

Mekiodene te Alantinos (Klasse: Optimatiker)

Mekiodene heißt eigentlich Huldrani Asgirsdater und ist das Kind eines hjaldingschen Runenmeisters aus der Tradition der Herolde. Schon während ihrer Ausbildung geriet sie mit einem jungen Runenkundigen namens Rasgar Halgarson aus einer einflussreichen Sippe aneinander, der daraufhin begann, systematisch ihren Ruf zu ruinieren. Kurz davor, ihn zum magischen Duell zu fordern, zeigte ihr Vater und Lehrmeister ihr die politischen Konsequenzen auf, die eine solche Tat für ihre Heimat haben würde. Sie entschied sich, nach Süden zu ziehen und fand im Imperium Aufnahme im Optimatenhaus Alantinos, das eine Verbindung zu den Runenmeister-Herolden besitzt. Sie änderte ihren Namen zu Mekiodene te Alantinos und brach völlig mit ihrer Vergangenheit.

Selbst für hjaldingsche Verhältnisse groß, aber schlank und sehnig, überragt Mekiodene die meisten imperialen Bürger und Optimaten um Haupteslänge. Dies und ihre hjaldingsche Herkunft machten es ihr nicht leicht, sich in der optimatischen Gesellschaft einzufügen. Die Mitglieder des Hauses Alantinos widmen sich zwar auch der Diplomatie und der magischen Spionage, gerade in den heutigen dekadenten Zeiten aber mehr noch Prunk, Intrigen und gesellschaftlichen Auftritten. Angewidert und enttäuscht zog Mekiodene in die Welt hinaus, um vielleicht endlich einen Platz zu finden, an den sie gehört und eine Bestimmung, die sie annehmen kann.



Nobshiwall Geisterfarbenkind (Klasse: Animist)

Nobshiwall stammt aus einer verarmten Shingwa-Sippe in der imperialen Provinzhauptstadt Sidor Koralan. Die Sippe lebte in einem heruntergekommenen Viertel und musste das wenige, das sie erwirtschaften konnte, zu großen Teilen an örtliche Banden abgeben. Schon früh sprachen die Geister zu dem Shingwakind, wurden bald Spielgefährten und Beschützer. Nobshiwalls Optimismus und Lebensfreude und der in dem Kind sichtliche Segen der ewigjungen Göttin Tscha gaben der Sippe Kraft. Dieser offensichtliche Segen der Geister brachte auch den dringend nötigen Frieden für Nobshiwalls Verwandtschaft, indem sie viele der abergläubischen Schläger der koralanischen Banden abschreckten - und auch die Freundschaft des Minotaurus Orcatos bewirkten, der die Sippe fortan beschützte.

Nobshiwall wurde vom alten Shanwada (wie die Shingwa ihre Animisten nennen) der Sippe ausgebildet und lernte schnell. Nobshiwalls Schicksal nahm eine weitere unerwartete Wendung, als Mekiodene te Alantinos zusammen mit einem örtlichen Honoraten auf der Jagd nach einem aus einem Gehege entlaufenen Raubtier in das Viertel kam. Im darauffolgenden Gefecht gegen die Bestie wurde der Honorat schwer verletzt und nur Nobshiwalls Fähigkeiten konnten ihn von der Schwelle des Todes zurückholen. Zum Dank stellte der Honorat die Sippe unter seinen Schutz und förderte sie, so dass sie bald zu einer in der ganzen Stadt angesehenen Handwerkerfamilie wurde. Nobshiwall aber nahm bald darauf Mekiodenes Angebot an, sie in die Ferne zu begleiten und Tschas Ruf "zu neuen Farben" zu folgen.



Orcatos (Klasse: Barbar)

Orcatos musste seine natürliche Kraft und Wut von klein auf nutzen, um in der Gosse zu überleben und sich in den Straßenbanden von Sidor Koralan hochzuarbeiten. Schließlich wurde er der bevorzugte Knochenbrecher des Verbrecherbosses Pheronius, aber im Gegensatz zu vielen seiner "Kollegen" genoss Orcatos es nie, anderen Schmerzen zuzufügen. Er war schlicht und ergreifend gut darin und seine Tätigkeit sorgte für einen vollen Bauch, ein Dach über dem Kopf – und Respekt. Die Wende in Orcatos' Leben kam schließlich, als er zusammen mit zwei anderen Schlägern Schutzgeld von einer örtlichen Shingwa-Sippe eintreiben sollte. Er wurde Zeuge, wie die Geister ein Shingwa-Kind erwählten, das sich mutig seiner Gruppe entgegen stellte. Angesichts der übernatürlichen Macht flohen seine beiden Begleiter vor einem Kind!

Orcatos konnte nicht mehr aufhören zu lachen und Nobshiwall lachte mit ihm. Nobshiwall erfuhr nie, was Orcatos dann tat. Er kehrte zu Pheronius zurück und brach ihm persönlich das Genick. Er musste drei Wachen töten und wurde dabei selbst schwer verletzt, aber er konnte entkommen und Pheronius' Bande zerfleischte sich in inneren Machtkämpfen. Orcatos wurde zum Beschützer der Shingwa-Sippe und diese seine Familie, die erste, die er je wirklich hatte. Als Nobshiwall sich entschloss, die Stadt zu verlassen, musste Orcatos nicht lange überlegen. Im Gegensatz zu allen Anführern, denen er gedient hatte, wirkte Mekiodene te Alantinos wie jemand, der seinen Respekt verdienen konnte.



Hainuyanei (Klasse: Kundschafter)

Hainuyanei (gesprochen HainuJanei, kurz: Hainu) wuchs in der großen Handelsstadt Eshbathmar weit im Süden auf, an der Grenze zwischen dem Thalassion, dem östlichen Ozean, und der gewaltigen Wüste Nakramar. Von klein auf begleitete sie die Handelskarawanen und wurde eine begabte Sandläuferin. Zwar gehörte sie nicht zu den Dralquabar-Stämmen der tiefen Wüste, verstand sich aber hervorragend darauf, Karawanen durch das unwirtliche Land zu führen und Wasserquellen zu finden. Dabei schien ihr stets das Glück hold zu sein, als würde eine höhere Macht über sie wachen. Dann begannen die Träume. Visionen, die Hainuyanei nicht zu deuten vermochte. Die Priesterbeamten von Eshbathmar sahen sie als erwählt an. Von welcher Gottheit, und derer gab es in den Stadtstaaten der Nakramar viele, vermochte aber niemand zu sagen.

Bis diese Frage geklärt war, sollte Hainu in einen Tempel gehen und in Meditation und Demut den Willen der Gottheiten ergründen. Hainuyanei floh in der ersten Nacht. Die Vorstellung, in die Zeremonien und Ränke der Priesterschaft verstrickt zu werden, ängstigte sie beinahe genauso sehr wie die, von einer Macht, die sie nicht verstand, erwählt worden zu sein. Sie bestieg das nächste Schiff und reiste in den Norden, in das mächtige Reich, von dem die Seeleute im Hafen von Eshbathmar ihr erzählt hatten. Dort heuerte Mekiodene sie als Wegsucherin und Fährtenleserin an. Aber die Träume hören nicht auf. Und langsam glaubt Hainu, einen Sinn und eine Stimme darin zu erkennen.



Fyark fuach Khashgar (Klasse: Kämpfer)

Fyark entstammt einer verarmten Leonir-Sippe in Rhacornos und schloss sich schon in jungen Jahren einer reisenden Gladiatorenschule an. Sie versprachen ihm eine Ausbildung und gute Behandlung, wenn er für sie in den Arenen des Landes kämpfte. Fyark wurde schnell zu einem der besten Gladiatoren in der Schule und brachte dieser in den Arenen viele Aureale ein. Er stellte sich wilden Bestien, maß sich mit anderen Gladiatoren und riss das Publikum zu Begeisterungstürmen hin. Alles änderte sich jedoch, als Fyark und die Gladiatorenschule nach Manossos im Horasiat Valantia kamen. Nach einem Streit zwischen dem berühmten amaunischen Stiertänzer FoShua und Fyarks Mentor Ussus wurde Ussus hinterhältig ermordet. Fyark schwor Rache und begann, sich auf einen Kampf mit FoShua vorzubereiten. Dabei lernte er Mekiodene te Alantinos und ihre Gruppe kennen. Sie berichteten ihm, dass FoShua im Geheimen eine Gruppierung

anführte, die einen Putsch gegen Khular Aylesh, den selbsternannten Herrscher des abgefallenen Horasiats Koromanthia plante und Ussus das wohl herausgefunden hatte. Am Tag des Erntefestes sollte der Putsch stattfinden, bei dem FoShua in der Arena vor dem Kriegsfürsten auftreten würde. Fyark sollte FoShua in der Arena stellen und Mekiodene und die anderen kümmerten sich um die restlichen Aufwiegler. An diesem Tag nahm Fyark zum ersten Mal aus persönlichen Gründen und voller Überzeugung das Leben eines Gegners. Mekiodene und ihre Gefolgschaft konnten die Aufwiegler abwehren und der selbst ernannte Herrscher Khular Aylesh zeigte sich dankbar. Fyark beschloss, den Arenen (zumindest für eine Weile) den Rücken zu kehren. Er würde mit Mekiodene reisen, auf der Suche danach, welche bedeutenden Herausforderungen das Leben abseits der reinen Unterhaltung der Massen für ihn zu bieten hatte.

