

# NEBELINSELN

## DIE PHILEASSON-SAGA X

### 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.

**Allweiser:** Die korrekte Anrede für den Hochgeweihten des H'Ranga Chr'Ssir'Ssr.

**Alveran:** Die Heimstatt der Zwölfgötter.

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

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

**Angrosch:** Der Gott der Zwerge, der bei den Menschen als Ingerimm verehrt wird.

**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.

**Bannbaladin:** Ein ursprünglich elfischer Zauber, der Freundschaften entstehen lässt.

**Bardibrig:** Eine Hafenstadt der Elfen, die Wilde wie Alte für unbezwingbar halten, Thorwaler jedoch nicht.

**Biamandra:** Das Dorf der Himmelsluchse am Ostufer des Ochsenwasser; wörtlich: »Seelenkraft-der-Birken«.

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

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

**Brigantina:** Ein westenähnliches Rüstungsteil, bei dem Metallplatten zwischen zwei Lagen Stoff eingenäht sind.

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

**Chash'R:** Der vom Echsenkönig eingerichtete Rat der Mächtigsten und Weisesten unter den Echsen der Verlorenen Insel.

**Chr'Ssir'Ssr:** Der H'Ranga von Luft, Wind, Sturm und Nebel. Oft als Flugechse dargestellt.

**Codex Albyricus:** Ein grundlegendes Regelwerk der Magiergilden mit Gesetzescharakter.

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

**Deriono:** Eine Ruinenstadt auf Thiranog, nach der verheerenden Gliederfäule verlassen.

**Dhaza:** Die elfische Bezeichnung für den Namenlosen Gott.

**Djanilla:** Eine Hafenstadt der Elfen, bei der Beorns Kampf aufseiten der Wilden beginnt. Später errichtet er vor ihren Mauern seine Herborg und macht die Stadt zu seinem Stützpunkt.

**Domara:** Eine Alveraniarin Travias, die Mutter aller Tempelgänse.

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

**Drachenführer:** 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.

**Endurium:** Ein schwarzes Metall, flexibel und hart.

**Eorla:** Eine elfische Bestätigungsformel. Wörtlich: »Es soll recht sein.«

**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.

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

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

**Gwandal:** Die Stadt des Zaubers. Nur hier wohnen die letzten Artefaktschmiede der Inseln im Nebel.

**Gwen Petryl:** Ein grünblauer Edelstein, der von innen heraus leuchtet.

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

**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; die einzelnen Götter zu nennen, bedeutet, das Risiko einzugehen, ihre Aufmerksamkeit zu erregen).

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

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

**H'Szint:** Die H'Ranga der Veränderung, des Wandels, der Magie. Oft als Schlange dargestellt.

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

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

**Khôm:** Aventuriens größte Wüste.

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

**Kora'Nee:** Der Clan der Artefaktschmiede, ausschließlich in Gwandal sesshaft.

**Krakonier:** Eine kulturschaffende Spezies. Ihre Gestalt gleicht aufrecht gehenden Kröten.

**Kristallomant:** Ein Zauberer, der die arkane Tradition der Kristallomantie ausübt.

**Kristallomantie:** Eine Disziplin der Magie, die sich der Macht von Kristallen und Edelsteinen bedient; vor allem bei Echsenvölkern praktiziert.

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

**Kusliker Zeichen:** Ein weit verbreitetes Alphabet, in dem beispielsweise die Sprache des Mittelreichs geschrieben wird.

**Lassa'Sham:** Eine der größeren Echsenstädte auf der Verlorenen Insel, inmitten eines Sees gelegen, berühmt durch einen stark auf die Verehrung des Chr'Ssir'Ssr ausgerichteten Kult.

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

**Lonurdin:** Der elfische Name für das Ochsenwasser. Wörtlich »Rieswasser«.

**Magier:** Ein Zauberkundiger, der an einer Akademie oder bei einem Lehrmeister ausgebildet wurde und in der Regel einer Gilde angehört.

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

**Marus:** Eine äußerst aggressive Spezies kulturschaffender Echsen, die aufrechtgehenden Krokodilen ähneln.

**Messer aus Götterglas:** Titel eines Opferpriesters auf der Verlorenen Insel.

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

**Mundän:** Weltlich; weder heilig noch mit Magie versehen.

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

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

**Nanurda:** In der elfischen Weltsicht das Prinzip des Lebens und der Fruchtbarkeit.

**Nodix:** Ein Kreuzungspunkt magischer Kraftlinien.

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

**Oberste Hetfrau:** Die gewählte Anführerin der Thorwaler.

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

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

**Otta:** Ein 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.

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

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

**Pwyll:** Eine Hafenstadt der Elfen mit gefräßigen Stadtmauern und überaus kunstvollen Bauwerken.

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

**Rhiallon:** Eine Ruinenstadt, einstmals prächtige Hauptstadt des Clans der Pferde.

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

**Rogolan:** Die Sprache der Zwerge.

**Rollen:** Bei einem Schiff eine Pendelbewegung 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 Hjaldinger.

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

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

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

**Sharisad:** Eine tulamidische Tänzerin, die ihre Zuschauer zu verzaubern vermag.

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

**Simia:** Der elfische Gott der Kreativität und Kunst. Im Zwölfgötterglauben wird Simia als Halbgott verehrt.

**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, sowie Kopf und Unterkörper einer Schlange. Teilweise vierarmig.

**Steuerbord:** In Fahrtrichtung rechts.

**Südweiser:** Ein Magnetstein, der immer nach Süden zeigt.

**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 Almadas.

**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«.

**Thiranog:** Die Größte der Inseln im Nebel.

**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.

**Tuwelem:** Ein Elfenclan, dessen Angehörige sich meisterhaft auf die Schneiderkunst verstehen.

**Vinsalter Ei:** Ein moderner Zeitmesser, den man immer bei sich tragen kann.

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

**Wütechsen:** Siehe Marus.

**Zsahh:** Die H'Ranga der Fruchtbarkeit, der Wiedergeburt und der Wandlung..

## Dramatis Personae

### *Personenverzeichnis Prolog*

**Altima** (22): Eine abenteuerlustige Bauerstochter.

**Bronak** (38): Ein Wanderhändler, ständig auf der Suche nach Möglichkeiten, mehr Silber zu machen.

**Dwarman Sohn des Hogrox** (88): Ein respektierter Zwerg.

**Morgel** (30): Ein Maultier mit einer Vorliebe für Rüben.

**Salarin Trauerweide** (20): Ein Elf, der seine Sippe verlassen hat, um seiner Sehnsucht zu folgen.

**Trelian** (23): Ein junger Mann, den das Fest der Freuden enttäuscht hat.

**Uljina Bienenfreundin** (43): Eine Elfe, die das Schöne in allem sucht.

**Valayar Himmelsluchs** (44): Ein elfischer Jäger, der an die Macht des Schicksals glaubt..

### *Personenverzeichnis Hauptteil*

**Abdul el Mazar** (64): Ein novadischer Magier, respektierte Kapazität auf dem Gebiet der untergegangenen Echsenkulturen und Kämpfer wider dämonische Umtriebe. Wurde in den Himmelsturm verschleppt und dort gequält.

**Aisella** (410): Eine Elfe, die zum Opfer berauschter Necker wird.

**Ammantillada der Fruchtbringende** (jahrtausendealt): Ein Sternenträger und Besitzer des größten Baumschiffs auf den Inseln im Nebel, das er mit seiner kopfstarken Familie bewohnt.

**Asberian Federsang** (224): Ein Navigator der Alten.

**Asleif Phileasson**: Siehe Phileasson.

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

**Bluglelia** (jahrtausendealt): Die Quellnymphe, die den Schwalbenpalast in Gwidual bewohnt.

**Bolovan** (78): Ein zart besaiteter Elfenkrieger, der an der Hafeneinfahrt von Bardibrig wacht.

**Caradel** (jahrtausendealt): Einer der letzten Angehörigen des Clans der Pferde, von aufbrausendem Temperament.

**Chaspyan singt-mit-scharfer-Klinge** (22): Ein Kriegerbarde, der Amalaias Lied erlernen will.

**Cramia Pfeiler-der-Brücke** (543): Eine Hauptfrau in der Garde der Tlaskelem zu Gwidual.

**Crovidian**: Ein Geisterkrieger.

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

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

**Eilif »Donnerfaust« Sigridsdottir** (36): Eine durchsetzungsstarke Plünderfahrerin.

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

**Einar Knutson** (55): Ein Schiffbaumeister, der viele legendär gewordene Langboote auf Kiel gelegt hat.

**Ewinel streichelt-den-Staub** (98): Ein Elf, der auf die Rückkehr des Königs hofft.

**Faelanthîr vom Blutrochenclan** (211): Ein Sternenträger von den Inseln im Nebel, dem sein Mal eine Bürde ist.

**Fejris**: Phileassons Schwert.

**Finnleik Skarfson** (30): Ein Recke, den Swafnir mit der Wut des Wals gesegnet hat.

**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.

**Goalion Lerchenschwert** (39): Ein Vislani, der sein Repertoire an Geschichten erweitern will.

**Goibnywn** (jahrtausendealt): Der größte Meisterschmied auf den Inseln im Nebel.

**Gul'Blubol** (29): Ein Krakonier, der irrtümlich glaubt, dass die Achaz der Verlorenen Insel ihre Vorbehalte überwinden könnten.

**Gwern** (jahrtausendealt): Einer der letzten Angehörigen des Clans der Pferde, gilt als besonnen.

**Hanila träumt-von-Orima** (40): Eine Schöndenkerin, deren Sehnsucht die Elfen spaltet.

**Irulla** (36): eine Waldmenschenfrau und hervorragende Spurenleserin mit einer Vorliebe für den Tod.

**Ismaleon geleitet-in-die-Ewigkeit** (67): Ein Tlaskelem im Dienst der Flotte von Gwidual.

**Ismo** (29): Ein Minotaurus und Gefährte des Sternenträgers Faelanthîr.

**Kketilla** (18): Eine mutige Haremsdame, die nicht zum Abendessen eingeladen wird.

**K'rss Ssrr'I'mkh** (jahrtausendealt): Der Schlangenkönig, Herrscher der Verlorenen Insel und Räuber von Cammalans Kessel.

**Leemal** (212): Kapitän auf Orristanis neuer Galeasse Wellenschnitter.

**Leif »der Graue« Katlasson** (51): Ein Kapitän, der im Gefolge des Blenders auf Reichtümer hofft.

**Leomara della Rescati** (10): Ein Mädchen, das für Visionen empfänglich ist.

**Limia bewahrt-die-Glut** (233): Die Zeremonienmeisterin des Rats der Stadt Gwannual.

**Lodoriel hört-mit-dem-Herzen** (117): Ein Artefaktschmied der Kora’Nee in Gwannual.

**Lynissel** (419): Eine Sternenträgerin und Zaubersängerin, Gefährtin der Dryade Zahryn.

**Mellyvan** (sehr alt): Der Älteste der Vislani von Bardibrig.

**Mirandola Ernathesa** (33): Eine gelehrte Adlige aus Taladur, die den Versuchungen des Namenlosen getrotzt hat.

**Nialesa sieht-die-Tiefe** (123): Das Clanoberhaupt der Tlaskelem zu Gwannual.

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

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

**Orima verkündet-die-Wahrheit** (jahrtausendealt): Die blinde Hochkönigin der Elfen im lebenden Bild von Amalaias Insel.

**Orristani** (848): Die Stadtkommandantin von Ta’Lisseni, Sternenträgerin.

**Osanias** (28): Eine Neckerin aus dem Schwarm der Muschelheger, die in Djanilla lebt.

**Pepito** (20): Eine prächtige Möwe, Vertrautentier von Dolorita.

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

**Ps’Sssah** (37): Ein Achaz mit dem Ehrgeiz, Hochgeweihter zu werden, der bereits den ehrwürdigen Titel Messer aus Götterglas errungen hat.

**Ramolindra lacht-wie-Silber** (126): Eine Artefaktschmiedin in Gwannual.

**Salarin der-ein-anderer-ist** (26): Ein Elf, der begriffen hat, dass er sich für Altes öffnen muss, um die Zukunft zu gewinnen.

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

**Seltaia Sehrende-nach-der-Schwester-Lied** (jahrtausendealt): Eine hervorragende Kämpferin aus den Kriegen gegen den Goldenen, die der Verlust ihrer Schwester Amalasia sehr schmerzt.

**Shadrue** (515): Ein Sternenträger, genannt der Junge Weise. Berühmt unter den Wilden, berüchtigt unter den Alten.

**Shaya Lifgundsdottir** (34): Eine Traviageweihte und Schiedsrichterin der Wettfahrt, die mit Phileasson reist.

**Talin Möwenlied** (412): Ein Elf, Turmkommandant in Bardibrig.

**Thyllion** (273): Der Kommandant von Pwylls Stadtgarde.

**Tscha’Klar** (124): Der Hochgeweihte des Chr’Ssir’Ssr auf der Verlorenen Insel, ein Achaz, den Intrigen zur Macht geführt haben.

**Tylstyr Hagridson** (26): Ein Magier, der mit der Magie hadert.

**Tymotiel lässt-Schönheit-blühen** (322): Das Oberhaupt des Clans der Tuwelem in Gwannual.

**Ulanbyda der-die-Spur-eines-Vogels-in-der-Luft-lesen-kann** (30): Ein herausragender Fährtenleser aus dem Clan der roten Hirsche.

**Valgerd Snorradottir** (27): Eine Bogenschützin, die den Tod ihrer Schwester betrauert.

**Vascal della Rescati** (54): Ein etwas eitler Nandusgeweihter aus dem Lieblichen Feld, der mit seiner Nichte die Welt bereist und sich Phileasson angeschlossen hat.

**Wogynvyn** (alt wie die Welt): Ein Wasserelementar von fließenden Loyalitäten und aufbrausendem Temperament.

**Yrbilya** (175): Eine Dryade und Geliebte des Faelanthîr.

**Zahryn** (117): Die Dryade des Baumschiffs Sturmkind und Lynissels Geliebte.

**Zidaine Barazklah** (27): Eine Fechterin, die unerbittlich Rache für einen dunklen Winter fordert.