

# SILBERFLAMME

## DIE PHILEASSON-SAGA IV

### Glossar

- Al'Anfa:** Reiche Stadt im Süden Aventuriens, beherrscht einige umliegende Stadtstaaten.
- Altdorf:** Eine kleine Ortschaft am Nordufer des Yslisees.
- Alveran:** Die Heimstatt der Zwölfgötter.
- Alveraniar:** Ein Gesandter und mächtiger Diener der Götter.
- Analys Arcanstruktur:** Zauber, der die Natur magischen Wirkens enthüllt.
- Ardariten:** Ein rondragefälliger Kriegerorden.
- Asdharia:** Die alte Sprache der Elfen, beinahe in Vergessenheit geraten.
- Aventurien:** Kontinent auf der Welt Dere.
- Beilunker Reiter:** Der beste Botendienst Aventuriens.
- Blakharaz:** Ein Erzdämon, der an maßloser Rache Gefallen findet. Der Widersacher des Gottes Praios.
- Boltan:** Ein Kartenspiel, bei dem vor allem derjenige Glück braucht, der es nicht beherrscht.
- 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.
- Bosquir:** Ein Fluss, der im Raschtulswall entspringt und Almada durchfließt, wobei er ein fruchtbares Tal schafft, das für seine Weine berühmt ist.
- Brigantina:** Ein westenähnliches Rüstungsteil, bei dem Metallplatten zwischen zwei Lagen Stoff eingenäht sind.
- Bronnjar:** Adliger im Bornland.
- Bruder:** Anrede für männliche Geweihte; zugleich Bezeichnung für einen Priester der Traviakirche.
- Codex Albyricus:** Ein grundlegendes Regelwerk der Magiergilden.
- Collega:** Übliche Bezeichnung von Magiern untereinander.
- Drache:** In Thorwal häufig für die Langschiffe verwendet, die ein Drachenhaupt auf dem Vordersteven tragen.
- Drachenfürher:** Kapitän eines Drachenschiffs.
- Efferd:** Gott von Wind und Meer.
- 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.
- Exposami Lebenskraft:** Ein Zauber, der die Lebenskraft eines Tiers, Menschen, Elfen etc. offenbart.
- Feylamia:** Ein vampirisches Wesen mit besonderer Vorliebe für elfische Lebenskraft.
- Firun:** Gott des Winters und der Jagd.
- Gareth:** Hauptstadt des Kaiserreichs und größte Metropole Aventuriens.
- Garethi:** Verkehrssprache des Mittelreichs und am weitesten verbreitete Sprache Aventuriens.
- Gerlara:** Ein Dorf im Tal der Türme.
- Geweihter:** Jemand, der die Weihe eines Götterkults empfangen hat.
- Glauten:** Ein Dorf im Tal der Türme.
- 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.
- Gontarin:** Eine mythische Insel im Meer der Sieben Winde. In der Vorstellung der Wüstenelfen befindet sich dort das Tor ins Jenseits.
- Grindelau:** Ein Dorf nordwestlich von Baliho, Standort der angesehenen Kriegerakademie *Schwert und Schild*.

**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.

**Hranngar:** Die verderbte Seeschlange, Todfeindin des Gottwals Swafnir.

**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.

**Iseborn:** Reichsjunkergut, berühmt für seinen hervorragenden Stahl.

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

**Kei Urdhasa:** Die von den Shiannafeya bewohnte Oase in der Khôm, geschützt durch Elfenzauber.

**Khabla:** Ein Heiliger der Rahjakirche, der seiner Göttin die Last der Schwangerschaft ersparte, indem er das gemeinsame Kind selbst austrug.

**Khôm:** Aventuriens größte Wüste.

**Khunchomer:** Ein Krummsäbel, benannt nach der Stadt Khunchom.

**Krötenhaut:** In Thorwal beliebte Lederrüstung, mit Eisennieten verstärkt.

**Leuin:** Lyrisch für: Löwin.

**Lex Zwergia:** Das grundlegende Gesetzeswerk zum Zusammenleben zwischen Menschen und Zwergen.

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

**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, Verehrung und magische Potenz könnten vergöttlichen.

**Mandra:** Die astrale Kraft, die die Welt durchströmt und Zauberei ermöglicht.

**Meskinnes:** Ein alkoholisches Getränk aus dem Bornland.

**Misa:** Der Grenzfluss zwischen dem Bornland und Tobrien.

**Misasümpfe:** Ein ausgedehntes Sumpfgelände nördlich der Misa, vor allem wegen seiner Mückenschwärme verrufen.

**Mittelreich:** Kaiserreich, größte politische Macht Aventuriens.

**Mohas:** Ein Waldmenschentamm.

**Molochen:** Ein Volk gelbhäutiger Menschen, das zurückgezogen in den Misasümpfen lebt.

**Nachen:** Ein kleines Boot.

**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.

**Nissingen:** Ein Dorf im Tal der Türme.

**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.

**Offenbarung der Zwillinge:** Ein maraskanischer Zuckerrohrschnaps.

**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.

**Punin:** Hauptstadt des Königreichs Almada, das Teil des Kaiserreiches ist.

**Pyr'Dakon:** Elfischer Gott der Elemente.

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

**Rapier:** Ein Schwert mit gerader, schlanker Klinge.

**Raschtulswall:** Ein Gebirge am Nordrand der Khôm.

**Rastullah:** Ein Gott, der alleinige Verehrung einfordert.

**Ratheln:** Ein winziges Dorf in den Misasümpfen, in dem man von der Otterjagd lebt.

**Recke:** Thorwalscher Krieger und Seefahrer. Allgemeiner für einen Angehörigen einer Schiffsgemeinschaft verwendet.

**Riemen:** Mit einem Ruderblatt versehene Stange, die dem Vortrieb eines Seefahrzeugs dient.

**Rondra:** Göttin von Sturm und ehrenhaftem Kampf.

**Rotpelz:** Umgangssprachliche Bezeichnung für einen Goblin.

**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.

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

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

**Selflanatil:** Das heilige Schwert der Wüstenelfen.

**Shakagra'e:** Siehe Nachtalben.

**Shiannafeya:** Ein elfisches Volk, das in der Wüste lebt. Mit Unfruchtbarkeit geschlagen.

**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. 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.

**Skorpsky:** Eine Kleinstadt an der Kronstraße, die von Festum nach Vallusa führt.

**Svellt:** Strom im Norden Aventuriens.

**Swafnir:** Der große Wal, Gott der Thorwaler.

**Taladur:** Die Stadt der Streittürme, alte Königsstadt Almadas.

**Taubra:** Erzwungene Magie, die nicht mit den Melodien der Welt harmoniert.

**Tenjos:** Eine Ansammlung von bis zu einhundertfünfzig Schritt hohen Felsnadeln aus Schiefer und Granit. Hier schlagen die Sairan-Hokke ihr Winterlager auf.

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

**Tobriscche See:** Der nördlichste Teil des Perlenmeeres.

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

**Tsa:** Göttin der Jugend und des Neuanfangs.

**Tulamiden:** Menschliches Volk, das im Osten Aventuriens siedelt.

**Tulamidya:** Sprache der Tulamiden.

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

**Warunker Hütte:** Eine Wegstation ohne Wirt. Von den Gästen wird erwartet, dass sie vor der Weiterreise die Vorräte auffüllen.

**Wollhus:** Ein Dorf im Tal der Türme.

**Wulfen:** Ein Mischvolk aus Menschen und Wölfen.

**Ysilia:** Die Hauptstadt Tobriens, im Ogerzug beinahe vollständig zerstört, heute kaum mehr als ein Ruinenfeld.

**Yslisee:** Ein riesiges Binnengewässer mit gut 700 Rechtmilen Fläche, das der Volksmund auch *Elfenspiegel* nennt, weil es meist so unbewegt liegt.

**Zerzal:** Elfische Göttin des Todes.

## Dramatis Personae

### *Personenverzeichnis Prolog*

**Aligion** (272): Ein Krieger der Wüstenelfen.

**Alrik** (12): Ein Schankjunge im *Aakenruh*.

**Arlupa** (20): Der Silberwolf, der Erm Sen begleitet.

**Bärheld von Bärenruh** (15): Ein adliger Kadett.

**Belliarin** (403): Ein Krieger der Wüstenelfen.

**Erm Sen** (30): Ein hervorragender Schwertmeister und Anführer des kaiserlichen Kamelkorps.

**Kursalah** (293): Ein außergewöhnlicher Fechter, vielleicht der beste Kämpfer der Wüstenelfen.

**Lailath** (68): Eine junge Wüstenelfe, die den Gesang einer Bestimmung in sich hört.

**Ludowulf** (15): Ein Kadett der Kriegerakademie zu Baliho.

**Nantiangel** (70): Ein Wüstenelf, der sich danach sehnt, seinen Stamm vom Leid der Unfruchtbarkeit zu erlösen.

**Rondine** (16): Eine Kadettin mit Vorliebe für dunkles Bier.

**Selo al'Ankhra** (28): Ein Anführer tulamidischer Krieger, die gegen den Kaiser kämpfen.

**Urdiriell** (497): Die Stammesführerin der Wüstenelfen.

**Zalidion** (320): Ein Krieger der Wüstenelfen.

### *Personenverzeichnis Hauptteil*

**Abdul el Mazar** (63): Ein novadischer Magier, war im Himmelsturm gefangen und wurde vielfach missbraucht.

**Apep der Ewige** (ca. 1 800): Der Kaiserdrache, der über die Drachensteine herrscht.

**Aleif Phileasson**: Siehe Phileasson.

**Assel** (38): In Vallusa ein stadtbekannter Trinker mit düsteren Erinnerungen.

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

**Bluga** (24): Eine ungewöhnlich schlaue und geschäftstüchtige Ogerin.

**Brita Jelmadottir** (28): Eine Kopfgeldjägerin mit vielen Warzen im Gesicht.

**Corinna** (8): Ein Mädchen, das Gänse hütet.

**Drache** (41): Die Betreiberin des Etablissements *Kaiserin* in Vallusa, einem Hafen für einsame Seeleute.

**Eberhelm** (43): Ein Traviageweihter zu Ysilia.

**Echsinea** (25): Eine Tsageweichte zu Ysilia.

**Eilif Sigridsdottir** (34): Eine durchsetzungsstarke Plünderfahrerin.

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

**Falnokul** (214): Ein Elf, der den Sitten seines Volkes abgeschworen hat.

**Fejris**: Phileassons Schwert.

**Fiana vom Isenborn** (8): Eine Tochter eines Reichsjunkers, die als Pagen den Weg zur Ritterschaft beschreiten will.

**Firutin** (28): Ein kräftiger Mann aus Isenborn, ehemals Sklave im Himmelsturm.

**Foggwulf**: Siehe Phileasson.

**Galandel die-von-Ometheon-singt** (ca. 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 weiße Kleidung und schwarze Künste liebt.

**Gansine** (35): Eine Akoluthin im Traviatempel zu Vallusa.

**Glumloi Sohn des Grabosch** (84): Der Wirt des *Graf Hagen* in Ysilia.

**Gowin** (27): Ein langes Elend von einem Kopfgeldjäger.

**Gritten** (25): Eine Sumpfläuferin, die ihr Silber damit verdient, Reisende zwischen Skorpsky und Vallusa zu führen.

**Härmhardt vom Isenborn** (30): Der Herr eines Reichsjunkerguts in der Schwarzen Sichel.

**Heidelinde** (37): Die Vorsteherin des Perainetempels zu Vallusa.

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

**Ichaal** (23): Eine nivesische Kopfgeldjägerin.

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

**Iskir Svenson** (18): Der jüngste Recke in Beorns Ottajasko, sehr groß gewachsen.

**Isora von Eichforst** (16): Eine Eleve an der Fechtschule zu Vallusa.

**Jalna Ingrimsdottir** (33): Die stellvertretende Leiterin der Magierakademie zu Ysilia.

**Jandrim Sohn des Andrasch** (66): Der Baumeister zu Ysilia.

**Jasine Wjenowa** (22): Die Archivarin zu Vallusa.

**Jaskell vom Tiefwasser** (21): Ein Eleve der Fechtschule zu Vallusa.

**Kadilaus vom Donnergrund** (39): Der Leiter der Niederlassung der Beilunker Reiter zu Vallusa.

**Karlin** (22): Ein mäßig talentierter Räuber.

**Kert** (32): Ein Bauer aus dem Tal der Türme.

**Krinala Oarladottir** (63): Eine halbfisiche Kopfgeldjägerin, die nichts für einen allzu sanften Umgang mit Gefangenen übrig hat.

**Lailath** (303): Ein ruheloser Geist auf der Suche nach der Erlösung durch ein heiliges Schwert.

**Larke** (7): Ein Ogermädchen, das Ohren mag.

**Lenya Yasmadottir** (32): Eine Schwester der Traviakirche, Bogenschützin, Schiedsrichterin der Wettfahrt, die Beorn begleiten soll. Jetzt Gefangene im Himmelsturm.

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

**Limajel** (alterslos): Eine Baumnymphe mit flatterhaftem Gemüt.

**Liudger Schmalfels** (19): Ein Eleve der Fechtschule zu Vallusa.

**Lykite** (37): Die Wirtin der *Händlerklause* in Ratheln.

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

**Nibelwulf von Buchschild** (29): Ein fahrender Ritter.

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

**Obiian** (22): Ein nivesischer Kopfgeldjäger, der auf seine Amulette vertraut.

**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.

**Orlin Rabrecher** (38): Ein Viehbauer und Flößer.

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

**Petryk** (27): Ein Beilunker Reiter, Schreiber in der Niederlassung zu Vallusa.

**Phileasson** (36): Der berühmteste Entdecker Thorwals.

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

**Rabel** (52): Der Vogt des Tals der Türme.

**Ruodlieb** (44): Der Wirt der Gaststätte *Wetterhaus*.

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

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

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

**Silesius Eulensang** (39): Ein Elfenforscher und respektierter Magus zu Ysilia.

**Sven Gabelbart** (29): Ein Thorwaler mit Vorliebe für Äxte, der sich als Kopfgeldjäger sehr erfolgreich betätigt.

**Sylgruyan** (33): Ein Druide mit unseligen Verbündeten.

**Tapo Hahe** (28): Ein Moha, der kein Schlangenfreund ist.

**Tjorne Warulfson** (23): Ein tapferer Recke, jüngster Sohn eines Hetmanns, von Phileassons Ottajasko in jene des Blenders gewechselt.

**Tylstyr Hagridson** (25): Ein Magier, der sich Phileasson angeschlossen hat, und auf der Reise seine Liebe gefunden hat.

**Ursa Oddadottir** (27): Eine exzellente Kämpferin und eigensinnige Kriegerin in Beorns Schiffsgemeinschaft.

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

**Xortosch Sohn des Alamosch** (350): Der Vorsteher des Ingerimmtempels zu Vallusa.

**Yona vom See** (42): Die Leiterin der Fechtschule zu Ysilia.

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