

DIE WÖLFIN

DIE PHILEASSON-SAGA III

Glossar

Al'Anfa: Reiche Stadt im Süden Aventuriens, beherrscht einige umliegende Stadtstaaten.

Alveraniar: Ein Bewohner Alverans, der Heimstatt der Zwölfgötter.

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

Andergast: Königreich im Nordwesten Aventuriens, geprägt von Urwäldern, dem endlosen Konflikt mit Nostria und der Nachbarschaft zu den Orks.

Anttee: Eine Sippe innerhalb des Nivesenstamms Hokke.

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

Aventurien: Kontinent auf der Welt Dere.

Backbord: In Fahrtrichtung links.

Bidenhänder: Großes Schwert, zweihändig geführt.

Bornland: Ein von Rittern gegründetes Reich im Nordosten Aventuriens.

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

Boronanger: Ein geweihter Ort, an dem man die Toten bestattet.

Branibor mit den Eisenschwingen: Ein Drache, Alveraniar der Gerechtigkeit im Gefolge des Gottes Praios.

Bronnjar: Adliger im Bornland.

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

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

Drachenführer: Kapitän eines Drachenschiffs.

Efferd: Gott von Wind und Meer.

Elementare Städte: Einer widersprüchlichen Legende zufolge von den Hochelfen erbaute Städte, die den Elementen zugeordnet wurden.

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.

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

Firun: Gott des Winters und der Jagd.

Firunsbär: Ein großer Bär mit weißem Pelz, der im Eis des hohen Nordens lebt.

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

Gelbe Sichel: Schiefergebirge im Nordosten Aventuriens.

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

Goblins: Kulturschaffendes Volk Aventuriens, dessen Angehörige dem flüchtigen Betrachter wegen des roten Pelzes, der klobigen Schädelform und der langen Arme als Kreuzung zwischen Mensch und Affe erscheinen können.

Gorfang: Anführer der Himmelswölfe.

Güldenland: Sagenumwobener Kontinent westlich von Aventurien, jenseits des Meers der Sieben Winde, auch: Myranor.

Hesinde: Göttin des Wissens und der Magie.

Hetleute, Hetfrau, Hetmann: Anführer der thorwalschen Sippenverbände.

Hjalding: Zusammenkunft mehrerer Hetleute, bei der in der Regel sippenübergreifende Beschlüsse gefasst werden.

Hjaldinger: Aus dem Güldenland stammende Vorfahren der Thorwaler.

Hokke: Ein nivesischer Stamm.

Hranngar: Die verderbte Seeschlange, Todfeindin des Gottwals Swafnir.

Ifirn: Tochter Firuns, die oftmals um Fürbitte beim grimmigen Wintergott angerufen wird.

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

Ingerimm: Gott der Schmiede und des Handwerks.

Isdira: Die Sprache der heutigen Elfen.

Isenborn: Reichsjunkergut, berühmt für seinen hervorragenden Stahl.

Kalebasse: Aus einem Flaschenkürbis gefertigtes Gefäß zur Aufbewahrung und zum Transport von Getränken.

Karen: Herdentier im hohen Norden. Ähneln einem Reh, besitzt aber Reißzähne.

Knorr: Dickbauchiges Transportschiff der Thorwaler.

Krötenhaut: In Thorwal beliebte Lederrüstung, mit Eisennieten verstärkt.

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

Liska: Himmelswölfin, deren Welpen von Mada erschlagen wurden. Inzwischen tritt Liska für die Versöhnung mit den Menschen ein.

Mada (nivesische Version): Der Mörder von Liskas Welpen, der durch seine Tat die Feindschaft der Himmelswölfe heraufbeschwor.

Mada (zwölfgöttliche Version): Die Halbgöttin, die den Menschen die Magie brachte.

Madamal: Lyrische Bezeichnung für den Mond, der an Madas Verbrechen erinnert. Nach nivesischer Interpretation ist er eine Schale, in der Liskas tote Welpen liegen. Im Zwölfgötterglauben wurde Mada zur Strafe für ihre Tat an den hellen Felsen gekettet, der über den Himmel zieht.

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.

Mentor: Priester der Hesindekirche.

Meskinnes: 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.

Nivesen: Menschliches Volk, das im hohen Norden lebt und zum Großteil in Stammesverbänden den Karenherden folgt.

Norbarden: Menschliches Volk, dessen Angehörige sich oft als Händler betätigen und in Wagen umherziehen.

Novadis: Menschliches Volk, das vor allem in Wüstenregionen und angrenzenden Gebieten lebt.

Nujuka: Sprache der Nivesen, sehr vokalreich.

Nurti: Elfische Göttin des Lebens.

Oberste Hetfrau: Anführerin der Thorwaler.

Oger: Spezies hünenhafter Wesen, in denen der Hunger auf das Fleisch denkender und fühlender Wesen brennt.

Ometheon (Ort): Lyrische Bezeichnung für den Himmelsturm.

Orima: Elfische Göttin des Schicksals.

Orks: Kulturschaffende Spezies, deren Stämme weite Teile des aventurischen Nordens beherrschen. Wegen ihrer Körperbehaarung auch Schwarzpelze genannt.

Otta: Langschiff.

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

Phex: Gott der Händler und Diebe.

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

Premier Feuer: Hochprozentiges Getränk, beliebt in Thorwal.

Pyr'Dakon: Elfischer Gott der Elemente.

Rabenpass: Übergang über die Gelbe Sichel, wo ein wichtiger Handelsweg verläuft.

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

Rapier: Ein Schwert mit gerader, schlanker Klinge.

Rastullah: Ein Gott, 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.

Riesen: Kulturschaffende Spezies, deren Zeit lange vergangen ist. Heute leben nur noch wenige Riesen in Aventurien – Yumuda gilt als letzte weibliche Vertreterin ihrer Art.

Robbentöter: Einseitig angeschliffenes Schwert mit gerader Klinge.

Rondra: Göttin von Sturm und ehrenhaftem Kampf.

Rotpelz: Umgangssprachliche Bezeichnung für einen Goblin.

Runajasko: Akademie in der thorwalschen Stadt Olport, an der Magie, Schiffbau und Skaldenkunst gelehrt werden.

Runen: Schriftzeichen der Thorwaler und Hjäldinger.

Sairan: Eine Sippe innerhalb des Nivesenstamms Hokke.

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

Schneeschrute: Spezies von drei Schritt großen, mit weißem Pelz bedeckten Kreaturen des hohen Nordens.

Schwarzpelz: Umgangssprachliche Bezeichnung für einen Ork.

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

Shakagra'e: Siehe Nachtalben.

Sikaryan: Die Essenz eines Lebewesens.

Silvanden Fae'den Karen: »Der Wald der fetten Karene«, so genannt, weil Tiere, die hier weiden, schnell an Gewicht zunehmen.

Simia: Elfischer Gott der Kreativität und Kunst.

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

Steuerbord: In Fahrtrichtung rechts.

Svellt: Strom im Norden Aventuriens.

Swafnir: Der große Wal, Gott der Thorwaler.

Taladur: Die Stadt der Streittürme, alte Königsstadt Almadas.

Tenjös: Eine Ansammlung von bis zu einhundertfünfzig Schritt hohen Felsnadeln aus Schiefer, Basalt und Granit.

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

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

Trolle: Kulturschaffende Spezies. Trolle sind groß, stark und ähneln in vielem den schroffen Felsen, zwischen denen sie wohnen.

Tulamiden: Menschliches Volk, das im Osten Aventuriens siedelt.

Tulamidya: Sprache der Tulamiden.

Weißilme: Ein bis zu vierzig Schritt hoher Baum mit ausladender Krone und schwarzer Rinde.

Xenographus: Ein Zauber, der den Sinn eines geschriebenen Texts offenbart.

Zerzal: Elfische Göttin des Todes.

Dramatis Personae

Personenverzeichnis Prolog

Crottet (19): Ein Häuptlingssohn, der sich bewähren will.

Duri (13): Eine Nivesin mit Aufklärungsbedarf.

Gron: Eine kaum giftige Schlange.

Jasper Nutjes (43): Ein Pelzhändler aus Norburg, der in Riva gute Geschäfte macht.

Kantala Nutjes (40): Eine sesshafte Nivesin, Frau eines Pelzhändlers.

Kuljuk (44): Der Häuptling der Sairan-Hokke und Crottets Vater.

Nikascha Nutjes (4): Winjas Tochter, Kind einer animalischen Liebesnacht.

Nirka (14): Aus einem Schneesturm gerettete Ziehtochter Kuljuks mit besonderer Verbindung zu Wölfen.

Nossep (19): Ein junger Seiler aus Norburg.

Winja Nutjes (13): Eine junge Frau, von romantischer Sehnsucht geplagt.

Personenverzeichnis Hauptteil

Abdul el Mazar (63): Ein novadischer Magier, im Himmelsturm gefangen und vielfach missbraucht, jetzt befreit.

Ailas (12): Ein nivesischer Hütehund, mit dem Crottet gespielt hat, als er ein Welpen war.

Amuri (4): Tse Kals zweitjüngstes Kind.

Asleif Phileasson: Siehe Phileasson.

Beorn Asgrimmson, der Blender (32): Der berühmteste Plünderfahrer Thorwals.

Blauauge (7): Der Leitwolf eines Rudels, das in die Tenjos einwandert.

Calaya Nebellied (410): Die erste elfische Spektabilität der Magierakademie von Gerasim (amtiert nicht mehr).

Crottet (29): Ein nivesischer Händler, der sich Phileasson angeschlossen hat.

Doctore Bombastus Barraculus (43): Ein Arzt, der die Medizin als Wissenschaft versteht.

Eimnir Hermson (27): Ein schweigsamer Ruderer in Beorns Mannschaft mit der Leidenschaft, Dinge niederzubrennen.

Elkwine Kadenes (22): Eine Frau, die Karene mag.

Eruk (6): Tse Kals erstgeborener Sohn.

Eraion Schattenlauf (34): Der elfische Wirt des Gasthauses *Zum fröhlichen Spitzohr* in Riva.

Fejris: Phileassons Schwert.

Firutin (27): Ein kräftiger Mann aus Isenborn, ehemals Sklave im Himmelsturm.

Foggwulf: Siehe Phileasson.

Galandel Mutter-der-Schräte (ca. 350): Eine Elfe, die ihre vor drei Jahrhunderten begonnene Reise zum Himmelsturm vollendet hat.

Galayne (sehr alt): Ein uralter Elf, der weiße Kleidung und schwarze Künste liebt.

Gruum Grollfang (20): Der Kriegshäuptling der Wildsau-Goblins.

Hag (15): Ein Brauereilehrling aus der Nähe von Riva.

Hern'Sen (21): Ein verliebter nivesischer Hirte.

Het'Ahm (66): Ein greiser Hirte und Phantas Vater.

Iilä (27): Eine Nivesin, aus dem Himmelsturm befreit.

Ila (0): Ein Säugling in der Sippe der Sairan-Hokke.

Irulla (35): Eine Waldmenschenfrau und hervorragende Spurenleserin mit einer Vorliebe für den Tod.

Iskir Svenson (17): Der jüngste Recke in Beorns Ottajasko, sehr groß gewachsen.

Kamora (25): Eine Nivesin, aus dem Himmelsturm befreit.

Karra (28): Eine Frau der Sairan-Hokke, die vor wenigen Tagen entbunden hat.

Krudide Maljeks (32): Eine respektierte Bürgerin von Leikinen.

Kuljuk (54): Der Häuptling der Sairan-Hokke.

Lenya Yasmadottir (32): Eine Schwester der Traviakirche, Bogenschützin, Schiedsrichterin der Wettfahrt, die Beorn begleitet.

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

Lossyryl Spinnenhaar (sehr alt): Die Hüterin des Tempels der Schatten.

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

Najescha Relejow (35): Eine pflichtbewusste Korporalin der Stadtwache von Norburg.

Niamh Goldhaar (sehr alt): Eine Lichtelfe und Herrin eines Zauberwalds.

Nirka (25): Die weißhaarige Ziehtochter Häuptling Kuljuks, die die Sairan wegen ihrer besonderen Verbindung zu den Wölfen mit großem Respekt behandeln.

Nivilauni (31): Der Besitzer einer Schwitzhütte in Riva.

Oblong (40): Ein guter Koch und Hern'Sens Vater.

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

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

Orkengriff (1): Ein Spinnenmann mit gesundem Appetit.

Otarian Wind-tanzt-in-seinem-Haar (22): Ein Elf, der die Freiheit der Steppe liebt.

Palvenus (33): Ein Satyr, der in einem Zauberwald lebt.

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

Phanta (21): Eine Dorfschönheit bei den Sairan-Hokke.

Phileasson (36): Der berühmteste Entdecker Thorwals.

Pitu (25): Ein Nivese, aus dem Himmelsturm befreit.

Praioslob (43): Ein Geweihter des Praios, der als Sklave im Himmelsturm geschuftet hat.

Rabescha Klendes (23): Eine Frau, die nächtens von einem Wolf angefallen wurde.

Randolf Ghune (30): Der Blutige Randolf, ein Mörder.

Roika (42): Die Schamanin der Sairan-Hokke.

Rondriane Plötzenbogen (19): Eine Adepta in Norburg.

Salarin Trauerweide (25): Ein Elf, der sich Phileasson angeschlossen hat.

Salda Olverjadottir (24): Eine Thorwalerin, die, anders als ihre Narben vermuten lassen, mehr austellt als einsteckt.

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

Serpentia (23): Die Mentorin im Hesindetempel zu Gerasim.

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

Shulinai (22): Eine von der Schönen Göttin gesegnete Tänzerin aus Aranien, die aus dem Himmelsturm befreit wurde.

Stover Regolan Storrebrandt (55): Einer der reichsten Handelsherren Aventuriens.

Sven Gabelbart (29): Ein Thorwaler, der sich als Kopfgeldjäger betätigt.

Swafnild Jurgadottir (31): Eine hervorragende Seefahrerin in Phileassons Schiffsgemeinschaft.

Tjall Ketilson (24): Ein Recke aus Beorns Ottajasko, der lieber seine Axt sprechen lässt, als viele Worte zu machen.

Tjorne Warulfson (23): Ein tapferer Recke, jüngster Sohn eines Hetmanns und Mitglied in Phileassons Mannschaft.

Torkil Wulfgrimmson (25): Ein Recke aus Beorns Ottajasko, belächelt als schwacher Trinker, geachtet als Fährtensucher.

Tse Kal (30): Ein nivesischer Hirte in der Sippe der Sairan-Hokke.

Tylstyr Hagridson (25): Ein Magier, der sich Phileasson angeschlossen hat, um der Vergangenheit zu entkommen.

Ulryka Rassburger (63): Eine vornehme alte Dame aus Norburg.

Urnislav Kallojew (43): Ein berühmter bornländischer Barde.

Ursa Oddadottir (26): Eine exzellente Kämpferin und eigensinnige Kriegerin in Beorns Schiffsgemeinschaft.

Uukra (29): Die Schamanin der Wildsau-Goblins.

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

Winja Nutjes (38): Eine Pelzhändlerin in Norburg.

Ygur Surjeloff (16): Ein Spross eines wohlhabenden Handelshauses.

Zeryl (47): Ein Nachtalb, der die Sklaven in den Hallen des Feuers antreibt.

Zidaine Barazklah (24): Eine für ihre schlanke Gestalt ungewöhnlich kräftige Fechterin, die sich kürzlich Phileasson angeschlossen hat.