



ARCHETYP: VALBRAN AL'KIRA

Freigelassener Gladiator aus Fasar

Ein Archetyp für die Phileasson-Saga

erarbeitet von Markus Pfitzner
[irmindrion@thumelicus.de]

© Markus Pfitzner



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **„Das Schwarze Auge“ und zur Welt Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

CHARAKTERHINTERGRUND

Valbran al'Kira stammt gebürtig aus Thorwal. Bereits auf seiner ersten Seereise geriet der damals noch sehr junge Valbran in die Fänge von Piraten, die ihn im nächsten Hafen auf dem Sklavenmarkt verhökerten. Seine Besitzer wechselten in der Folgezeit beinahe wöchentlich, bis er schließlich in einer der berühmten Gladiatorenschulen Fasars landete. Sein Lehrer erkannte Valbrans Talent und schulte den jungen Thorwaler nicht nur im Umgang mit typischen tulamidischen Klingen, sondern auch in der tulamidischen Kultur, Sprache sowie im Glauben an Rastullah.

So entwickelte sich im Laufe der Jahre ein inniges Vater-Sohn-Verhältnis zwischen Valbran und seinem Herrn, der den jungen Thorwaler, der inzwischen mehr Tulamide als Nordmann war, schließlich davon entband, in den Fasarer Blutgruben zu kämpfen und ihn zu seinem persönlichen Leibwächter machte.

Als Valbran dann seinem Herrn das Leben rettete, entschloß sich dieser dazu, Valbran die Freiheit zu schenken. Mit einem reich verzierten Waqqif, einer Prunkrüstung und einem neuen Namen - Valbran al'Kira, Valbran der Siegreiche – entließ er ihn in die Freiheit.

Für kurze Zeit blieb Valbran noch in der Stadt, in der er vom Nordmann zum Tulamiden wurde, doch dann wollte er das Land seiner frühen Kindheit aufsuchen. Auf der Suche nach seinen Wurzeln machte er sich auf den Weg ins ferne Thorwal, stellte dort jedoch schnell fest, dass er sich inzwischen tatsächlich allzu sehr gewandelt hatte, um jemals wieder wie ein echter Thorwaler leben zu können.

Und so wird er einer der ersten sein, die in Kapitän Phileassons Mannschaft eintreten, um den gesamten Kontinent zu bereisen, vielleicht aber auch, um sich selbst zu finden.