

TOTENMEER

DIE PHILEASSON-SAGA VI

Glossar

Achaz: Eine Spezies von kulturschaffenden Echsen, von denen in den Dschungeln des Südens mehrere Völker leben.

A’Kr’Urabaal: Eine versunkene Echsenmetropole unter der heutigen Stadt Mengbilla.

Al’Anfa: Reiche Stadt im Süden Aventuriens, herrscht als Imperium über weite Teile Südaventuriens. Gilt als Hort der Dekadenz.

Alveran: Die Heimstatt der Zwölfgötter.

Alveraniar: Ein Gesandter und mächtiger Diener der Götter.

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

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

Asfaloth: Die Herzogin des wimmelnden Chaos und Herrin der Chimären. Eine Erzdämonin.

Atar-Ator: Im Südmeer üblicher Ruf, um Aufmerksamkeit zu erregen.

Aventurien: Kontinent auf der Welt Dere.

Backbord: In Fahrtrichtung links.

Badoc: Etwas, das einen Elfen von seinem Licht entfernt.

Balliste: Ein Geschütz, das einer übergroßen Armbrust ähnelt.

Balsam Salabunde: Ein hochwirksamer Heilzauber.

Belegnagel: Kurzes Rundholz, das in Löcher an der Reling eines Schiffs gesteckt wird und der Befestigung von Leinen dient.

Bireme: Eine Galeere mit zwei übereinanderliegenden Reihen von Ruderern.

Blakharaz: Ein Erzdämon, der an maßloser Rache Gefallen findet. Der Widersacher des Gottes Praios.

Bootshaken: Eine Stange mit einem gebogenen Eisen, mit deren Hilfe man Boote oder andere im Wasser treibende Gegenstände heranziehen kann.

Boran: Stadt im Osten Maraskans und Standort des Haupttempels des Rur-und-Gror-Glaubens, daher auch »die Heilige«.

Bornland: Ein von Rittern gegründetes Reich im Nordosten Aventuriens.

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

Brassen: Horizontales Schwenken eines Segels um einen Mast, in der Regel mithilfe von Tauen, an denen die Matrosen ziehen.

Bronnjar: Adliger im Bornland.

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

Bruderloser: Maraskanische Bezeichnung für den Namenlosen.

Bruderschwester: Gebräuchliche Anrede auf Maraskan, die die Dualität allen Seins beiläufig benennt.

Chimaeroform Hybridgestalt: Ein Zauber, mit dessen Hilfe Chimären erschaffen werden.

Chimäre: Ein Mischwesen, in der Regel durch dämonische Kräfte geschaffen.

Chimärologe: Jemand, der in der Kunde über Chimären, insbesondere deren Erschaffung, bewandert ist.

Codex Albyricus: Ein grundlegendes Regelwerk der Magiergilden mit Gesetzescharakter.

Collega: Übliche Bezeichnung von Magiern untereinander.

Dolle: Gabelförmige und drehbare Befestigung für einen Riemen an einem Bootsrumpf.

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

Drachenfürer: Kapitän eines Drachenschiffs.

Dschinn (Tulamida)/Dschinniji (Maraskani): Ein Geist.

Efferd: Gott von Wind, Meer und Seefahrt.

Eisenholz: Eine Sammelbezeichnung für mehrere besonders harte Holzsorten.

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, des Eises, der Natur und der Jagd.

Fockmast: Vorderer Mast eines mehrmastigen Segelschiffs.

Fremdiji: Maraskanisch für »Fremder«.

Fulminictus: Ein Kampfzauber, der den Gegner mit unsichtbarer Kraft trifft.

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

Gardianum Zauberschild: Ein Schutzzauber.

Gareth: Hauptstadt des Kaiserreichs und größte Metropole Aventuriens.

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

Garethja: Maraskanische Bezeichnung für Mittelländer.

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

Gjalsker: Ein als barbarisch geltendes Volk, das im Nordwesten Aventuriens lebt.

Golem: Ein Kunstwesen, geschaffen aus unbelebter Materie wie Lehm, Stein, Metall oder totem Holz.

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

Gontarin: Eine mythische Insel im Meer der Sieben Winde. In der Vorstellung der Wüstenelfen befindet sich dort das Tor ins Jenseits.

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

Hässliche: Maraskanische Bezeichnung für Dämonen.

Hauptmast: Höchster Mast eines Segelschiffs.

Heptagramm: Ein mit einer durchlaufenden Linie gezeichneter siebenzackiger Stern.

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

Hetleute, Hetfrau, Hetmann: Anführer der thorwalschen Sippenverbände.

Hjaldinger: Die Vorfahren der Thorwaler.

Holk: Eine Weiterentwicklung der Kogge mit größerem Laderaum.

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.

Hrannagar: Die verderbte Seeschlange, Todfeindin des Gottwals Swafnir.

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.

Kalekken: Eine eierlegende Affenart, die auf Beskan lebt.

Karracke: Ein hochbordiger, massiger Segelschiffstyp.

Kauca: Ein Wirbelwind, der im südlichen Perlenmeer weht.

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.

Kreuzmast: Hinterer Mast eines mehrmastigen Segelschiffs.

Krötenhaut: In Thorwal beliebte Lederrüstung, mit Eisennieten verstärkt.

Laschen: Seemännischer Ausdruck für »etwas festbinden«.

Lederschwinge: Ein Mischwesen aus Mensch und Fledermaus.

Leviatan: Ein krötengestaltiges Meeresungeheuer.

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

Lorcha: Ein Schiffstyp mit flachem Boden und beinahe dreieckigem Segel, vor allem im Südmeer verbreitet.

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.

Mandra: In der Auslegung der Elfen die astrale Kraft, die die Welt durchströmt und Zauberei ermöglicht.

Marasfladen: Eine Pastete, kann unterschiedlich gefüllt werden.

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.

Maraske: Ein spinnenartiges Tier, gilt als Königin des Urwalds.

Marus: Äußerst aggressive Spezies kulturschaffender Echsen, die aufrechtgehenden Krokodilen ähneln.

Mittelreich: Kaiserreich, größte politische Macht Aventuriens.

Mohagoni: Ein edles Holz aus südlichen Wäldern.

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.

Nothilf: Ein hochpotentes Heilkraut, das ausschließlich in den Salamandersteinen wächst.

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

Oberste Hetfrau: Gewählte Anführerin der Thorwaler.

Offenbarung der Zwillinge: Ein maraskanischer Zuckerrohrschnaps.

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.

Paralysis Starr wie Stein: Ein Versteinerungszauber.

Penibler: Maraskanische Bezeichnung für Praios. Auch: penibler Bruder.

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.

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).

Rotze: Ein Geschütz, das mittels verdrehter und überspannter Seile Kugeln aus Stein oder Metall verschießt.

Runen: Schriftzeichen der Thorwaler und Hjaldinger.

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

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

Scherenwurm: Eine Chimäre aus einem Hummer und einem Perlmorfu.

Schivone: Ein moderner Schiffstyp mit schlankem Rumpf und gestuften Aufbauten.

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

Selflanatil: Das heilige Schwert der Wüstenelfen, die Silberflamme.

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.

Spante: Eine hölzerne »Rippe« eines Schiffs. Wenn ein Schiff einen Kiel besitzt, sind die Spanten an diesem befestigt und geben wiederum den Planken Halt.

Steuerbord: In Fahrtrichtung rechts.

Stückpforte: Eine verschließbare Öffnung vor einem Schiffsgeschütz.

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 Almadras.

Thalukke: Segler mit schmalem Rumpf und außergewöhnlich spitzem Bug.

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

Thurgold: Eine Entschädigungszahlung nach thorwalschem Recht.

Tobrische See: Der nördlichste Teil des Perlenmeeres.

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

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 Menschengeschlecht, 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.

Wanten: Oftmals netzförmig gezogene Seile zur Verspannung von Masten, die auch dazu dienen, zur Mastspitze oder zur Rah hinaufklettern zu können.

Werg: Pflanzenfasern, die als Abfall beispielsweise bei der Herstellung von Hanfseilen anfallen und oft als Stopfmateriale Verwendung finden.

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

Wütehsen: Siehe Marus.

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

Zerzal: Elfische Göttin des Todes.

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

Dramatis Personae

Personenverzeichnis Prolog

Mandarion Schattenläufer (312): Ein Legendsänger, der den Menschen mit Skepsis begegnet.

Rallion Regenflieder (401): Ein Vermittler zwischen den Menschen und den Elfen der Salamandersteine.

Vermis Gulmaktar (33): Ein meisterlicher Golembauer.

Vespertilio Organo (39): Ein meisterlicher Chimärologe.

Weidbert (32): Der Wirt eines Rasthauses am Rande der Salamandersteine.

Zurbaran von Frigorn (51): Einer der führenden Chimärologen Aventuriens.

Zynthia Aslaman (34): Eine scharfsinnige Magierin.

Personenverzeichnis Hauptteil

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.

Alryascha mit den Wellen im Kopf (27): Eine Hexe mit enger Verbindung zu den Geistern der Ertrunkenen.

Asleif Phileasson: Siehe Phileasson.

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

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

Eilif Sigridsdottir (33): Eine durchsetzungsstarke Plünderfahrerin.

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

Fejris: Phileassons Schwert.

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.

Hal: Ein Holzgolem, benannt nach dem Kaiser des Mittelreichs.

Horntriber (29): Ein Freibeuter in Kodnas Hans Stützpunkt auf Beskan.

Ikvan Bradiloff (38): Ein Protocollarius in Vermis' Diensten.

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

Jemoljian mit der krummen Münze (30): Ein Krämer auf Beskan.

Kodnas Han (33): Ein maraskanischer Pirat, der den Kaiserlichen zusetzt.

Lailath Schlangenschlächterin (etwa 300): Eine Wüstenelfe, die auch der Tod nicht von der Suche nach dem heiligen Schwert der Orima abbringen konnte.

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.

Mactans (Jahrtausende alt): Ein Spinnendämon, der auf seinem Lohn besteht.

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

Nasbirat mit dem traurigen Gesicht (29): Eine Freibeuterin, die ihren Liebsten vermisst.

Nesrin (22): Eine Sklavin Vespertilos – viel mehr als ein Lustobjekt.

Ohm Follker (52): Ein Skalde und alter Freund Phileassons.

Olav Stirson (50): Der Steuermann und nach Galayne ältestes Mitglied von Beorns Mannschaft.

Orelino (28): Ein exzellenter Fechter, der sich Beorn aus Liebe zu Dolorita angeschlossen hat.

Orkengriff (1): Ein Spinnenmann mit gesundem Appetit.

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 (44): Ein Geweihter des Praios, der die Botschaft der Gerechtigkeit unter dem einfachen Volk verbreiten will.

Salarin Trauerweide (26): Ein Elf, dem zunehmend unklar ist, was er im Leben sucht.

Selime saba Anaram (16): Eine junge Novadi mit dem Herzen eines ritterlichen Helden.

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

Sinasab (22): Die große Liebe des Kapitäns der *Boronsstolz*.

Tarquinio (0): Ein toter Säugling.

Tirella (33): Eine Matrosin in Vermis' Gefolge.

Tjerne Warulfson (23): Ein Recke, dessen Reue kein Gehör findet.

Trachrhabaar: Eine Dämonin, genannt *die Näherin*, die vor allem bei der Erschaffung von Chimären wertvolle Dienste leisten kann.

Tylstyr Hagridson (26): Ein Magier, der sich Phileasson angeschlossen hat und sich nach seiner Liebe sehnt.

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

Vermis Gulmaktar (56): Ein Meister der Artefaktmagie, der sich nicht von seinem Ziel abbringen lässt.

Vespertilio Organo (62): Ein meisterlicher Chimärologe, der darauf besteht, zu erhalten, was ihm zusteht.

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