Oleander laden zum Lustwandeln ein. Es gibt aber auch Labyrinth aus klirrend kalten Wänden, durch deren Gänge Schneekristalle tanzen, oder solche aus zäh fließenden Wasserwänden, in deren Innerem sich Fische tummeln. Das Wasser der Springbrunnen formt auf magische Weise die Gestalt eines mächtigen Wales, Drachen oder fremdartigen Schiffes - und behält sie bei.

Jeder Innenhof wird von Säulengängen gesäumt, deren Säulen 20 Schritt aufragen. Über 300 Säulen aus grünem Marmor mit Schuppenmuster bilden drei parallele Reihen und sind so raffiniert gegeneinander versetzt, dass die umlaufenden Wandelgänge von indirektem Licht erhellt sind, ohne dass ein Strahl hineinfällt.

Wichtige Personen am Konzil

Pyriander di Ariarchos, Großmeister des Feuers und Sprecher des Konzils

Der hochgewachsene Großmeister mit den markanten Gesichtszügen und langen, im Nacken zusammengebundenen, aschgrauen Haaren gehört zu den machtvollsten Magiern der Gegenwart.

Die Fakultät des Wassers

Der ruhige und schwermütige **Reto Sandström** ist schon seit Jahren Großmeister des Wassers. In den Gesichtszügen des alten Mannes spiegeln sich noch immer seine Khunchomer Vorfahren wider.

Der Druide **Chalef al-Charak**, der Meister der Mahlströme, scheint stets in Bewegung. Meist sieht man den aufbrausenden Druiden unverstündlich und wütend vor sich hinhinmurmend auf einen Stab gestützt durch die Gänge wandeln.

Die Fakultät des Humus

Die kleine, aus dem Bornland stammende Großmeisterin des Humus, **Sumudai Gerberowa** und der stille Meister des Landes, **Xebbert Gerberow**, sind seit vielen Jahren ein Paar und bilden zusammen die elterliche, gute Seele des Konzils.

Die Fakultät des Eises

Die wortkarge **Thorhalla Wengenholmer** hat Drakonias nicht mehr verlassen, seit sie als Kind aus dem Gjalskerland geraubt wurde. Als Großmeisterin des Eises und Hüterin der Schriften untersteht ihr die Konzilsbibliothek. Seit dem Austausch mit Punin vertieft Thorhalla ihr Wissen um die Analyse- und Metamagie.

Rachwan iban Muyaanshir ist der Älteste der Druiden und sieht in der Weitergabe von Wissen an auswärtige Gelehrte einen Verrat an der Tradition. Der unnahbare Meister der Gletscher ist ein archaischer Schamane, der sich als Priester des Eises versteht. Alter und Leben scheinen in dem abgehärteten Leib des Ferkinas eingefroren und immer noch unternimmt er lange Wanderungen in die Gletscher, die Menschen in die Knie zwingen, die ein Drittel seines Alters erreicht haben. Mit Thorhalla spricht er nur das Nötigste.

Die Fakultät des Erzes

Der breitschultrige **Emmeran von den Nordmarken** hat sich vorgenommen, als Großmeister des Erzes "steinalt" zu werden.

Die "Felsgeborene" **Moqtah och Ramazi** sagt von sich selbst, in ihrem Adern fließe das Blut der Trolle. Die Meisterin der Felsen ist für ihre harten Prüfungen berüchtigt, mit Emmeran kommt sie mehr schlecht als recht aus.

Die Fakultät der Luft

Die Großmeisterin der Luft, **Rovena von Shamaham** ist eine hagere, alte Frau. Trotz aller freundschaftlichen Fürsorge kommt es zwischen ihr und der Meisterin der Stürme hin und wieder zu stürmischen Streitigkeiten, die jedoch schnell wieder abflauen.

Fayrieke ay Rovenis verbindet mit Rovena eine tiefe Freundschaft. Oft lässt sich die unstete Schönheit auf den Armen ihres Geliebten, des Dschinns Regenpeitscher, durch die Lüfte tragen.