



## Glossar

Rebellen  
Unterdrücker  
Phiruin Rahka  
Die Völker  
Magie

# Rebellen

## Zenay

Eine Magierin mit besonderen Fähigkeiten, die die Aufgabe erhält, die Welt Tyarul aus den Klauen einer mörderischen Tyrannin zu befreien. Anstatt von klein auf eine Ausbildung zu erhalten, wird sie erst nach ihrer Entführung mit ihrer wahren Identität konfrontiert. Ihr Deckname ist **Sina**, der Titel der Auserwählten „**Zafija**“.

## Tarek

Zenays treuer Begleiter und Freund, Schwertkämpfer und Enkel des alten Magiers Shetan. Tarek versucht, seine Freundin vor Schaden zu bewahren und auf ihre Aufgabe vorzubereiten, dabei steht er ihr immer zur Seite – und manchmal auch im Weg.

## Shetan

Ein ehemals starker Magier, der sich zum Schutz seiner Familie ins Exil flüchtete, um den Schergen der Tyrannin zu entgehen. Seine Tochter und ihr Mann starben im Krieg, anschließend nahm er seinen Enkel Tarek zu sich.

## Jesco

Sohn des Dorfführers von Ornanung, Tareks Freund und ein begnadeter Bogenschütze und Bogenbauer. Er soll seinem Vater Conroy nachfolgen, entscheidet sich jedoch dafür, Zenay auf ihrem Weg zu begleiten.

## Asyra

Enkelin der Dorfheilerin und gute Freundin Tareks. Obwohl sie eine ausgezeichnete Stockkämpferin ist, liegt ihr nichts mehr am Herzen als zu heilen und anderen zu helfen.

## Malak und Elaya

Die Geschwister kämpfen gemeinsam mit ihren Freunden an Zenays Seite für eine bessere Zukunft. Ihr Vater Feradun ist strikt gegen jeglichen Umgang mit Magie, doch Elaya faszinieren diese Kräfte nicht ohne Grund ...

## Iven

Jescos Cousin, der in Yoruba lebt und sich ihnen trotz seiner Arbeit als Wächter anschließt.

# Unterdrücker

## **Zayda**

Die Königin und Tyrannin Tyaruls. Dank ihrer schwarzen Magie war die Ratke in der Lage, ihr kriegerisches Volk zu vereinen und das gesamte Land zu unterwerfen. Sie sucht stets nach neuen Quellen von Magie und fasst deshalb Zenay mit ihren besonderen Gaben ins Auge.

## **Mazuk**

Zaydas treuester Gefolgsmann, der bei der Jagd auf die Auserwählte einen Fehler beging und seitdem alles daran setzt, sie wieder zu fangen.

## **Alrac**

Der aufstrebende Krieger ist Mazuk ein Dorn im Auge, da er mit seinen Vermutungen häufig richtig liegt und damit in Zaydas Gunst steigt.

## **Sirtar**

Zaydas oberster Berater, der meist im Hintergrund bleibt und mit seinen Gehilfen wichtige Informationen für die Königin zusammenträgt.

## **Shassarfat Naztek**

Der Anführer der „Kalten“, eines kleinen Stammes aus dem Norden, die sich ihre Unabhängigkeit von Zaydas Diktatur durch regen Sklavenhandel erkaufen.

## **Ikar, das Adlerauge**

Ein von Zayda angeheuerter Kopfgeldjäger, der mit seinem Blick Menschen ansehen kann, ob sie lügen oder die Wahrheit sprechen. Diese seltene magische Fähigkeit wird in seinem Stamm vererbt.

# Phiruin Rahka Rebellen

## **Tunez/Shir'Raki**

Ein Ratke, der von den Rebellen als Krieger bei der Königin eingeschleust wurde. Er befreit Zenay aus dem Gefängnis und gewinnt als Spion dennoch das Vertrauen der Königin.

## **Kamirr †**

Half bei der Befreiung von Zenay aus Mazmorras Gefängnis. Bevor er sie zu den Phiruin bringen konnte, opferte er sich, um sie vor Shassarfat und den Kalten zu retten.

## **Sivan**

Tunez' Kontaktmann im Versteck der Phiruin, ein aufstrebender Magier, der bald zu den Ältesten gehören könnte.

## **Martyom ∞ Byrgit**

Martyom lebt mit seiner Frau sehr abgeschieden auf einem Hof. Er ist ein Magier, sie eine Heilerin. Ihre Tochter **Nila** ist ebenfalls eine Phiruin, der Enkel **Benon** lebt bei den Großeltern.

## **Wannek**

Martyoms Kontaktmann bei den Phiruin, ein alter und weiser Freund.

## **Kalana ∞ Asur**

Kalana und ihre Familie wurden als Helfer der Phiruin enttarnt und gefangen genommen. Ihre Söhne **Anak** und **Kian** waren ebenfalls im Gefängnis und fliehen nun mit ihren Eltern, nachdem sie alle von Tunez befreit wurden.

## **Cassuan**

Ein alter Schwertmeister der Phiruin, der von Mazuk gefangen wurde und jetzt mit seiner Familie in Mazmorras Grab, dem Gefängnis der Ratken, festgehalten wird.

# Die Völker

In der Dimension Tyarul haben sich im Laufe der Jahrtausende verschiedene Völker und Kulturen entwickelt. Durch Krieg und Krankheit verschwanden manche von ihnen, andere leben nur noch in abgelegenen Regionen. Die 4 bekanntesten Völker, die heute noch die Dimension beleben, sind:

**Ratken** – dieses kriegerische Volk hat die Ratte als Wahrzeichen. Ihre Heimat ist ein karges Hochplateau, von dem aus sie das ganze Land mit ihrer Herrschaft überzogen haben. Sie sind sehr regimetreu und folgen dem stärksten von ihnen ohne Widerrede; seit vielen Jahrzehnten ist dies die Schwarzmagierin Zayda.

**Miakoda** – das Volk der Wölfe strebt nach Weisheit und Magie. Vor der Herrschaft der Ratken hatten sie die Rolle von weisen Beratern und Anführern inne, heute ist ihre Kultur weitestgehend zerschlagen und verboten. Die verbliebenen Miakoda leben abgeschieden und sprechen kaum über ihre glorreiche Vergangenheit.

**Hornträger** – ein Überbegriff für die vielen Großfamilien, die sich in diesem Volk bildeten. Die Hornträger stellen heute neben den Ratken den Großteil der Bevölkerung und dürfen sich auch noch als solche bezeichnen, da ihre Kultur von den Unterdrückern als harmlos eingestuft wurde. Sie sind ein hart arbeitendes, genügsames Volk, das sich noch am ehesten mit dem Regime der Ratken arrangieren konnte.

**Feliden** – dieses Volk der Großkatzen gilt seit dem Genozid, den Zayda anwies, als ausgerottet. Die Herrscherin der Ratken ließ die verschiedenen Clans der Feliden jagen und vernichten, weil sie diese als größere Gefahr als die Miakoda einstufte. Die Feliden waren ein agiles, kampferprobtes Volk, das für seine geschickten Jäger und magiebegabten Assassinen gefürchtet war. Doch gegen die Übermacht der Ratken konnten sie nur wenig ausrichten und wurden von der Landkarte getilgt.

# Magie

In Tyarul wird natürliche, von Menschen manipulierbare Energie als *Magie* bezeichnet. Magier können diese in der Umgebung wahrnehmen, in sich aufnehmen und sie sowohl in ihrem Körper als auch außerhalb nutzen. Dazu zählt elementare Magie wie das Erzeugen von Feuer oder Kontrollieren von Wasser, aber auch mentale Magie wie das Übertragen und Lesen von Gedanken oder Teleportieren. Schwarze Magie ist die entartete, unnatürliche Energie, die durch negatives Denken und Handeln genährt wird und einen eigenen Willen entwickelt.

**Konane** – wird die Anwendung von Magie genannt, bei der ein Magier die Energie zu seinen Augen lenkt, um seine Sehkraft zu verstärken. Besonders nützlich ist das während der Nacht, doch auch bei Nebel und Rauch ist es hilfreich. Wenn die Konane aktiv ist, wird ein glänzendes Leuchten in den Augen sichtbar, ähnlich der Reflexion von Katzenaugen bei Nacht. Auf ähnliche Weise kann auch das Gehör verbessert werden.

**Makani Chenda** – eine geistige Verbindung zweier oder mehrerer Menschen, in der sie Gedanken austauschen können. Mindestens einer in der Verbindung muss ein Magier sein und die Energie für das unsichtbare Netz aufrechterhalten.

**Bilure** – magische Speichersteine, die nur noch von wenigen begabten Magiern erschaffen werden können. Es ist ein anstrengender Prozess, die Magie in den besonderen Kiesel zu leiten; dementsprechend selten und teuer sind diese Steine. Außerdem dürfen sie per Gesetz nur von Ratken und Weißaugen eingesetzt werden.

**Weißauge** – Ein Magier, der von Zaydas schwarzer Magie kontrolliert wird. Sie bricht den Willen des Opfers und zwingt ihn danach wie eine Marionette, ihre Befehle auszuführen. Ihren Namen tragen die Sklavenmagier, da ihre Augen von einem hellen, trüben Schleier belegt sind.