

KÖNIG DER MEERE

DIE PHILEASSON-SAGA XII

Glossar

- Achaz:** Eine Spezies von kulturschaffenden Echsen, von denen in den Dschungeln des Südens mehrere Völker leben.
- Al'Anfa:** Eine reiche Stadt, die als Imperium über weite Teile Südaventuriens herrscht. Gilt als Hort der Dekadenz.
- Alveran:** Die Heimstatt der Zwölfgötter.
- Al'Toum:** Die zweitgrößte aventurische Insel, der Südspitze des Kontinents vorgelagert.
- Alveraniar:** Ein Gesandter und mächtiger Diener der Götter.
- Anaavi:** Eine Siedlung am Oblomon.
- Aram Balayan:** Eine kleine Stadt im Südosten der Insel Al'Toum, bewacht von einer Festung.
- Asdharia:** Die alte Sprache der Elfen, beinahe in Vergessenheit geraten.
- Aventurien:** Ein Kontinent auf der Welt Dere.
- Backbord:** In Fahrtrichtung links.
- Base:** Eine Tante oder Cousine.
- Biestinger:** Feenwesen, die sich in Tierkörpern manifestieren.
- Bireme:** Eine Galeere mit zwei übereinanderliegenden Reihen von Ruderern.
- Born:** Ein großer Strom im Nordosten Aventuriens.
- Boron:** Der Gott von Schlaf, Tod, Schweigen und Vergessen.
- Brabak:** Eine bedeutende Stadt im Süden Aventuriens.
- Braggu:** Ein niederer Dämon, der Furcht verbreitet.
- Bruder:** Eine Anrede für männliche Geweihte; zugleich Bezeichnung für einen Priester der Traviakirche.
- Bukanier:** Eine lose Gemeinschaft aus Piraten, Gestrandeten, gescheiterten Glückssuchern und deren Nachfahren.
- Charypso:** Eine Stadt auf Al'Toum.
- Chimäre:** Ein Mischwesen, in der Regel durch dämonische Kräfte geschaffen.
- Collega:** Die übliche Bezeichnung von Magiern untereinander.
- Custos Lumini:** Ein Prätoranrang in der Kirche des Praios (*Lichthüter*).
- Dhaza:** Die elfische Bezeichnung für den Namenlosen Gott.
- Drache:** In Thorwal häufig für die Langschiffe verwendet, die ein Drachenhaupt auf dem Vordersteven tragen.
- Drachenfürher:** Der Kapitän eines Drachenschiffs.
- Efferd:** Der Gott von Wind, Meer und Seefahrt.
- Elementarer Schlüssel:** Für jedes Element existiert ein Elementarer Schlüssel, der jenem, der damit umzugehen versteht, nahezu unbeschränkte Macht über dieses Element

verleiht.

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.

Eorla: Eine Bekräftigung unter Elfen, wörtlich: »So sei es!«

Eternium: Das Edelste aller Metalle, zaubermächtig und äußerst selten.

Ewiggrüne Ebene: Das schöne Jenseits, wie die Nivesen es kennen.

Ferkinas: Ein barbarisches Volk, das früher dem Namenlosen folgte.

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

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

Firunswall: Ein Gebirge im Norden Aventuriens, das die Orks für sich beanspruchen.

Gelbe Sichel: Ein Schiefergebirge im Nordosten Aventuriens.

Gerasim: Eine Siedlung, in der seit Jahrhunderten Elfen und Menschen einträchtig beieinanderleben.

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

Gjalsker: Ein barbarisches Volk, das im Nordwesten Aventuriens lebt.

Glückszwinger: Das Drachenboot von Bera Frenjadottir, das an einer Plünderfahrt in den Süden teilnimmt.

Goblins: Eine kulturschaffende Spezies, deren Angehörige dem flüchtigen Betrachter wegen des roten Pelzes, der klobigen Schädelform und der langen Arme als Kreuzung zwischen Mensch und Affe erscheinen können.

Godi: Ein thorwalscher Seher.

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

Grüne Ebene: Das weite Land westlich der Gelben Sichel.

Gubernator: Der Statthalter einer Großmacht in einer Kolonie.

Güldenland: Ein sagenumwobener Kontinent westlich von Aventurien, jenseits des Meers der Sieben Winde, auch: Myranor. Von hier stammen die Vorfahren der Thorwaler und der anderen menschlichen Bewohner der aventurischen Westküste.

Haipu: Ein Waldmenschenstamm, dessen Angehörige primär von Fischfang und Maisanbau leben. Gerühmt als mutige Perlentaucher.

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

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

Hippogriff: Ein edles Wesen, halb Ross, halb Adler.

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

Hjaldinger: Die Vorfahren der Thorwaler.

Hranngar: Die verderbte Seeschlange, Todfeindin des Gottwals Swafnir.

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

Isdira: Die Sprache der heutigen Elfen.

Isiriel: Die von Elfen errichtete Elementare Stadt des Wassers.

Ivash (Ez), Ivashim (Mz): Ein Feuertämon aus dem Gefolge des Namenlosen.

Kauca: Ein Wirbelsturm in südlichen Gewässern.

Kavalkade: Ein feierlicher Aufzug von Reitern.

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

Khôm: Aventuriens größte Wüste.

Khunchomer: Ein Krummsäbel, benannt nach der Stadt Khunchom.

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

Koschbasalt: Ein Gestein, das Magie dämpft.

Krötenhaut: In Thorwal beliebte Lederrüstung, mit Eisennieten verstärkt.

Kruppe: Der obere Hinterleib eines Pferds.

Kvill: Ein Fluss im Norden Aventuriens, der bei Riva ins Meer mündet.

Kvilljanuk: Ein Dorf an einem der Quellflüsse des Kvill.

Kvirasim: Eine Elfenstadt am Kvill.

Largala'Hen: Der Kelch der Schicksalsgöttin Orima; steht auch für die Gaben, die sie zuteilt.

Legendensänger: Ein Elf, der in Liedern und Erzählungen Überlieferungen und Traditionen weitergibt.

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

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

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

Mandalya: Die von Elfen errichtete Elementare Stadt des Feuers.

Mengbilla: Eine verrufene, unabhängige Stadt im Süden Aventuriens.

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

Moritat: Eine schaurige Erzählung in Liedform.

Myranor: siehe Gùldenland.

Nachtalben: siehe Shakagra'e.

Nachtwind: Das Drachenboot von Ursa Hildgardsdottir, das an einer Plünderfahrt in den Süden teilnimmt.

Namenloser: Der dreizehnte, verdammte Gott.

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

Nikkali: Die Westlichste der Waldinseln.

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

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

Norburg: Eine bedeutende Stadt im Nordwesten des Bornlands, nahezu vollständig aus

Holz errichtet.

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

Nuran Riva: Ein Fluss im Norden Aventuriens, der tief im Innern des Kontinents entspringt.

Oberster Hetmann: Der gewählte Anführer der Thorwaler.

Oblarasim: Eine ehemals kleine Siedlung, die stark wächst, seit man in der Nähe Gold gefunden hat.

Oblomon: Ein großer Fluss im Norden Aventuriens.

Oger: Eine hünenhafte Spezies, in deren Angehörigen der Hunger auf das Fleisch denkender und fühlender Wesen brennt.

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

Orima: Die elfische Göttin des Schicksals.

Orks: Eine kulturschaffende Spezies, die als besonders grobschlächtig gilt und in Stammesverbänden organisiert ist. Charakteristisch sind der kräftige Körperbau, der schwarze Pelz und die breiten Unterkiefer, aus denen die Eckzähne als Hauer emporragen.

Otta: Ein thorwalsches Langschiff, Drachenboot.

Ottajara: Die Aufnahmeprüfung für eine Ottajasko, meist eine Probe von Geschick, Kraft und Mut.

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.

Pavese: Ein übergroßer Schild, oft als Deckung für Armbrustschützen verwendet.

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

Port Peleiston: Ein Handelsposten auf Al'Toum.

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

Purgation: Ein Ritual der – meist sehr schmerzhaften – Reinigung von aller magischen Macht.

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

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

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

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

Riva: Eine bedeutende Hafenstadt im Norden Aventuriens.

Rollen: Die Pendelbewegung eines Schiffs um die Längsachse.

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

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

Runen: Die Schriftzeichen der Thorwaler und Hjalddinger.

Salamandersteine: Ein Gebirge im Norden Aventuriens, in dem sich die greifbare Welt mit dem Traum der Elfen vermischt.

Salasandra: Die magische Vereinigung von Gedanken und Gefühlen einer Elfengruppe im gemeinsamen Gesang.

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

Selflanatil: Das heilige Schwert der Wüstenelfen, die Silberflamme.

Shakagra'e: Eine Spezies ins Dunkle verkehrter Elfen, von Pardona geschaffen.

Sikaryan: Die an den Körper gebundene Essenz eines Lebewesens.

Silvanden Fae'den Karen: Der Wald der fetten Karene, in dem die Zeit schneller vergeht als in Aventurien. Niamhs Refugium.

Simyala: Die von Elfen errichtete Elementare Stadt des Humus.

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

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

Stampfen (in der Seefahrt): Die Auf- und Abbewegung eines Schiffs im Seegang.

Stein: Ein verbreitetes Gewichtsmaß, entspricht einem Kilogramm.

Steuerbord: In Fahrtrichtung rechts.

Swafnir: Der große Wal, höchster Gott der Thorwaler. Im Zwölfgötterkult als Halbgott und Sohn von Efferd und Rondra verehrt.

Swafnirkind: Ein besonders von Swafnir gesegneter Mensch, der häufig von der Walwut überwältigt wird. Wegen ihrer leichten Reizbarkeit und kaum bezähmbaren Tobsucht leben die Swafnirkinder meist abseits der Gemeinschaft.

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 hochelfisches Zauberschiff, die »Zauberwoge«.

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

Tie'Shianna: Die von Elfen errichtete Elementare Stadt des Erzes.

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

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

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

Tulamidya: Die Sprache der Tulamiden und Novadis.

Wogentänzer: Das Drachenboot von Sven Ulrikson, das an einer Plünderfahrt in den Süden teilnimmt.

Zakulli: Ein dämonisches Geschöpf, das sich am Unglück anderer labt.

Dramatis Personae

Personenverzeichnis Prolog

Abu Sul (39): Ein Kaufmann aus Mengbilla, der Freundschaften und Geschäfte nicht davon abhängig macht, was politisch opportun ist.

Ardor (55): Ein alter Bukanier, der um die Gefahren des Dschungels weiß und ihnen doch erliegt.

Asleif Phileasson (18): Ein junger Recke, der schon von Küsten träumt, die noch kein Thorwaler zuvor betreten hat.

Auda (67): Ein in Würde ergrauter Krieger, der für seinen Herrn jedes Opfer bringen würde.

Beorn Asgrimmson (15): Ein junger Recke, der gleichermaßen von Silber und Ruhm träumt.

Bera Frenjadottir (39): Die Drachenführerin der *Glückszwinger*, die glaubt, das Glück und Erfolg eine Frage eisernen Willens sind.

Can-Ka (28): Ein Waldmensch aus dem Volk der Haipu, der in die Welt aufbricht, um sein Glück zu finden, und Thorwalern begegnet.

Erik Erikson (26): Der Steuermann der *Glückszwinger*.

Gilda Asgrimmdottir (19): Beorns ältere Schwester, die weder den Tod noch verfluchte Perlen fürchtet.

Halvar Oleson (41): Der glücklose Bordmagus der *Glückszwinger*.

Hulda Alvadottir (31): Die Steuerfrau der *Nachtwind*.

Ludowig (54): Ein begabter Heiler, der seine Kunst skrupellos nutzt, um sich auf jede erdenkliche Art zu bereichern.

Naki (34): Eine Waldmenschfrau, die in den Diensten eines böartigen Heilers steht.

Olav Stirson (32): Ein berüchtigt anrühiger Recke.

Ragnar (29): Ein Recke, dem seine Hilfsbereitschaft zum Verhängnis wird.

Sakine (27): Eine Fechtmeisterin, die ihr Können nicht auf die Probe stellen musste.

Sven Ulrikson (36): Der Drachenführer der *Wogentänzer*.

Ursa Hildgardsdottir (33): Die Drachenführerin der *Nachtwind*, die als Skaldin dafür sorgt, dass ihre Fahrten in aller Munde sind, was möglicherweise einen künftigen Drachenführer dazu inspirieren wird, einen Skalden auf seine größte Fahrt mitzunehmen.

Personenverzeichnis Hauptteil

Abdul el Mazar (64): Ein novadischer Magier, dessen Geist auf exotischen Pfaden wandelt.

Aldyron der-mit-Holz-schneidet (76): Ein Elf, der auf die Weisheit der Steppe lauscht.

Aliana: Irullas Tapam-Name.

Anastasius Silberhaar (52): Eine der beiden Spektabilitäten der Schule des direkten Wegs.

Anchas bren Brein (29): Der Anführer einer Horde Gjalsker, die sich Beorn

angeschlossen hat.

Anelia die-mit-dem-Horn-singt (88): Die Anführerin der Grünohr-Sippe.

Angraham (73): Der zwergische Vorsteher des Traviatempels in Oblarasim.

Annar Raskirson (23): Der Mammutvater.

Anneliën Taubenfeder (40): Ein Schöndenker und Friedenssänger in Fenvariens Erinnerung.

Armyr Hochsattler (50): Ein glückloser Goldsucher.

Asgrim Beornson (15): Beorns zweiter Sohn.

Asleif Phileasson: Siehe Phileasson.

Beorn Asgrimmson, der Blender (35): Der berühmteste Plünderfahrer Thorwals.

Bjarne Beornson (1): Beorn Asgrimmsons jüngstes Kind.

Bridgera Karvsolmfara (54): Die oberste Swafnirgeweihte von Thorwal.

Brona brai Bebann (27): Eine Gjalskerin in Beorns Gefolge.

Crottet (30): Der Häuptling der Sairan-Hokke und ehemals Gefährte in Phileassons Ottajasko.

Cunia Ragnildsdottir (56): Die oberste Traviageweihete Thorwals.

Dolorita da Calazar (35): Eine Hexe in Beorns Gefolge, auf der Suche nach besseren Tagen.

Edda Thorrendottir (37): Eine Schildmaid, die ihren Gemahl an die Wettfahrt verloren hat.

Eimnir Hermson (30): Ein schweigsamer Ruderer in Beorns Mannschaft mit der Leidenschaft, Dinge niederzubrennen.

Falnokul (215): Ein Kopfgeldjäger, der seine Tochter vermisst.

Fejris: Phileassons Breitschwert.

Fenvariens vom-Licht-gestreift (jahrtausendealt): Der Hochkönig der Elfen.

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.

Gesgard Holdison (25): Ein Recke des Foggwulfs, der das Missgeschick anzieht.

Golarian der-wie-die-Forelle-springt (44): Ein Elf, der sein Lied nicht mehr hört.

Grotta Bendradottir (38): Eine erfahrene Schildmaid aus Brattasö, die sich auf die Rückkehr ihres Hetmanns freut.

Hern'Sen (23): Ein Nivese, der erst mit dem Foggwulf gezogen ist, um sich dann Sven und Nirka anzuschließen.

Ilog Tormson (30): Ein Bilderstecher in Thorwal.

Irmtrud Haladottir (20): Eine von Beorn Asgrimmsons vielen Geliebten und Mutter seines jüngsten Sohns.

Irulla (37): Eine Spurenleserin, die den Schatten ihrer Vergangenheit liebt.

Isidor von Norburg (39): Ein weltgewandter Graf und werdender Vater.

Jadhelja Swigadottir (32): Eine Schwester im Traviatempel von Thorwal.

Jilinka Tolojeff (35): Graf Isidors schwangere Mätresse.

Jurga Trondsdottir (12): Die älteste Tochter des Obersten Hetmanns.

Kornahl (231): Ein Troll, der die Brücke bei Ask nutzt, um ein wenig Zoll einzunehmen.

Kuljuk (0): Der Sohn von Nirka und Sven.

Ladila Eichmensch (22): Die Schankmaid im *Waldesruh*.

Leif der Graue Katlasson (51): Ein Drachenführer und der Letzte seiner Ottajasko in Beorns Gefolge.

Leomara della Rescati (11): Eine junge Visionärin.

Maruk-Methai (Alter unbekannt): Ein Feldherr des Namenlosen in Fenvariens Erinnerung.

Mirandola Ernathesa (33): Eine gelehrte Adlige, die gern die Vorzüge des Lebens auskostet.

Myrlana singt-mit-dem-Wind (2.200): Eine Mitgefangene Fenvariens in dessen Erinnerung.

Niamh Goldhaar (sehr alt): Eine Lichtelfe und Herrin des Zauberwalds, den Karene lieben und Nivesen schätzen.

Nirka (26): Eine Gestaltwandlerin, Kopfgeldjägerin, Mutter und ehemalige Gefährtin in Phileassons Ottajasko.

Oblong (41): Ein Koch und besorgter Vater.

Ohm Follker (53): Ein Skalde, der die größte Saga seines Lebens dichtet.

Olav Stirson (52): Der Steuermann und nach Galayne ältestes Mitglied von Beorns Mannschaft.

Orima (aus dem Licht getreten): Die weiseste aller Elfen in Fenvariens Erinnerung.

Paliên (32): Ein Gefährte in Fenvariens Erinnerung.

Pepito (21): Eine prächtige Möwe, Vertrautentier von Dolorita.

Phanta (22): Eine trotz Narben schöne Nivesin.

Phileasson (37): Der berühmteste Entdecker Thorwals.

Puraskin Niedermarker (43): Ein berüchtigter Falschspieler.

Ragnild Snorjadottir (19): Eine Olporter Magierin und Base von Phileasson.

Robar, der Ogerwürger von Uhdenberg (32): Ein ungeschlagener Ringer.

Rollo Haraldson (28): Ein Koch, der sich Beorn angeschlossen hat.

Selime saba Anaram (19): Eine junge Novadi mit dem Herzen eines ritterlichen Helden.

Shadrue (515): Ein Sternenträger, der die Wächter Tie'Shiannas aufgesucht hat.

Shaya Lifgundsdottir (34): Eine Traviageweihte und Abenteurerin.

Simia (aus dem Licht getreten): Der erste Hochkönig der Elfen in Fenvariens Erinnerung.

Snorri Haraldson (31): Der Anführer von Tronde Torbensons Hetgarde.

Sven Gabelbart (30): Ein muskulöser Kopfgeldjäger und Vater.

Svenner Grottason (10): Ein Junge, der ein großer Entdecker werden will.

Swafnild Jurgadottir (32): Eine ehrgeizige Seefahrerin in Phileassons Gefolge.

Thorn Beornson (17): Ein Swafnirkind mit einem berüchtigten Vater.

Tjadr (13): Ein Page in Graf Isidor von Norburgs Diensten.

Tronde Torbenson (41): Der Oberste Hetmann, Erster unter Gleichen, der Anführer Thorwals.

Trylla Omjardottir (5): Eine junge Verehrerin des Foggwulfs.

Tylstyr Hagridson (50): Ein Magier, dessen Hellsicht an den Mysterien der Wettfahrt scheitert.

Urischion (42): Ein Praiosgeweihter im hohen Rang eines Custos Lumini.

Urlon (16): Ein Biestinger, der sich um eine Lichtelfe sorgt.

Vascal della Rescati (55): Ein Nandusgeweihter, der an Phileassons Seite das Wissen erweitert.