

Kairan Rasimba



Kairan, ist ein *Owangi* vom Stamm der *Wapengo* aus dem fernen *Uthuria*. Er wuchs im Dorf *Rasimba* auf, wo ein Schamane auf seine magische Begabung aufmerksam wurde. Dieser bildete ihn aus und ermöglichte es ihm während eines Rituals den "Geist des Panthers" in sich aufzunehmen, welcher von nun an sein Tier- und Schutzgeist sein sollte und sein Leben entscheidend prägen soll. Mit dem Erreichen des 15. Lebensjahres wurde Kairan in die herrschende Kaste magischer Krieger aufgenommen, welche (frei übersetzt) als "Die durch die Nacht sehen" bezeichnet wurden. Als eines von wenigen Dörfern unterwarf sich *Rasimba* der Herrschaft der Schatten nicht und wurde im darauf folgenden Krieg von *Marus* und den Schatten selbst vernichtet. Schwer verletzt sah Kairan sein Dorf niederbrennen und seine gesamte Sippe unter den Klingen der gnadenlosen Feinde fallen. Mit letzten Kräften konnte er sich in einen Einbaum ziehen und verlor schließlich das Bewusstsein. Als er wieder zu sich kam, fand er sich in einem ihm unbekanntem Teil des Dschungels an das Flussufer gespült wieder. Er musste lange Zeit Flussabwärts weiter wandern bis er völlig entkräftet das Dorf *Kara-Calur* erreichte. Dort wurde er aus Misstrauen gefangen genommen und erst nach einigen Tagen, die er in tiefer Trauer verbrachte der Dorfältesten vorgeführt. Er erfuhr dass die Schatten mit Hilfe der weißhäutigen Krieger von jenseits des großen Wassers besiegt wurden.

Kairan, seiner Heimat und seiner Freunde beraubt, sah es als einen Funken Hoffnung in diesen Tagen.

Mit einigen anderen Reisenden aus *Kara-Calur* besuchte er das sagenumwobene Falkhaven, traf dort auf die Heldengruppe und entschied sich mit ihnen das vom Bösen befreite *Uthuria* zu verlassen, und die Fremden in ihrer eigenen, fernen Heimat *Aventurien* im Kampf gegen einen andern, mindestens eben so bösen Gegner zu unterstützen. Er trägt den Namen seines Dorfes als Andenken mit in die neue Welt.

Mut 14
Gewandtheit 17
Konstitution 15
–
Raufen 10
Körperbeherrschung 8
Sinnenschärfe 9
–
Fährtensuchen 7
Wildnisleben 7
Orientierung 6