

Hacky ben Hackurabi al Ifriit ibn Heshinja

Gildenmagier, Botschafter der Hckun

Herkunft

Hacky ben Hackurabi ist der zweite, nicht legitime Sohn des Sultan Hackurabi, der die Oase Hckun sein eigen nennen kann. Der legitime Sohn Hackurabi ben Hackurabi ist Hacky's Halbbruder. Hacky's Mutter war eine Schönheit von Sklavin, die aus dem Lieblichen Feld stammte. Bis dato ist Hacky seine Herkunft nicht bekannt, nur seine tulamidischen Wurzeln, kann er auf Grund seines Äußeren nicht verleugnen. Aufgrund der Herkunft seiner Mutter wurde er nie den Lehren Rastullahs unterwiesen, auch wenn er sich in diesem Glauben auskennt. Durch seine auftretenden astralen Fähigkeiten war er bald gezwungen, die Hckun zu verlassen und wanderte nach Norden, wo er eine der Magierakademien besuchen wollte. Das führte dazu daß er schon mit einigen wenigen Erfahrungen, die Magier der Akademie in Andergast überzeugen konnte ihn trotz seiner ungenügenden Mittel aufzunehmen. Wie in Andergast üblich lernte er die Kampfzauberei, ist selber aber auch Meister des Horriphobus.

Beschreibung

Hacky trägt die Züge eines Novadi, die zu seiner Aufmachung als reisender Magier nie so recht passen will. Seine dunklen Haare und der finstere Blick haben schon mehrere Leute in Angst und Schrecken versetzt, so daß der Horriphobus gar nicht mehr zur Anwendung kommen mußte. Er trägt eine dunkel blaue, fast schwarze, leichte Robe, die den wattierten Waffenrock verdeckt. In einem Rucksack aus dunklem Leder trägt er alle wichtigen Sachen spazieren. Diese sind, wenn er sich auf Wanderschaft befindet, nicht sehr zahlreich. Sein Zauberstab hat am unteren Ende einen silbernen Schaft, endet oben in einer kunstvollen Schnitzerei, die eine angriffslustige Schlange zeigt.

Charakter

Hacky ist eigentlich ein gutmütiger Charakter, der mit jedem gut auskommen kann, und offen gegenüber allen Arten der Magie, sowie Elfen und Zwergen ist. Wer seine Scheu gegenüber dieser finsternen Gestalt verliert, der kann einen sehr treuen Freund in Hacky finden, der einem mit Rat, Tat und Zauber zur Verfügung steht. Hacky hat ein großes Interesse an Dämonologie und Alchimie, auch wenn es über ein Interesse bisher nicht hinaus gekommen ist, und kennt sich mit Pflanzen gut aus. Mit dem Verkauf der gesammelten Kräuter bestreitet er auch im wesentlichen seinen Lebensunterhalt.

Besonderheiten

Nachdem Prinz Hackurabi von der Existenz seines Bruders erfahren hatte, begab er sich nach Norden um Hacky heim zu bringen. Nach anfänglichen Schwierigkeiten fand er schließlich den studierten Magus inmitten einer Abenteurergruppe und brachte ihn heim. Erst das Abenteuer um Jeshacka weckte jedoch etwas Vertrauen in den Beni Hckun, denen Magie eigentlich verboten ist. Prinz Hackurabi jedoch gab seinem Bruder den Beinamen "ibn Heshinja" um anzudeuten, daß die Gabe Hacky's eine göttliche und damit nicht zu fürchten sei (und rechtfertigte damit gleichzeitig Hacky's Glauben an die zwölfgöttliche Hesinde). Dies war ein Gegengewicht zum dem Beinamen, den das Volk längst für den gefürchteten "Dämon" hatte : "al Ifriit". Der Sultan, der schließlich auch von der Tadellosigkeit Hacky's überzeugt war, erkannte ihn nun als seinen zweiten Sohn an und gab ihm den Titel eines Botschafters. Auf diese Weise ist Hacky viel unterwegs und unterhält diplomatische Beziehungen vor allem zu horasischen und almadischen Handelshäusern, was letztlich dem Wohlstand der Oase nur zuträglich ist. Da er mit seiner Magie auch in der Oase bisher nur gutes getan hat (verletzte geheilt, im Kampf schnell und effektiv geholfen) werden es immer mehr, die ihn bewundern "ibn Heshinja" nennen, anstatt "al Ifriit" zu fürchten.

Steckbrief	Eigenschaften und Talente
<p>Name Hacky ben Hackurabi Typus Magier Geboren 7. Efferd 3 nach Hal zugewendete Gottheit Hesinde, Rahja, Rastullah Haarfarbe Dunkel Augenfarbe grau-blau Größe 1,83 Schritt Gewicht 76 Steine</p>	<p>Pflanzenkunde : 16 Sprachen : 18 Alte Sprachen : 18 Aberglaube : 0 Alchimie : 10 Götter/Kulte : 16 Horriphobus : 18 Ignisphaero : 14</p>