

# ELFENKÖNIG

## DIE PHILEASSON-SAGA XI

### Glossar

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

**Agrimoth:** Der Erzdämon der verdorbenen Elemente Feuer, Luft, Erz und Humus. Der Widersacher des Gottes Ingerimm.

**Al'Anfa:** Eine reiche Stadt, die als Imperium über weite Teile Südaventuriens herrscht. Gilt als Hort der Dekadenz.

**Alveran:** Die Heimstatt der Zwölfgötter.

**Alveraniar:** Ein Gesandter und mächtiger Diener der Götter.

**Amaunir** (Mz), **Amaun** (m), **Amauna** (w): Eine kulturschaffende Spezies katzenartiger Wesen.

**Amazeroth:** Der Erzdämon des verbotenen Wissens, des Irrsinns und des Wahns. Der Widersacher der Göttin Hesinde.

**Arbach:** Ein Säbel mit gewellter Klinge. Entgegen landläufiger Vorurteile schmieden die Orks diese Waffen oft mit Meisterschaft.

**Ashariel:** Eine kulturschaffende Spezies von Geflügelten.

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

**Aventurien:** Ein Kontinent auf der Welt Dere.

**Backbord:** In Fahrtrichtung links.

**Balliste:** Ein Geschütz, das einer übergroßen Armbrust ähnelt.

**Base:** Eine Tante oder Cousine.

**Bilge:** Der unterste Raum in einem Schiff, unmittelbar über dem Kiel.

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

**Blaue Keuche:** Eine Lungenkrankheit.

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

**Brack:** Ein großer See südlich von Enqui.

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

**Collega:** Die übliche Bezeichnung von Magiern untereinander.

**Daranel:** Eine stolze, inzwischen vom Imperium unabhängige Stadt.

**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.

**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.

**Enqui:** Eine Stadt am westlichen Golf von Riva, die für ihre Walfänger bekannt ist.

**Exposami Lebenskraft:** Ein Zauber, mit dessen Hilfe man Lebensenergie als grünes Leuchten wahrnimmt.

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

**Fialgra:** Die elfische Bezeichnung für Orks.

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

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

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

**Godi:** Ein thorwalscher Seher.

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

**Gravesh:** Im orkischen Pantheon der Gott der Schmiede.

**Gugel:** Eine Zipfelmütze, verbunden mit einem Schulterüberwurf.

**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.

**Herborg:** Eine besonders auf Wehrhaftigkeit ausgelegte Ottaskin.

**Heshthot:** Ein Rachedämon aus der Domäne des Blakharaz.

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

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

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

**Hjaldinger:** Die Vorfahren der Thorwaler.

**H'Ranga:** Die Götter der Echsenkulturen (meist in der Mehrzahl verwendet).

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

**H'Rezxem:** Ein heiliges Tal der Echsenkulturen mit immensem Einfluss auf die Stämme im nördlichen Regengebirge.

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

**Isdira:** Die Sprache der heutigen Elfen.

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

**Kekeyatonba:** Das Gift der Keke-Spinne, das, richtig dosiert, als Halluzinogen wirkt.

**Khôm:** Aventuriens größte Wüste.

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

**Knorr:** Dickbauchiges Transportschiff der Thorwaler.

**Korogai:** Ein Orkstamm, der für sein Schmiedehandwerk bekannt ist.

**Koschbasalt:** Ein Gestein, das Magie dämpft.

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

**Leonir:** Eine kulturschaffende Spezies löwenköpfiger Wesen. Wegen ihrer großen Stärke oftmals Krieger.

**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.

**Magierphilosophie:** Eine 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.

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

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

**Motti:** Ein thorwalsches Gericht: Mehlbrei aus geröstetem Hafer, serviert mit Speck und Beeren.

**Myranor:** siehe Güldenland.

**Namenloser:** Der dreizehnte, verdammte Gott.

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

**Nereton:** Der Myranische Gott des Todes.

**Neristu (Mz), Neristo (m), Nerista (w):** Eine kulturschaffende Spezies vierarmiger Wesen.

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

**Oberster Hetmann:** Der gewählte Anführer der Thorwaler.

**Ologhajjan:** Eine Sprache der Orks.

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

**Onachos:** Ein kleines Optimatenhaus, das dem Nereton in besonderer Weise verbunden ist.

**Optimat:** Ein Angehöriger des myranischen Magieradels.

**Orima:** Die elfische Göttin des Schicksals.

**Orks:** Eine kulturschaffende Spezies, die als besonders grobschlächting 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.

**Parkauki:** Eine Stadt der Ausgestoßenen, die auf dem Brack treibt.

**Perainapfel:** Eine Sammelbezeichnung für Früchte, die nur in sonnigen Ländern gedeihen.

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

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

**Praiot:** Eine abfällige Bezeichnung für einen Praiosgeweihten.

**Pulpa:** Eine Art Eintopf, der aus Pulpellen zubereitet wird.

**Pulpelle:** Ein stärkehaltiger Nahrungsriegel aus gepresstem Gemüse.

**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.

**Rethon:** Die Waage, auf der die Seelen der Verstorbenen geprüft werden.

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

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

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

**Runajasko:** Die Magierschule von Olport, in der auch Schiffbau und Skaldenkunst gelehrt werden.

**Runen:** Die Schriftzeichen der Thorwaler und Hjaldinger.

**Rusiar:** Der Fluss, an dessen Mündung Daranel liegt.

**Satyar:** Eine sehr tierliebe kulturschaffende Spezies bocksbeiniger, gehörnter Wesen, die für ihre Triebhaftigkeit bekannt sind.

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

**Selflanatil:** Das heilige Schwert der Wüstenelfen, die Silberflamme.

**Shingwa:** Eine kulturschaffende Spezies von Echsen, die ihre Haut wie ein Chamäleon tarnen können.

**Sikaryan:** Die an den Körper gebundene Essenz eines Lebewesens.

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

**Ssrkhrsechim (Mz), Ssrkhrsechu (Ez):** 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 Waldmensen 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.

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

**Tsa:** Die Göttin der Jugend und des Neuanfangs, der Geburt und des Lebens.

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

**Tulamidya:** Die Sprache der Tulamiden.

**Upval:** Ein Fluss, der im Firunswall entspringt und in einen Nebensee des Brack mündet.

**Yalsicor:** Ein ziegenköpfiger Drache. Der Alveraniar der Freundschaft in Travias Gefolge.

**Zwanfir:** Der Hauptgott der Gjalsker.

## Dramatis Personae

### *Personenverzeichnis Prolog*

**Anuchnu** (27): Ein neristischer Ballwerfer.

**Asleif Phileasson** (33): Der größte Entdecker seiner Zeit – zum zweiten Mal schon führt er eine Expedition ins Gúldenland.

**Darimeliope e Daranel an Alantinos** (22): Eine lebenslustige, manchmal etwas leichtsinnige Optimatin.

**Erthalyrias** (15): Ein satyrischer Lustsklave des Hauses Alantinos.

**Fejris**: Phileassons Breitschwert.

**Gallo** (40): Der Anführer einer Gauklertruppe.

**IaoPao Kerr Alantinos** (20): Der amaunische Leibdiener der Optimatin Darimeliope.

**Irulla** (33): Die beste Spurenleserin, mit der Phileasson je zur See gefahren ist.

**Jessan** (24): Ein Messerwerfer in einer Bande von Schmugglern.

**Morra** (28): Die Anführerin einer Bande von Schmugglern.

**Ragnild Snorjadottir** (16): Eine Adepta Minor auf ihrer ersten großen Fahrt.

**Roxxennis e Calacar an Alantinos** (48): Eine Optimatin von einigem Einfluss.

**Uheramin** (25): Ein Ashariel, der vom Fliegen träumt, aber mit nur einem Flügel geboren wurde.

**Vilianol** (98): Der einflussreichste Windflüsterer Daranels, Oberhaupt der dort lebenden Ashariel.

### *Personenverzeichnis Hauptteil*

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

**Alva Hildsdottir** (27): Eine Mutter auf der Suche nach ihrer Tochter.

**Anchas bren Brein** (29): Ein aufstrebender Geschäftsmann im Überlandhandel.

**Annar Raskirson** (23): Der Mammutvater.

**Aran Gerskirsson** (49): Der Hüter des Zeughauses von Thorwal.

**Arllor Wasbogen** (8): Ein Kind zweier Welten.

**Asleif Phileasson**: Siehe Phileasson.

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

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

**Brona brai Bebann** (27): Eine Fallenstellerin, die sich als Führerin in der Wildnis verdingt.

**Cellyana von Khunchom** (49): Die Spektabilität der Schule der Hellsicht.

**Cunia Ragnildsdottir** (56): Die oberste Traviageweihete Thorwals.

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

**Edda Thorrensdottir** (37): Eine Schildmaid, die auf eine Abenteuerfahrt mit dem Foggwulf brennt.

**Eilif Sigridsdottir** (36): Eine durchsetzungsstarke Plünderfahrerin.

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

**Elidana Weidener** (23): Eine Perainegeweihete, die trotz ihrer Jugend hohes Ansehen in Enqui genießt.

**Eldgrimm der Lange Oriksson** (48): Ein Hetmann, der seine Eroberungen im Süden erweitern will.

**Fejris**: Phileassons Schwert.

**Fenvarien 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.

**Garald Garaldsson IX.** (77): Das Oberhaupt einer der reichsten Familien Thorwals.

**Glantuban** (einem anderen Zeitalter entstammend): Der Riese, der sich im Firunswall anbeten lässt.

**Gnarra Torasdottir** (jahrhundertalt): Der Geist einer Hetfrau, der noch immer für Thorwals Freiheit streitet.

**Gobert Boronward** (128): Ein ehemaliger Borongeweihter, den der Totengott verschmäht.

**Groborr Hasentod Wasbogen** (39): Ein Schamane, der sich von seinem Stamm entfernt hat.

**Grotta Bendradottir** (38): Eine erfahrene Schildmaid aus Brattasö, die sich auch von Liebhabern

nicht dumm kommen lässt.

**Guslof Framer** (48): Ein in Thorwal ansässiger Kaufmann aus Havena, der dem Obersten Hetmann wöchentlich erklärt, wie dieser rechtsprechen sollte.

**Hiade Sivedson** (48): Der Stadtfürst von Enqui.

**Hobert Bleiwasser** (35): Ein Fallensteller, der am Svellt nach Pelzen jagt.

**Hulda Tofadottir** (31): Die Hetfrau von Tjoila.

**Irulla** (36): eine Spurenleserin, die den Schatten ihrer Vergangenheit liebt.

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

**Jakain der Gelbzähnlige** (32): Der Hetmann der Orks in der Stadt Thorwal.

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

**Kanntile** (23): Die Empfangsdame im *Svellttor* in Enqui.

**Kazan** (28): Ein verflucht talentierter Gjalsker.

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

**Leomara della Rescati** (11): Eine junge Visionärin.

**Levskil Ulrikson** (jahrhundertealt): Der Geist eines tapferen Axtschwingers.

**Lifa Alvadottir** (7): Ein Mädchen, das jeden Morgen Wasser holen muss.

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

**Nando Wasbogen** (20): Ein Halbork, zu dumm für die einen, zu schwach für die anderen.

**Niljie Wasbogen** (42): Eine Frau, die mit ihrer Liebe in die Wildnis gegangen ist.

**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.

**Ole Oleson** (53): Ein Lotse, der weiß, wo es langgeht.

**Olorande Mheneiron** (47): Die Wirtin des Gasthauses *Efferds Trunk* in der Thorwaler Weststadt.

**Orano** (55): Der Hauptmann in der Niederlassung der Beilunker Reiter in Thorwal.

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

**Phileasson** (37): Der berühmteste Entdecker Thorwals.

**Ragnild Snorjadottir** (19): Eine Olporter Magierin beim Studienaufenthalt an der Schule der Hellsicht.

**Rollo Haraldson** (28): Ein Koch in Tjoila.

**Rosanne** (40): Die Wirtin des *Svellttor*.

**Rutger Eirikson** (25): Der beste Läufer in Beorns Ottajasko.

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

**Shadrue** (515): Ein Sternenträger, der in eine fremde Welt fährt, um seinen König zu seinem Volk zurückzuholen.

**Shaya Lifgundsottir** (34): Eine Traviageweihte und Abenteurerin.

**Skargild Donaradottir** (30): Ein vergiftetes Swafnirkind.

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

**Svenner Grottason** (10): Ein Junge, der davon träumt, seine Ottajara abzulegen.

**Swafnild Jurgadottir** (32): Eine der besten Seefahrerinnen, mit denen Phileasson je gesegelt ist.

**Swanhild Gudrundottir** (27): Eine Fischerin aus Thorwal.

**Syrg Halmason** (48): Ein ehrlicher Fischer.

**Thobald Rorlifsson** (43): Ein Recke, der seinen Todestag kennt.

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

**Travina Wasbogen** (16): Eine resolute junge Dame.

**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, der die Zukunft sieht.

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

**Veli Hakonson** (27): Ein Gehilfe im Dienste des Walgotts, der sich um Swafnirkinder kümmert.

**Warulf Ulfson** (53): Ein Krüppel, nur noch dem Namen nach Hetmann von Stainakr.

**Xasil** (40): Ein Analysator aus der Drachenei-Akademie zu Khunchom auf Studienaufenthalt in Thorwal.

**Zidaine Barazklah** (27): Eine Braut mit dunklem Herzen.

**Zurakka** (19): Eine Gjalskerin, die gern Baumstämme umarmt.