



# AVENTURISCHES JAHRBUCH 1037 BF

## ALVERANIARSHEDEN

### RONDRA'S WILLE

#### CHALIK EL'HIRAD – GELEHRTER

##### HINTERGRUND

Als unehelicher Sohn der Palast-Wesirin Ashina saba Meriban wird er von seiner Mutter meist ignoriert, da sie sich weder an die kurze Affäre mit einem mittelländischen Helden erinnern will sonst sonderlich viel Zeit für das ungewollte Kind aufbringen kann. So wächst er in den prunkvollen Palastmauern des Sternenpalastes zwar ohne finanzielle Nöten auf, doch gehört er niemals richtig dazu und fordert zum Trotz heftige Streitgespräche mit allen Bewohnern des Palastes heraus. Am liebsten verkriecht er sich jedoch in der weitläufigen Bibliothek, wo ihn keiner verurteilt und er endlich Frieden findet. Er bekümmert seine Mutter so lange und intensiv, bis diese ihn zur Ausbildung in die Gelehrtschule im Tempel der Schlange schickt – froh das anstrengende „Balg“ endlich los geworden zu sein. In der angeschlossenen Tempelschule mit Museum und großer Bibliothek blüht der streitsüchtige Junge auf und vergisst beim Studium alter Schriften seinen Zorn über die Missachtung seiner Mutter. Besonders interessiert er sich dabei für andere Völker und Kulturen und die Entwicklung der Zivilisation Deres. Er genießt mit seinem Wissensschatz und seinem Verständnis kryptischer Schriften großes Ansehen in Gelehrtenkreisen. Doch die Darstellung aller Kulturen als unterwürfiger Diener der Götter stößt ihm immer häufiger auf, erinnert dies ihn zu deutlich an seine Kindheit. Er beginnt sich mit heikleren Schriften, dem freien Willen des menschlichen Geistes und dem Recht auf Wissen zu beschäftigen, was zu heftigen Streitgesprächen mit den Hesindегeweihten und anderen Gelehrten des Tempels provoziert. Als entdeckt wird dass er Auszüge der ketzerischen Chroniken von Ilaris liest, muss er Hals über Kopf fliehen um nicht festgenommen und verurteilt zu werden. In der Metropole Fasar nimmt er den neuen Namen Chalik el'Hirad (tul. Schlange) an, ändert seine Haarfarbe und findet als verschrobener Gelehrter im Burj Asrár des Nandus eine neue Heimat. Auch wenn er öfters Schulden aufnehmen oder „niedere“ Lehraufträge und die Begleitung von Expedition wegen seines verschwenderischen Lebensstils annehmen muss, kann er sich hier ganz seinen Forschungen hingeben. Besonderes Interesse gilt der geheimnisvollen Tradition des unheimlichen Anandusha von Zhamorrah, einer Verehrungsform Nandus als schlangenleibige Gottheit

der verbotenen Geheimnisse. Schnell wird er in den Reihen des Kultes aufgenommen und bekommt so Kontakt zu der Qabalya der Neuen Ilaristen, deren Ideengut bei ihm zwar Zuspruch findet, denen er sich jedoch nicht anschließen will. Seitdem wandelt er gefährlich nahe am Abgrund zwischen Ketzerei, Magierphilosophie und dem traditionellen Glauben an die Götter.

##### WESENSZÜGE

Von unbändigem Wissensdrang und Neugier getrieben interessieren ihn weder Gesetze noch religiöse Tabus, die er auf dem Altar des Wissens zu opfern bereit ist, weltliche Güter sind ihm nicht wichtig und er kennt kein Maß im Umgang mit Geld, da dieses ihm früher stets zur Verfügung gestanden hat.

##### LEBENS LAUF

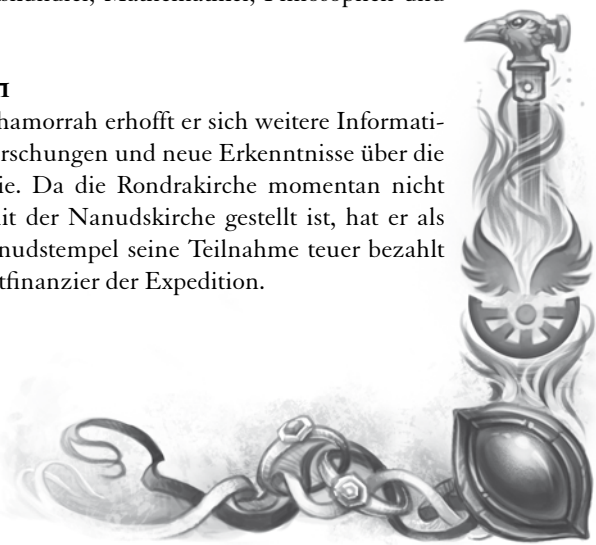
- 998 BF: Geboren im Sternenpalast (Zorgan/Aranien).
- 1008 BF: Aufnahme in der Gelehrtschule des Tempels der Schlange in Zorgan.
- 1014 BF: Abschluss der Gelehrtschule in Zorgan.
- 1020 BF: Flucht aus Zorgan.
- 1024 BF: Aufnahme im Burj Asrár des Nandus in Fasar.

##### VERBINDUNGEN

- Dexter Heimeling (gefallener Hesindergeweihter aus Fasar, Anführer einer Qabalya der Ilaristen in Zorgan): Chalik steht im Briefkontakt mit ihm um Gedankengut auszutauschen, auch wenn ihm Dexter zu extrem in vielen Ansichten ist.
- Zabalya: Nandusgeweihter in Anchopa): geheimer Schriftverkehr
- Anghara saba Sathena: Nandusgeweihte im Tempel zu Methumis
- Mehrere Volkskundler, Mathematiker, Philosophen und andere Gelehrte.

##### MOTIVATION

Im legendären Zhamorrah erhofft er sich weitere Informationen für seine Forschungen und neue Erkenntnisse über die Magierphilosophie. Da die Rondrakirche momentan nicht sonderlich gut mit der Nanudskirche gestellt ist, hat er als Gelehrter im Nanudstempel seine Teilnahme teuer bezahlt und ist der Hauptfinanzier der Expedition.





## DAMILA AL'AYURYAD SAHĪPASUPĪA- WUNDÄRZTIN, BADILAKANERIN

### HINTERGRUND

Im kleinen Sultanat Jindir wird Damila als einzige Tochter einer Dienerin des Atvarya (urtulamidischer Gott der Wildnis und Heilung) und des Leibdiener des Fürsten geboren. Aufgewachsen mit urtulamidischen Bräuchen und Glaubensvorstellungen (siehe Aberglaube) wird sie in der Tradition ihrer Mutter zu einer Heilkundigen ausgebildet, die im Namen der Gottheit Atvarya die Gläubigen heilt und sich besonders um Geburten und die Betreuung junger Mädchen kümmert. Schon früh offenbart sich ihre magische Begabung und nachdem sie als einzige eine Schlammlawine wie durch ein göttliches Wunder überlebt, gilt sie als Auserwählte Atvaryas und soll infolge dessen eine der Frauen des Sultans werden, der das Land gegenüber den Göttern verkörpert. Mit dem hochbetagten Sultan ist sie jedoch nicht glücklich, doch kann sie sich an seiner „Seite“ für das Wohl von Waisen und die Ausbildung junger Mädchen einsetzen. Alles endet jedoch, nachdem sie eine leidenschaftliche Affäre mit einer jungen Tochter Satuarias beginnt, welche Damila nach einem Unfall hingebungsvoll gepflegt. Als ihr Mann hinter ihr Geheimnis kommt, verstößt er sie und will sie als Ehebrecherin steinigen lassen. Damilas Mutter verhilft jedoch Damila und ihrer Geliebten in der Nacht vor deren Hinrichtung zur Flucht. Das Liebespaar flieht in ein kleines Dorf im Hinterland Mhanadistans und lebt dort fast zwei Jahr in Frieden, während sie sich um die Bewohner kümmert. Eines Tages besucht der Badilakaner Trajan das abgeschiedene Dorf da er von ihrer Heilkunst gehört hat. Die Inbrunst mit der er vom gütigen Wesen seiner Göttin predigt und seine selbstlosen Taten sprechen Damilas Bedürfnis anderen zu helfen so sehr an, dass sie ihre wankelmütige Geliebte verlässt und ihm durch das Land zieht, um die Not der einfachen Bevölkerung zu mildern. Ihre Reise endet schließlich in der Metropole Fasar im Spital der Badilakaner, wo Damilas Heilkünste dankbar angenommen werden und sie dort fortan als Hebamme und Wundärztin tätig ist. Ihre Sehnsucht nach wilden Abenteuern durchbricht jedoch immer wieder ihre alltäglichen Arbeiten. So ist sie immer diejenige, die den Hilferufen aus dem Umland nachkommt und sich so bei der Bevölkerung einen guten Ruf als Heilkundige bei Mensch und Tier macht. Immer wieder greift sie dabei auch auf die Hilfe ihrer einstigen Geliebten zurück, mit der sie immer noch eine enge Freundschaft verbindet und die ihren Glauben an Atvarya als Anbetungsform der Göttin Satuarina so maßgeblich geprägt hat.

### WESENSZÜGE

Ein tiefes Bedürfnis ist es, anderen zu helfen und für ihr Wohl zu sorgen, wobei sie nicht so naiv ist um sich ausnutzen zu lassen, auf weltliche Güter zu verzichten fällt ihr vergleichsweise einfach doch Sagen und Märchen ziehen sie magisch

in ihren Bann und sie wünscht sich ebenfalls Abenteuer zu erleben auch wenn das ihren Pflichten als Badilakanerin widerspricht.

### LEBENS LAUF

- ☞ **1011 BF:** Geboren in Jindir (Sultanat Jindir/Aranien)
- ☞ **1025 BF:** Flucht aus Jindir
- ☞ **1027 BF:** Reise mit dem Badilakaner Trajan
- ☞ **1030 BF:** Aufnahme in den Orden des Heiligen Badilak in Fasar

### VERBINDUNGEN

- ☞ Zahlreiche Bewohner Fasars und des Umlandes, denen sie Leben, Kind und Tiere geheilt/gerettet hat, darunter auch einige der Reichen, die von den Badilakanern am liebsten ihre Dienste anfordern, da sie nicht zum predigen oder Missionieren neigt

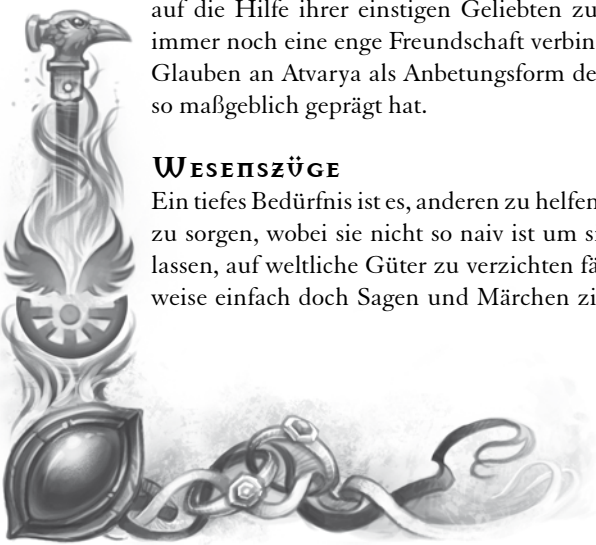
### MOTIVATION

Um neue Mittel für das Hospiz zu bekommen hat sie sich als Heilkundige zur Begleitung angeboten. Es bietet ihr außerdem die Chance, die engen Gassen Fasars und das Elend des Hospiz wieder einmal zu verlassen und den gestrengen Augen einiger Ordensgeschwister zu entkommen.

## FEQUIR BEN KHAJID – MAGIER DER BANNAKADEMIE FASAR

### HINTERGRUND

Als Erstgeborener der zweiten Frau des Satrapen (Fürsten) von Fasar erbt Fequir die magische Begabung seiner Mutter, die sich auch schon früh offenbart. Da sein vorsichtiger Vater Khajid sich auf keinen seiner Söhne als Nachfolger festlegen will, genießt Fequir mit seinen anderen Brüdern durch zahlreiche Privatlehrer eine umfangreiche Ausbildung und alle Privilegien, die dem designierten Nachfolger des nominellen Herrschers von Fasar zustehen. Die dadurch geförderte Rivalität zwischen den Geschwistern bestimmt seinen Alltag und erst als sein ältester Bruder bei einem „Unfall“ schwer verkrüppelt wird und überlebt nur durch die Magie von Fequirs Mutter. Als sich seine magische Begabung offenbart, wird er auf Wunsch von seiner Mutter mit dem Segen des Fürsten zur Formung seiner Fähigkeiten in die Bannakademie geschickt. Wie alle anderen Eleven muss er in den nächsten zehn Jahren der langen Ausbildung unterirdisch und im ewigen Dunkel verbringen, während sich die einzelnen Erhabenen treuen Studioso auch hier ihre verborgene Rivalitäten ausleben. Als er endlich mit Abschluss seiner Ausbildung wieder ins Licht treten darf, verheimlicht er auf Befehl seines Vaters seine magischen Fähigkeiten und agiert heimlich als Spion und rechte Hand. Nach außen hin schneidet der Fürst Fequir als missratenen Sohn, der mit einer prallen Geldkatze 10 Jahre lang treulos verschwunden





ist und nun reuig ohne Geld wieder zurück kommt, weswegen Fequir nicht nur bei seinen Brüdern sondern auch bei Hofe als unwahrscheinlichster Nachfolgekandidat gehandelt wird. So kann er im Verborgenen Kontakte knüpfen und seine Machtposition so weit festigen, dass er trotz des angeblichen Missmuts seines Vaters und seiner Außenseiterposition von den einflussreichen Persönlichkeiten der Stadt und des Fürstenhofes um Rat und Gefallen gebeten wird. Während dieser Zeit gerät Fequir mit Murad zusammen, dem kürzlich zurückgekehrten Sohns des Erhabenen Malik Bey ibn Hachir Bey. Die beiden geraten mehr als einmal wegen ihrer Glaubensvorstellungen aneinander, was schließlich in einem Duell mündet, das Fequir mit Hilfe heimlichen Magieeinsatzes gewinnt, während Murad gedemütigt und hasserfüllt zurück bleibt. Nach der Ermordung seines Vaters und den Verrat eines Wesirs kann Fequir zwar seine wahre Position am Fürstenhof durch ein versiegeltes und chiffriertes Schreiben seines Vaters offenbaren, jedoch versuchen die anderen Erhabenen wie auch Wesire aus dem Satrapenhaus generell den Anspruch seiner Familie abzuspochen, während seine Brüder ihn als Hochstapler oder unfähig abstempeln.

### WESENSZÜGE

Fequir fühlt sich dem Erbe der Satrapen verpflichtet und strebt danach, die tulamidische Dynastie seines Vaters fortzuführen. Seine magische Begabung gibt er nach außen hin nicht zu erkennen und stellt seine Kräfte als magiedilettantisches Wirken dar, das von einem Lehrmeister seines Vaters gefördert wurde. und seine magischen Kräfte werden durch das Zeichen des versperreten Blickes verschleiert.

### LEBENS LAUF

- 👁 **1005 BF:** Geboren im Füstenpalast (Yol-Fessar in Fasar).
- 👁 **1017 BF:** Beginn seiner Ausbildung in der Bannakademie Fasar.
- 👁 **1027 BF:** Abschluss seiner Ausbildung und Ernennung zum Adeptus Minor.
- 👁 **1031 BF:** Duell mit Murad.
- 👁 **1035 BF:** Tod eines Vaters und Beginn der Machtkämpfe um den Fürstentitel von Fasar.

### WICHTIGE VERBINDUNGEN

- 👁 **Fadlan al'Orhima ibn Gaftar:** Miralay der Tulamidischen Reiter, Fequir buhlt um seine Gunst und den Einfluss der Tulamidischen Reiter
- 👁 **Habled ben Cherek:** Bannmagier aus Fasar und Sterndeuter von Fequirs Mutter Dunja, Mentor
- 👁 **Rafid ibn Melekh:** Haushofmeister des Feqztempel und Bannmagier aus Fasar, Unterstützer
- 👁 Zahlreiche Wesire und einflussreiche Personen aus Fasar und dem Umland

### MOTIVATION

In den Ruinen von Zhamorrah erhofft er sich einen Beweis für die Rechtmäßigkeit der Satrapendynastie zu finden und sich bzw. Seine Familie als einzig wahre Erben der früheren Herrscher endgültig zu beweisen. Außerdem erhofft er sich bei der Rondrakirche Unterstützung für seine Machtübernahme, denn er steht der stürmischen Göttin wesentlich näher als ihrem blutigen Sohn Kor, zu dessen Kirche er keinen guten Draht hat.

## MARHIB – BORONGEWEIHTER DES ORDEN ZUR SANFTEN RUHE

### HINTERGRUND

Als zwölftes Kind einer bettelarmen Tagelöhnerfamilie muss Hadjin (sein Geburtsname) jeden Tag ums Überleben kämpfen. Die brutale Rivalität zwischen Geschwistern und Schlagetots der zahlreichen Banden des Armenviertels Sidi Shebahan konnte der schwächliche Jüngling nur durch seine Gewitztheit und empathische Gabe als Laufbursche überleben. Die meiste Zeit hält er sich jedoch auf dem Alten Friedhof auf, der eine magische Anziehungskraft auf ihn ausübt. Zwischen den Boronsrädern der geplünderten Gräfte und verwitterten Monumente findet er Ruhe und verbringt mit geklautem Traumkraut viel Zeit in rauschhaften Träumen. Dort entdeckt die Marbidin Kalinka ai Fasar den ungewöhnlichen Jungen und nimmt ihn als Ziehsohn in den Marbotempel. Mit seinem neuen Namen legt Marhib auch seine Vergangenheit ab und widmet sich voll dem Dienst an Maha Bor, der ertulamidischen Göttin des Todes, des Rausches, der Vergangenheit und der Altersweisheit. Nach seiner Weihe reist er gemeinsam mit seiner Adoptivmutter und Mentorin Kalinka nach Al'Anfa, welche neue Vorsteherin des dortigen Ordenshaus übernimmt. Knapp über zehn Jahre lebt er in der schwarzen Perle des Südens und übernimmt viele Ansichten und Rituale des allgegenwärtigen Alanfaner Ritus. Wenn ihn die Zurschaustellung von Einfluss und Reichtum zu Beginn noch abstößt, verfällt er doch schnell dem Rausch der Macht und verliert sein Gespür für maßvollen Umgang mit Geld. Als das Ordenshaus jedoch bis auf die Grundmauern nieder brennt, verstehen die Marbiden es als Fingerzeig ihrer Göttin, dass sie sich wieder an das von der Ordensgründerin ausgesprochene, aber lange vergessene Verbot halten sollen, niemals alanfanischen Boden zu betreten. Nach seiner Rückkehr in Fasar agiert er ob seines gewinnenden und einfühlsamen Wesens als Ansprechpartner für die lokalen Potentaten in philosophischen und geschichtlichen Fragen. Seine Begabung im Umgang mit den Reichen und Mächtigen hat ihn zur linken Hand der Tempel- und Ordensvorsteherin Zhulhamin ai Fasar gemacht, die ihn in seinem Streben nach der Ergründung des tulamidischen Marboglaubens und der Suche nach der verschollenen Primärliturgie unterstützt.





## WESENSZÜGE

Als Überlebenskünstler der schon bittere Armut und prunkvolle Verschwendung erlebt hat ist Marhib pragmatisch und gibt sich keinen Scheinwahrheiten hin. Er ist es gewohnt sein Gegenüber zu durchschauen und weiß mit wenigen Worten Sympathie zu gewinnen oder jemanden zu rügen. Da er nach einer Mutprobe in seiner Jugend beinahe 20 Schritt von einem Turm in die Tiefe stürzte, hat er panische Angst vor großen Höhen.

## LEBENS LAUF

- ☞ **1005 BF:** Geboren im Sidi Shehaban (Armenviertel Farsars)
- ☞ **1015 BF:** Adoptiert von Kalinka ai Fasar und Aufnahme am Marbotempel
- ☞ **1021 BF:** Weihe zum Akhi Marbo (Bruder Marbos) und Reise nach Al'Anfa
- ☞ **1032 BF:** Zerstörung des alananischen Ordenshaus der Marbiden
- ☞ **1033 BF:** Rückkehr nach Fasar

## VERBINDUNGEN

- ☞ **Zhulamin ai Fasar:** Großmeisterin der Marbiden, an seinem Werdegang interessierte Vorgesetzte aus Fasar
- ☞ **Sannah Wilmaan:** Schwermütige und wenig an Politik interessierte Borongeweihte und aufgeschlossene Diskussionspartnerin in Al'Anfa
- ☞ **Kazim ar-Ranij:** tief marbogläubiger und dem Alanfaner Ritus anhängender Rauschgroßhändler aus Fasar

## MOTIVATION

Sein Orden hat der Rondrakirche bei der Expedition Unterstützung angeboten, um verstorbene Glaubensgeschwister oder anderen verlorenen Seelen Ruhe zu bringen. Marhib hat aber auch starkes persönliches Interesse an Zhamorrah, da er sich dort Erkenntnisse über die urtulamidische Verehrung der Herrin des Todes Umm Ghulshach und Mahar Bor.

## RANDRAT WASIR AL'ASIRFA AY BABURIN – RONDRAGEWEIHTER DER SENNE SÜD

## HINTERGRUND

Randrat ist der Sohn eines Kadis, der ihn nach dem Rondaalveraniar Ra'Andrat (mystischer Schutzpatron der Nebachoten, Himmelsleu) benannt hat. Seine Familie gab ihn schon früh in die Obhut nach Palmyrabad, da ein vom Rondratempel stammender Geweihter einst das Leben von Randrats Vater rettete und dieser aus Dankbarkeit dem Tempel seinen einzigen Sohn versprach. So kommt er bereits mit 8 Jahren mit einer großzügigen Spende und besteht die kritische Musterung der Rashtâdja (tul. Schwertschwester)

Razan Izdahar ay Baburin. Eine starke Bindung entwickelt er während des Noviziats besonders zu Ra'ahandra, einem löwengestaltigen Alveraniar Rondras der von den Urtulamiden als regenbringende Gottheit verehrt wurde. Randrats prophetische Gabe offenbart sich erstmals bei einem stürmischen Regenguss und er wird zu einem Saraytushûm ausgebildet, einem jener urtulamidischen Propheten, die im Fall der Wassertropfen und dem Prasseln des Regens den Willen der Sturmherrin zu ergünden suchen. Da die Tempelvorsteherin Razan die Gewohnheit hat, besonders vielversprechende Talente mit zahlreichen Dienstgängen vom Tempel fern zu halten, ist er selten in dem verschwenderisch eingerichteten Tempel anzutreffen. Er ist oft im Land unterwegs um Pilger zu schützen, mit der Pflege der tempeleigenen Zuchtrösser beschäftigt oder im Raschtulswall unterwegs um seine Kräfte mit der stürmischen Natur zu messen. Wie alle angehenden Priester verbringt Randrat einen Teil der Ausbildung in Baburin und wird als vielversprechender Novize von Bibernell Rishal von Henigsford zur Formung seiner prophetischen Gaben dort behalten. Seit seiner Weihe und der Übergabe seines Namensschwertes al'Asirfa (tul. Sturmwächter) ist er im Auftrag der Rashtâdja Telash Al'Ayahi ay Baburin unterwegs oder folgt Hinweisen auf alte Legenden oder Hinweisen seiner Deutungen.

## WESENSZÜGE

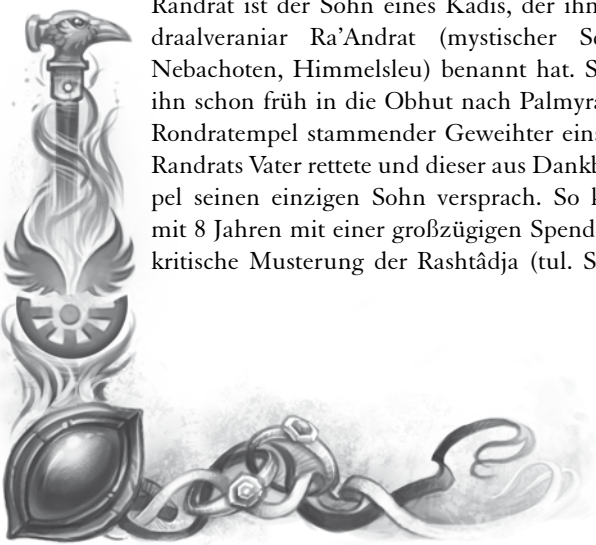
Randrat ist hauptsächlich von seiner Ausbildung in Palmyrabad geprägt und ein erkonservativer und höflicher Mann, der trotz allem einen starken Hang zu Mysterien und Prophezeiungen hat. Mag er teilweise sogar prüde oder gar provinziell erscheinen so ist er doch ein leidenschaftlicher Vertreter des urtulamidischen Rondrakultes, der mit blumigen Worten seiner Hingabe zu Rondra Ausdruck verleiht. Zu Magie hat er eine sehr tolerante Einstellung und misst seine Kräfte in zahlreichen Wettkämpfen mit der Natur und Tieren.

## LEBENS LAUF

- ☞ **1011 BF:** Geboren in Shara (Emirat Aimaristan,/Sultanat Baburin/Aranien)
- ☞ **1019 BF:** Beginn des Noviziats im Kasbah'Kahina (Rondratempel von Palmyrabad)
- ☞ **1026 BF:** Fortführung der Ausbildung im Sholachi al'Muruta al'Gorno (Dreitempel der Rondra in Baburin)
- ☞ **1029 BF:** Weihe zum Shifrûn (tul. Seelenschwert der unbezwingbaren Rondra; Knappe der Göttin)

## VERBINDUNGEN

- ☞ **Telash Al'Ayahi ay Baburin:** Tempelvorsteherin des Dreitempels der Rondra in Baburin, wohlgesinnte Vorgesetzte
- ☞ **Bibernell Rishal von Hengisfort:** Meisterin des Bundes der Senne Süd, Mentorin im Hintergrund





## Motivation

Sein Namensschwert wurde ihm aufgrund einer Vision Bibernells verliehen, doch gibt es keine Aufzeichnungen über die Herkunft des uralten Khunchomers. Die ausgeblichenen urtulamidischen Zeichen hat Randrat als Hinweise auf die uralte Stadt Zhamorrah gedeutet und sich deswegen die Leitung der Expedition nach Zhamaorrah erbeten.

## WISSEN ÜBER ANDERE HELDEN

### SEINE POVIZIN İSHA MERİBANSUNYA

Heldar (\*1020 BF, klein gewachsen und kräftig gebaut, braune Haare im Pagenschnitt, blaue Augen) ist ein eilfertiger Knappe, der versucht sich immer nützlich zu machen und dabei häufig über sein Ziel hinausschießt. Dadurch bringt er häufiger sich oder seinen Schwertvater in prekäre Situationen, aus denen er sich meist geschickt herauszureden versteht. Ihm ist eine tiefe Feen- und Efferd-Verehrung zu Eigen und sein Lächeln bringt viele Mädchen ins Schwärmen.

#### Ausgewählte Talente:

- ☞ Körperbeherrschung: 5 (14-13-14)
- ☞ Selbstbeherrschung: 6 (14-14-15),
- ☞ Sinnenschärfe: 6 (10-13-13)
- ☞ Reiten: 6 (11-14-15)

## KAMPFWERTE HELDAR

#### Streitkolben mit Schild:

**INI** 12+1W6 **AT:** 15 **PA:** 14 **TP:** 1W+5 **DK:** N

#### Anderthalbhänder:

**INI** 14+1W6 **AT:** 16 **PA:** 13 **TP:** 1W+5 **DK:** NS

**LeP:** 34 **AuP:** 34 **WS:** 7 **MR:** 5 **GS:** 6

**RS:** 4,6 = 2/6/6/5/4/4/3/3, Langes Kettenhemd, Wattiertes Unterzeug, Kettenkragen (BE: 2,3)

#### Manöver:

Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Niederwerfen, Reiterkampf

## RUCHAN – SPITZEL/MEUCHLER, DER SICH ALS GELEHRTER AUSGIBT

## HINTERGRUND

Nach einer leidenschaftlichen Affäre mit dem Satrapen von Fasar zieht es Ruchans Mutter – eine versierte Sternkundlerin – wieder zurück in ihr einfaches Quartier im Sternenturm, wo sie im Schutz der Feqzkirche weiter ihrer Sehnsucht nach den Sternen frönte. Ruchan wächst dort zwischen nächtlichem Beobachten der Sterne, den Lehren des nächtlichen Jäger der Nacht und Stapeln von Büchern und Pergamenten auf. Doch der aufgeweckte Junge kann die Leidenschaft seiner Mutter für die Wissenschaft nicht teilen und so treibt er sich lieber nachts durch die Gassen Fasars und hofft ein-

mal ein Kämpfer der Nacht wie die sagemumwobenen Sternschatten. Er schleicht auf der Suche nach Herausforderungen und zur Übung in die Aburja (Türme der Reichen und Mächtigen). Als er sich vornimmt, eine Haarsträhne des Satrapen von Fasar zu stehlen des Nachts in sein Schlafgemach einschleicht, wird er von dessen Leibwächter entdeckt und gefangen genommen. Khajid erkennt in den Gesichtszügen Ruchans eine frappierende Ähnlichkeit zu sich selbst und als er erfährt, dass Ruchan sein Sohn ist, verschont er sein Leben. Er lässt dem Jungen eine rudimentäre Ausbildung am Fürstenhof in Etikette und Staatskunst angedeihen, ehe er Ruchan in die Hände des fähigsten Meuchler Fasars gibt. In den Händen der Shanj'al'laila (Tul. Königin der Nacht) wird er zum Bindeglied seines Vaters zu der Meuchlergilde und Werkzeug der Satrapenfamilie um Gegner zu bestrafen und Feinde auszuschalten. Dabei muss er nicht vorrangig den leisen Tod überbringen sondern oft Warnungen in Form eines blutigen Tuches im Schlafzimmer übermitteln, Dokumente oder Artefakte stehlen oder Informationen sammeln, um ein Druckmittel gegen die Feinde des Satrapen zu finden. Mehrfach schlägt er Bestechungsangebote von seinen Halbbruder Sahil aus, der Ruchan mit der Beseitigung seiner Brüder beauftragen will um seinen Vater zu beerben. Bei dieser „Arbeit“ lernt er später auch seinen Halbbruder Fequir kennen und schätzen, dessen Ansprüche auf den Titel des Satrapen Ruchan nach dem Tod des Satrapen Khajid unterstützt.

## WESENSZÜGE

Er bemüht sich seinem großen Vorbild Feqz als nächtigen Jäger und Beschützer der Tulamiden nachzueifern und sieht den Schutz des Satrapenhaus von Fasar als eine seiner Pflichten im Sinne Feqz, jeden Tod den er zu überbringen hat bemüht er sich so würdevoll wie möglich für das Opfer zu gestalten, er schätzt Mut und starken Willen und sieht sich als Werkzeug Feqz an.

## LEBENS LAUF

- ☞ **1006 BF:** Geboren im Burj al'Nudjum (Sternentempel in Fasar)
- ☞ **1019 BF:** Aufnahme am Hof des Satrapen und seines Vaters
- ☞ **1021 BF:** Ausbildung zum Meuchler
- ☞ **1035 BF:** Tod seines Vaters und Beginn der Machtkämpfe um den Fürstentitel von Fasar

## VERBINDUNGEN

- ☞ **Satrapenfamilie von Fasar**
- ☞ **Yiyila al-laila** (tul. Sandvipern der Nacht, Meuchlergilde Fasars)
- ☞ Mehrere Erhabene und andere Reiche, die ihn mit Aufträgen bedacht haben.





## Motivation

Auf Bitten seines Halbbruders Fequir begleitet er die Expedition als angeblicher Entdecker und Gelehrter der Sternkunde und urtulamidischen Geschichte. Allerdings soll er ein Auge auf die Funde der Expedition haben, da Fequir in den Ruinen Zhamorrahs Beweise für die Rechtmäßigkeit des Herrschaftsanspruches der Satrapen von Fasar vermutet, die er zur Ergreifung des Titels nutzen will.

## SEFIRAH – TOCHTER DER ERDE

### Hintergrund

In einem namenlosen Dorf am Fuße des Raschtulswalls zwischen steilen Berghängen und undurchdringlichen Bergwäldern wird Sefirah als Tochter eines einfachen Hirten und einer Schönen der Nacht. Ihrer unbändigen Mutter begegnen alle Dorfbewohner mit tiefer Ehrfurcht, da sie als eine der Wächterinnen des schlafenden Giganten Raschtul gilt, durch deren Wirken sein ewiger Schlaf andauert und die Dörfer vor seiner alles zerstörenden Wut schützt. Auch Sefirah bewundert ihre wilde und aufbrausende Mutter, doch als sich ihre magische Begabung offenbart wird bei der Ausbildung sofort klar, dass sich die beiden Frauen in ihrem Wesen wie Tag und Nacht unterscheiden. Enttäuscht über ihre „sanftmütige“ Tochter, gibt ihre Mutter sie zu einer ihrer Zirkelswestern, welche dem Seelentier und Wesen ihrer Tochter viel mehr gleicht als sie. So verlässt Sefirah in einer einsamen Hütte im Raschtulswall von Dhamila, einer Tochter der Erde, ihre gesamte Jugend und erst nachdem sie ihre Vertraute Kilah findet, hat sie auf den Hexennächten wieder Kontakt zu anderen Menschen. Ihre Zirkelswestern sind auch die einzigen Personen, zu denen Sefirah Kontakt pflegt, so dass sie wenig Erfahrung im Umgang mit „normalen“ Menschen hat. Als sie sich in einem leidenschaftlichen Streit mit ihrer Mutter verwirft und um die Wogen zu glätten auf eine Reise durch das Land aufbricht, gerät sie wegen ihrer fehlenden Kenntnis über Konventionen oder Maß immer wieder in Schwierigkeiten. Stets gibt sie sich gemäß den Tradition der Hexen ihren Gefühlen voller Inbrunst hin – und muss nach einer leidenschaftlichen Affäre mit einer jungen Frau aus Jindir, die ihr Leben nach einem Unfall rettete, vor dem Zorn des wütenden Sultan fliehen. Gemeinsam mit ihrer Geliebten Damila lässt sie sich eine Weile in einem kleinen Dorf im Hinterland Mhanadistans nieder. Doch schon nach kurzer Zeit wird Sefirah immer unruhiger, während die Dorfbewohner ihrem

Temperament und den zunehmenden Tändeleien immer weniger tolerieren. Als ihre Geliebte ihr immer fremder wird und irgendwann einem Diener der Zwölfgötter auf seiner mildtätigen Reise folgt, verlässt Sefirah ebenfalls das Dorf und kehrt zu ihrem Hexenzirkel zurück. Immer wieder gerät sie dabei mit ihrer Mutter aneinander, braust zornentbrannt davon und lebt einige Tage oder Monate bei ihrer ehemaligen Geliebten die mittlerweile in der riesigen Stadt Fasar lebt. Bei ihren Besuchen kümmert sie sich oft um den Atvarya-Schrein und überzeugt die Besucher davon, dass dies nur eine urtümliche Verehrungsform der Satuaria darstellt.

### Wesenszüge

Auch wenn sie manchmal ein aufbrausendes Temperament an den Tag legt, ist sie nicht gemein und vergisst jeden Streit innerhalb kürzester Zeit, ihre Tollpatschigkeit macht sie immer wieder verlegen und so versucht sie seit ihrer Jugend eifrig in jedem anderen Bereich ihre Kompetenz zu beweisen (auch wenn sie vielleicht gar keine in diesem Bereich besitzt), gerne unterhält sie sich mit ihrer Vertrauten oder jedem noch so kleinen Tier, was für andere wie äußerst bizarre Selbstgespräche aussieht.

### Lebenslauf

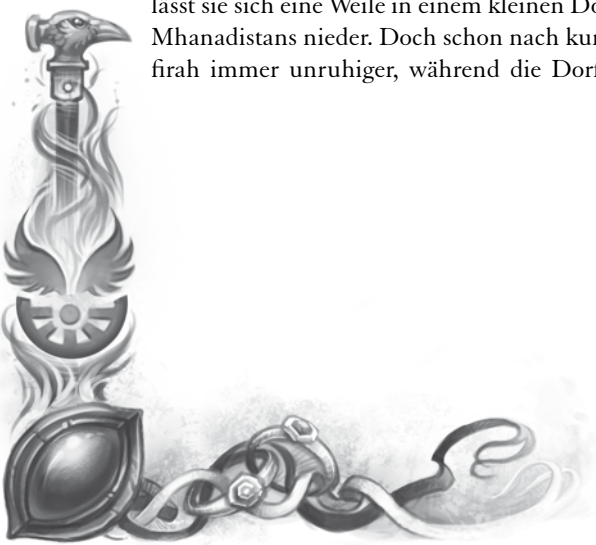
- ☞ **1009 BF:** Geboren in einem kleinen Dorf in Djeristan (Aranien)
- ☞ **1018 BF:** Ausbruch ihrer magischen Begabung und Beginn ihrer Ausbildung zu einer Tochter der Erde
- ☞ **1022 BF:** Verbindung mit ihrer Vertrauten Kilah
- ☞ **1024 BF:** Erste Hexennacht und Abschluss ihrer „Ausbildung“. Zerwürfnis mit ihrer Mutter
- ☞ **1025 BF:** Flucht aus Jindir mit ihrer Geliebten
- ☞ **1027 BF:** Rückkehr zum Hexenzirkel
- ☞ **1029 BF:** Beginn ihrer Streifzüge durch das Land und Besuche des Atvarya/Satuaria-Schrein in Fasar

### Verbindungen

- ☞ **Shanja der Hexen Djeristans** (ihre Mutter)
- ☞ Zahlreiche Hexen in Aranien und einige in den Tulamidenlanden

### Motivation

Ihre ehemalige Geliebte hat sie gebeten, eine Expedition als wildniskundige Führerin zu begleiten und da Sefirah immer gerne auf Abenteuerreise geht und eine alte Schuld begleichen will, hat sie sich der Reisegesellschaft angeschlossen, trotz der begleitenden Geweihten, die sie mit Misstrauen beäugt.





## YANASHI – EİPBRECHERİP, FENNEQİM DER BENİ FESSİRİ

### HINTERGRUND

Die uneheliche Tochter eines Wesirs am Hofe von Fürst Khajid ben Farsid mit einer Dienstmagd erlebt in ihrer Kindheit den erlesenen Luxus der Aburja (die Türme der Erhabenen von Fasar) mit eigenen Augen ohne jedoch daran teilhaben zu können. So lernt sie die brutale tulamidische Geldaristokratie in ihrer reinsten Form kennen und schwor sich, selbst einmal in die Reihen der Erhabenen aufzusteigen. Sie beobachtet die Wesire und Erhabenen und ihr Umfeld und prägt sich jede Intrige, Geheimwege und die Schutzmechanismen der Mächtigen genau ein. So oft es ihr möglich ist betet sie im Feqztempel und eines Nachts träumt sie von einem faustgroßen Rubin, der in einem von Fallen gesicherten geheimen Tresor liegt. Als einfache Bediente arbeitet sie sich hoch, bis sie als Botin unauffällig und ungehindert die verschiedenen Aburja betreten kann. Über Dienstbotentrasch und unbedachte Äußerungen der Reichen in Gegenwart einer unscheinbaren Dienstmagd gelingt es ihr den im Traum von Feqz gesandten Edelstein zu lokalisieren und in einem riskanten Gaunerstück gelingt es ihr den Edelstein am helllichten Tag zu stehlen und sich zum Feqztempel zu flüchten. Der Diebesfürst mit dem Decknamen Dscherman (tul. Greif) wird auf das vielversprechende Mädchen aufmerksam, die selbstbewusst die Aufnahme bei den Beni Fessiri - tul. Söhne des Listigen, die einzige Diebesgilde Aventuriens – fordert. Durch ihr Phexensstück wird sie direkt in den Rang eines Chalatim erhoben und nimmt den Namen Yanashi (tul. Yanash für Fledermaus) an und erhält nach der Entrichtung ihres Beitrittsobolus ihr silbernes Siegel mit dem Schemen einer Fledermaus. In den folgenden Jahren liefert sie sich mit anderen Gefolgsleuten des Herrn der Nacht abenteuerliche Wettstreite, um weiter aufzusteigen und Reichtümer zu Ehren des Listigen zu erobern. Mittlerweile ist sie in Fasar eine feste Größe und hat durch Verkleidungstechniken und Gesichtsschleier es bislang vermeiden können, dass irgendjemand außerhalb der Beni Fessiri ihr Antlitz kennt. So kann sie sich mit ihrem Wissen weiter in den Aburjas bewegen und gilt als Meisterin im Entschärfen von Fallen und im Besorgen sowie Fälschen von wichtigen Dokumenten. Längst will

sie nicht mehr „nur“ reich und einflussreich werden, sondern sich einen Ehrenplatz am Sternenhimmel erobern und vielleicht sogar die erfolgreiche Herausforderung des Anführers der Beni Fessiri, um seinen Platz einzunehmen.

### WESENSZÜGE

Ihre Vergangenheit hat sie abgelegt und achtet penibel darauf, dass niemand die Beni Fessiri Yanashi mit den verschiedenen Identitäten als Dienstmagd, Bettlerin oder Botengängerin in Verbindung bringt. Der Rausch von Adrenalin bei einem Phexensstück, die Aussicht auf einzigartige Schätze und ihre niemals versiegende Neugier treiben sie zu immer größeren Diebeszügen an, allein um zu beweisen dass sie es kann.

### LEBENS LAUF

- 👁 1011 BF: Geboren in Yol-Fessar (Fürstenpalast Fasars)
- 👁 1025 BF: Erstes Phexensstück, Aufnahme bei den Beni Fessiri und Erhebung in den Rang eines Chalatim (tul. Ehrenmantel)
- 👁 1027 BF: Erhebung in den Rang eines Fenneqin (tul. Wüstenfuchs)

### VERBİNDUNGEN

- 👁 **Dscherman:** Anführer der beni Fessiri, den sie irgendwann erfolgreich herauszufordern hofft
- 👁 **Habled al’Fessir ben Cherek:** Mondsilberwesir der Mada Basari zu Fasar, Handelspartner
- 👁 Zahlreiche Hehler, private Auftraggeber und einige der Beni Fessiri

### MOTIVATION

Die Geschichten über das sagenumwobene Zhamorrah sowie Berichte über einen kürzlich erfolgten Vorstoß in die urtulamidische Stadt haben ihre Neugier wie auch ihren Ehrgeiz erweckt: Sollte es ihr gelingen, tief in das mit Fallen gespickte Innere der Stadt vorzudringen, stünden ihr nicht nur die dort verborgenen Schätze zu sondern ein weiterer Schritt zur Aufnahme in den Kreis der Schelaschachim wäre vollzogen, die zu den größten ihrer Kunst zählen. Deswegen gibt sie sich bei dem Expeditionsauftrag als Entdeckerin aus, welche die alten Legenden erforschen will.

