

# Kasimir Alodunin zu Bjaldorn

## Von der Wiege bis zum Grabe

|                     |                                                                       |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| <b>Eltern:</b>      | Niederer Landadel, altes Geschlecht, ehemalige Siedler aus Gildenland |
| <b>Vater:</b>       | Abelmir Alodunin                                                      |
| <b>Mutter:</b>      | Winimai                                                               |
| <b>Geschwister:</b> | keine                                                                 |
| <b>Geburtsort:</b>  | Bjaldorn, Stallungen des Herrenhauses                                 |
| <b>Geburtstag:</b>  | 24. TRAVIA, 15 v. Hal (978 ↔)                                         |

## Jugend & Kindheit

Kasimir wird im Stall als unehelicher Sohn des *Abelmir Alodunin* und dessen Magd *Winimai* geboren. Der Vater Kasimirs stirbt kurz nach der Geburt, es heißt sein Bruder *Zinkhal* habe ihn vergiften lassen, um an die Reichtümer des Hauses und an die wunderschöne Frau Abelmirs, *Suszanna*, zu kommen. Suszanna aber ist unfruchtbar und gebiert auch dem Zinkhal, der sie zwingt, ihn zu ehelichen, keine Kinder. Vor den Rachegeleuten und der Mordlust des Zinkhal rettet Winimai den Knaben und legt ihn und den Siegelring des sterbenden Vaters vor die Stufen des TRAVIA-Tempels zu Ouveumas. Dort wächst der Junge zu einem wohlherzogen jungen Mann heran. Doch das alte Abenteuererblut seiner Vorfahren wallt in ihm, er will den Ursprung seiner Herkunft ergründen. So begibt er sich nachts eilends aus dem Tempel und verlässt die Stadt.

## Abenteuer & Erlebnisse

Vier Jahre schlägt sich Kasimir durch die Gegend und lernt in den Städten und auch in der Wildnis zu überleben. Zwei Jahre zieht er mit der Elfe *Savanya* durch die Wälder und er lernt dabei den unheimlichen, aber interessanten Druiden *Røde Rondorson* kennen. Als er von der Entführung der Kalifentochter *Nedime* hört, nimmt er sich ohne Zögern des Auftrags an und befreit diese aus den Fängen des *Sultans Hasrabal*. Der Kalif überlässt ihm ein edles Schwert, das er noch heute bei sich trägt sowie seine Tochter *Nedime*. *Nedime* vermag den stolzen Kasimir trotz ihrer unglaublichen Schönheit nicht zu binden, so wird sie vom Kalifen an Kasimirs Waffengefährten *Alrik* vergeben, der sich mit ihr häuslich niederlässt.

Gemeinsam mit seinen Gefährten *Savanya* und *Røde* hilft Kasimir einem armen Bauerndorf am Rande der Khom und vertreibt aus der alten Pyramide die untote Mumie eines herrischen Adligen. Frieden und Ruhe kehren in den Landstrich ein.

Ein Hilferuf von *Fürst Kulibin* lässt Kasimir mit seiner Gefolgschaft nach Khunchom reisen, wo sich den Dreien eine weitere Gruppe von Abenteurern anschließt. Es sind dies: *Thorin Eisenschild*, ein seltsamer Zwerg, der *Hochelf Mauritius*, der *Magier Halifax*, sowie ein Krieger namens *Knutschild*. Gemeinsam gelingt es, den Sohn des Fürsten vor dem Henkerstod (**der Streuner soll sterben**) zu bewahren und die Heirat der Häuser von Khunchom und Thalusa zu ermöglichen.

Inzwischen eilt der Ruf der Sieben Freunde Kasimir und seinen Gefährten voraus, und so fordert der reiche Händler *Trallop Gorge* die Gruppe an, um einen Wagenzug durchs Nebelmoor zu begleiten und die seltsamen Vorfälle dort zu klären. Schnell vertreiben die Sieben die marodierende Orkbande, die dafür verantwortlich ist und werden reich belohnt.

Thorin, der Zwerg, überredet Kasimir und seine Komplizen, einen Schatz zu bergen, der in einem Kloster in den Bergen der Khom zu finden sei. Dort fallen die Sieben unter der Führung des Kasimir einer geheimen Sekte in die Hände und werden durch ein Dimensionsstor geworfen. Auf der anderen Seite kämpfen sie sich durch die fremdartige Welt zu einem Riesenbaum durch und kehren **durch das Tor der Welten** nach Aventurien zurück. Reich an Erfahrung, aber immer noch von unbekannter Herkunft kehrt Kasimir mit seinen Kameraden zurück.

Für die reiche Familie *Engstrand* übernehmen sie auf einer Reise auf dem **Strom des Verderbens**, entlang des Großen Flusses auf der *Stern von Havena* die Schiffsbewachung und zerschlagen die Erbintrige der Nana Engstrand. Isida Engstrand, die Alleinerbin, bleibt Kasimir und seinen Gefolgen ewig dankbar. Isida kann Kasimir erklären, dass der Siegelring wahrscheinlich älter ist als der Sewerische Flachadel selbst, so bleibt die Herkunft Kasimirs weiterhin im BORONsdunkel.

Dem Markgrafen Thronwig zu Warunk retten die Sieben sein Ladifaahri, das sich im Traumgarten des Markgrafen einfand, aus den **Fängen des Dämons**. Sie zerschlagen die Ketten des Nachtdämons und seines Beschwörers und treiben die Kreaturen zurück in die Siebte Sphäre. Der Markgraf vermutet, dass der Ursprung des Siegels im Süden des Kontinents liegt, ein Trugschluss, wie sich noch herausstellt.

Zurück in Havena bleibt Kasimir gerade Zeit, um die erlittenen Wunden zu heilen, als er sich auch schon mit seiner Truppe nach Al'Anfa, der Pestbeule des Südens, macht, um dort den Zwergen und Sklavenhändler *Pokallos* das Handwerk zu legen und nach dem Ursprung des Siegels zu forschen. Fürst *Cuano Ui Bennain* zu Havena selbst erweist den Helden die Ehre als Auftraggeber. Eine Horde Schwarzoger kaufen jedoch unglücklicherweise die Gruppe auf, die Flucht scheint unmöglich. Zur Strafe für ihr aufrührerisches Verhalten bei der Naftanernte (*Goldleim*) werden sie in eine unterirdische Kampfarena gesteckt, aus der sie nicht zuletzt dank der Erfahrung des Zwerges mit Gewölben den Weg unbeschadet zurück in die Freiheit finden. *N'hatoëp* – eine dämonische Wesenheit – welche die Schwarzoger beherrscht, vertreiben sie im entscheidenden Finale und kehren **verschollen in Al'Anfa** nach Havena zurück. Dort verleiht der Fürst Kasimir und seinen Gefährten die Urkunde „Bürger der Stadt“ als Anerkennung für ihre Taten.

Nach längerem Aufenthalt in Havena, wo die Gruppe sich bei *Helgar Kefran*, dem Wirt zum *Schwarzen Adler*, einlebt, ruft erneut das Abenteuer. Ein Geheimauftrag, wahrscheinlich von kaiserlicher Seite aus, den erneut Fürst Cuano den Helden unterbreitet, lautet, die ins liebliche Feld entführten Hofmagier zu Gareth, zu befreien und zurückzubringen. Also macht Kasimir sich mit seinen Freunden auf, um in den Ruinen der untergegangenen Stadt Bosparan einem finsternen Horaskult den Garaus zu machen. Dieser wirbt für **Bosparans Wiederkehr** zu vergangener Macht. Dort befreien sie nicht nur die Hofmagier, sondern auch einen der legendären Zentauren: *Yuratils*, der ein enger Freund der Helden wird und ihnen noch viele Dienste erweist. Yuratils erkennt das Siegel als eines, das aus Gildenland stammen muss, doch Kasimir kann ihm nicht so recht Glauben schenken, er sucht den Beweis.

Um die Schätze der Zwerge zu heben, die sich im Finsterkamm niedergelassen haben, hordet der Schwarzmagier Kratak ein kleines Orkenheer zusammen. Gemeinsam mit den Verbündeten *Jason vom Berg*, einem alten Zwergen, der über einen kleinen Stamm Zwerge in den Walbergen gebietet und dessen Verbündeten *Fugullas* aus den Salamandersteinen, einem Hochelfen und Vetter von Mauritius, sowie *Eildon Edarab* aus Baburin, der eine kampfstarke Räuberbande befehligt, gelingt es den Sieben nach etlichen Scharmützeln die Armee des Finsteren in der **Schlacht am Finsterkamm** zu zerschlagen und mit Halifax' Hilfe den Kratak zu vernichten. Im Momente seines Ablebens verflucht der Finsterling Kasimir und seine Kameraden. Nur ein Stein mit der Macht des legendären *Sindebel*, einem uralten elfischen Artefakt vermag diesen **Fluch des finsternen Kratak** zu brechen. Ein Orakel des seltsamen Wanderers *Mirodulan* führt die Sieben dann schließlich auf die richtige Spur. In den Tiefen der Walberge finden sie unter Thorins Führung den Stein, kurz bevor der Fluch die letzte Kraft der Gruppe zerstörte. Als Dank für seine Taten bekommt Kasimir das uralte *Horn des Siegs* überreicht, das wie für ihn gemacht zu sein scheint.

Zurück in Havena fragt ein entfernter Vetter des Thorin, ob er und seine Mannen ein wertvolles Artefakt nach Andergast bringen könnten. Im folgenden werden die Sieben in den unheimlichen Wäldern Nostrias Opfer der Beschwörung des Dämons der Jagd, den Morgul, der große Widersacher des Halifax, ihnen auf den Hals hetzt, um sich für Vergangenes zu rächen. Nur knapp überleben die Sieben das Racheszenario, tiefe Narben nicht nur am Körper von den Wunden der **Wilden Jagd** davontragend.

Nach der Flucht aus den dunklen Wäldern erfährt Kasimir, der am Hof des Fürsten gern gesehen wird, dass es auch in Havena unge löste Probleme gibt und nachdem die Sieben sich wieder erholt haben, nehmen sie sich den Stadtpark vor, indem seit einigen Jahren ständig Menschen verschwinden und der seither gesperrt ist. Bei den Recherchen entdeckt der Zwerg Thorin einen unterirdischen Gang, der in die versunkene Unterstadt führt. Dort steht seit Jahrhunderten **Nahemas Turm**, halb versunken, mit dämonischen Wächtern und unglaublicher Magie gegen Eindringlinge gesichert. Dank Halifax und des Mutes Kasimirs überwinden die Sieben die Hindernisse und Schrecknisse des Turms und ungeahnte Reichtümer fallen ihnen in die Hände. Fürst Bennain überlässt den Sieben nur zu gerne das unheimliche Gebäude, zumal der Unbill im Stadtpark seither ein Ende hat.

Die nächsten Jahre verbringt Kasimir mit Nachforschungen. Er erfährt, dass das Siegel das eines Sewerischen Landadels im Bornland ist und bringt die Adresse eines Kundigen zu Tage. Als Halifax den Magischen Markt zu Lowangen besuchen möchte, ist Kasimir mit Begeisterung dabei. Erstmals seit fünf Jahren ziehen die Sieben wieder gemeinsam los. Kasimir lernt in Lowangen den Magier *Yagor Draschiff* kennen, der ihm seine Geschichte erzählen kann und der von den Untaten des Ungeheuers, das sich Onkel Zinkhal schimpft berichtet. Kasimir möchte sich am liebsten sofort auf den Weg nach Bjaldorn machen, jedoch wacht Thorin, der Zwerg, mit einem ein Mal in Form einer Schwarzen Kröte auf seiner Stirn auf – er ist mit einem Fluch behangen. Halifax holt sich Rat bei *Elcar-na* und Yagor. Thorin indes, **im Zeichen der Kröte**, handelt wie besessen, ihn zieht es in den ungestümen Norden, wo sein Schicksal besiegelt scheint. So bleibt Kasimir aus Loyalität zu seinem Gefährten vorerst nichts anderes übrig, als sich des Schicksals des sturen Zwerges anzunehmen. Die Sieben vollbringen mit *Bringimox*, einer männlichen Hexe im Grauen Wald, das Unmögliche und lösen den Bann von Thorin. Sie vereiteln eine Beschwörung eines gehörnten Krötendämons durch einen Zirkel Schwarzer Hexen deren Opfer Thorin hätte sein sollen.

Im Gegenzug verlangt Bringimox Hilfe, die er auch schon bald benötigt, als nämlich eine Horde wilder Gnome sein Haus bestürmt. So kommt Kasimir wiederum nicht dazu, sich Recht und Ehre zu verschaffen. Mit einem von Yagor Draschiff in ein Artefakt gebannten Zauberspruch gelingt es Thorin und seinen Gefährten, die Horde zu vertreiben, zumal ihnen Yuratils, der Zentaur, tatkräftig zur Seite steht. Doch trotz des **Spruchs des Yagor Draschiff** wird Røde, der Druide, getötet und kann nur mit unheilvoller Magie wieder zum Leben erweckt werden. Seit jenem Tag ist er für Kasimir ein anderer und das vorher herzliche Gefühl, das den finsternen Mann mit Kasimir verband, weicht einer Beklemmung.

Trotzdem bleibt Røde in der Gruppe, selbst als König Mizirion III von Brabak Kasimir und die Übrigen auf der Korisande anheuern lässt, ist er mit dabei. Die Helden sollen das Geheimnis der Vorgänge in einem Tempel des EFFERD ergründen und nach den Rissos, einem bisher unbekannten humanoiden Meervolk, suchen und es dem König gnädig stimmen, der mit den Rissos das Machtmonopol Al'Anfas im Süden brechen will. Trotz Meuterei und Sargasso, trotz Eiland der Gefahren und Seeräubern, gelingt es den Helden die **Insel der Risso** nach monatelanger **Fahrt auf der Korisande** im Süden zu erreichen und sich von der Friedfertigkeit der Risso zu überzeugen. Die Sieben beschließen, die Risso in ihrer Ursprünglichkeit zu belassen und sie nicht in die aventurische Machtpolitik einzubringen. Doch eben dies will Tar Honak, dessen unglaublich magisch begabte Helferin Salamandra, Tochter einer Halbgöttin, mit Hilfe einer von Tar Honak unterstützten Piratenbande ein Ritual zur Manipulation der Gottheit der Risso plant. Die In-Seele der Südmeerinsel muss gerettet werden, um die Inselwelt intakt zu halten. Während sich Kasimir und die übrigen mit der Piratenbande „**Bund der Schwarzen Schlange**“ auseinander setzen, kämpft Halifax einen schier aussichtslosen Kampf mit Salamandra. Mit letzter Kraft und der subtilen Hilfe der In-Seele kann Halifax Salamandra bannen, er selbst verliert einen Teil seines Augenlichts für immer. Nachdem auch die Piratenbande zerschlagen ist, kehren die Sieben, des Kämpfens müde, wieder heim.

Während die Übrigen sich von den Strapazen der Fahrt erst einmal über ein Jahr lang erholen, reist Kasimir schnellsten weiter in den Norden und stellt seinen Onkel und verurteilt ihn standrechtlich zum Tode. Dessen Kopf lässt er auf einen Pfahl aufspießen und als Warnung vor dem Herrenhaus stehen. Winimai, seine leibliche Mutter erzählt ihm die ganze Geschichte und von dem Tod Suszanna, die wegen der unglücklichen Ehe mit Zinkhal in den Tod getrieben wurde. Kasimir besucht das Grab seines Vaters und verlässt das unheilvolle Bornland für immer. Das Gut vermacht er Winimai, die den Landesverweser geheiratet hat und kehrt zurück nach Havena.

Als Kasimir von Fürst Cuano gebeten wird, in Winhall nach dem rechten zusehen, wo seit einigen Tagen ein Werwolf sein Unwesen treibt, kehrt in Kasimir und die Übrigen die Abenteuerlust zurück und alle begeben sich nach Winhall. Nach einigen Reibereien mit der Kaiserlichen Inquisition und mit Dexter Nemrod stellen die Helden den **Wolf von Winhall** und machen die ganze Wolfsbrut unschädlich. Den Retro-Magier *Aluris* jagen sie außer Landes. Für diese Verdienste bekommt Kasimir und seine Mannen den *Ehrensäbel der Garde zu Winhall*.

Alle 25 Jahre findet das **große Donnersturm-Rennen** statt, diesmal ist der Startpunkt in Winhall, da *Raidri Cunchobair* den Wagen der Göttin RONDRA beim letzten Male gewann. Fürst Cuano, dessen bester Freund Raidri ist, meldet die Sieben Helden gleich mit zwei Streitwagen an. Diese Streitwagen aus Blutulmenholz entwirft Thorin zusammen mit dem *Mechanicus Leonardo* in wochenlanger Arbeit. Viele namhafte Streiter wie *Prinz Brin*, Sohn des Kaisers Hal, und *Syrakus*, der wohl beste Streitwagenfahrer aller Zeiten, nehmen an dem Riesenereignis teil. *Charros Maramek*, ein Finsterling übelster Sorte, macht allen Beteiligten das Leben schwer, doch letztlich siegt Rondras Ehr' und durch den selbstlosen Einsatz Thorins, der sich mit letzter Kraft dem erbitterten Charros in die Bahn wirft und somit den Sieg des Rennens verspielt, ermöglicht dem Gespann unter der Führung Kasimirs den Triumph. Es ist geschehen: Die Sieben finden Einzug in die Halle der Größten Streiter und Kasimir als Sieger des Donnersturm-Rennens steht als Statue in vielen Hallen RONDRA. Den Donnersturm bekommt er als Gabe der Göttin und obgleich Kasimir eher ein Anhänger PHEXens war, der ihm in seiner Jugend oft behilflich, keimt in Kasimir großes Ehrgefühl für die Löwengöttin auf. Als Veranstalter des nächsten Donnersturm-Rennens in 25 Jahren wird Kasimir von Fürst Cuano mit den Lehnrechten der *Trutze Wolkengrund* bedacht und das alte Gemäuer geht in sein Stammesbesitz über: Das Geschlecht der Alodunin hat wieder einen klangvollen Namen in Aventurien.

So zieht sich Kasimir, der sein Lebensziel erreicht hat, in die Felsenburg Wolkengrund zusammen mit Halifax und Knutschild zurück. Oft besuchen ihn seine Freunde und manchmal, vor allem bei gutem Wetter, kann man Kasimir mit seiner stolz gebogenen Nase auf dem Wagen der Göttin durch seine Ländereien donnern sehen.

# Kasimir Alodunin von Bjaldorn



Kasimir Alodunin von Bjaldorn



Das Familienwappen der Alodunin