

## Die Geschichte von Simara

### Ingame Vergangenheit

Simara ist der erste Charakter, den ich 2004 erstellt hatte. Getreu dem Vorbild meines Lieblingscharakters aus dem RO-Anime, Takius, sollte auch sie Mage werden. Und Simara hat wirklich alle Aspekte des Noob Seins erlebt...

Natürlich hatte sie erst einmal mehr Stärke als Intelligenz, die Bedeutung der Stats war mir fremd. Und natürlich war sie kunterbunt geskillt. Firewall war ihr fremd, und als sie Firewall schließlich kennen lernte und ihre Levelpartnerin damit angab, wurde ihr der Skill so zuwider, dass ich beschloss ihn niemals zu skillen! Und im Gegensatz zu Takius, wollte ich aus ihr eine Wizard machen, nachdem ich beeindruckt zugesehen hatte, wie ein Wizard vor meinen Augen zwei Lunatics auf einmal mit einem Lord of Vermillion gekillt hatte!

Sie wurde Level 45/33, bis ich mich dazu durchrang, sie neu zu machen. Zu groß waren die Stat und vor allem Skillfehler.

Trotzdem blieb ich bei meinem Entschluss, ihr keine Firewall zu geben. Simara wurde (mit Ausnahme von Sight, Soul Strike 10! und Stone Curse) eine reine Ice/Wind Wizard. Von den ersten 5 Charakteren, die ich erstellt hatte, wurde sie sogar als letztes 2nd Job. Und diese langsame Art blieb ihr treu. Wie oft musste ich mir anhören, wie bescheuert es doch sei, genau diese zwei Elemente gewählt zu haben, die gegen Wind Monster so gar nichts anrichten konnten? Ich glaube, bei jedem Zwei-Mann Besuch im Endless Tower ;3

Alleine war Simara jedenfalls nicht zu leveln, ohne Fire Wall oder Safety Wall. So beschränkte es sich auf Goat Horns und Party-Leveln, meist zusammen mit meinem Freund, der mich irgendwann mal als High Wizard sehen wollte. Dazu kam es jedoch nie. Denn als euRO seine Pforten schloss, war Simara lediglich Lv 87/50 geworden.

Natürlich hat Simara auch ein neues Leben auf iRO gefunden, wenn auch, wie Lunaa, mit einem Punkt hinter dem Namen. Auch sie wartet auf einen Namechange, doch da Simara in meiner Geschichte (vorerst) keinen Nachnamen trägt, gestaltet sich die Umbenennung noch etwas schwierig...

Dafür ist der "Traum" der High Wizard zum Greifen nah, denn in den letzten Tagen (Ende August) ist Simara. 99 geworden, und wartet nun darauf, dass mein Freund wieder Lust hat, seinen Aco weiter zu spielen, um mit ihm zu sharen.

### Die Geschichte um Simara

So knapp wie ihre ingame Vergangenheit ausfiel, so detailliert ist die Geschichte, die ich um Simara gesponnen habe.

Simara wurde in Prontera geboren. Ihr Vater starb bereits vor ihrer Geburt und so war sie für ihre Mutter das größte, und wohl auch letzte, Geschenk ihres Mannes. Als

die Hebamme Simara entband und auf ihren Händen hielt, wusste sie jedoch nicht, was sie von der Neugeborenen halten sollte. Entgegen allen anderen Babys, die sie in ihrem Leben schon entbunden hatte, war Simara eiskalt. Ihre Mutter beachtete die Kälte nicht, die von Simara ausging, es war ihr Kind, und sie war eine stolze Mutter. Die ganze Nacht hielt sie ihr Baby im Arm und blickte ihm in die Augen.

Als die Hebamme am nächsten Morgen wieder kam, um nach Mutter und Kind zu sehen, bot sich ihr ein gleichermaßen grausiges als auch schönes Bild. Simara's Mutter lebte nicht mehr. Ihr Körper bestand nur noch aus Eis, einem Eis, das selbst in der heißen Sonne nicht schmelzen wollte. Simara lag immer noch in ihrem Arm, wohligh behütet.

Simara wurde in das Waisenhaus der Kirche Prontera's gebracht. Die Priesterinnen des Waisenhauses machten jedoch einen großen Bogen um sie, denn das Baby strahlte noch immer eine eisige Kälte aus. Immer wieder munkelten sie, das Kind sei verflucht. Nur eine junge Priesterin widersetzte sich den anderen und sprach schließlich mit der Mutter Oberin des Waisenhauses über Simara. Als diese das Kind betrachtete, beschloss sie, dass das Waisenhaus der Kirche nicht der richtige Ort für Simara war, und bat die junge Priesterin das Kind nach Geffen zu bringen. Sie erkannte, dass auf Simara ein elementarer Fluch lag, den keine Priesterin hätte lösen können, doch das Waisenhaus für magisch begabte (und verfluchte) Kinder in Geffen wüsste sicher, wie mit dem Kind zu verfahren sei.

So landete Simara schließlich im Waisenhaus von Geffen. Auch hier stellte sie viele Sages und Wizards vor große Rätsel, doch sie wurde wie alle anderen Kinder großgezogen. Aufgrund der Kälte um sie herum, wurde sie von vielen Kindern gehänselt und aufgezozen. Eines Tages wurde sie so wütend, dass die Kräfte in ihr außer Kontrolle gerieten und der Junge, den sie anstarrte und anschrie verwandelte sich langsam in Eis. Geschockt von dem, was sie getan hatte, versank Simara in ein tiefes Loch, obwohl es einem Sage gelang, den Zauber auf dem Jungen zu brechen und ihn zu retten. Letzten Endes war dies aber der Schlüssel für die Wizards um zu verstehen, dass das Hauptzentrum ihres eisigen Fluches in ihren Augen verborgen war. Um die Kraft zu bändigen, und alle um sie herum zu schützen, wurden Simara's eisblauen Augen verbunden und bis heute trägt sie die dunkle Augenbinde, nicht fähig, sie abzunehmen. Ihre Kräfte wurden durch die Augenbinde zwar gebändigt, aber nicht blockiert. Sie helfen ihr, trotz des Stoffes vor ihren Augen klar und deutlich zu sehen, wenn auch in einem Blau Ton, und sie ist in der Lage, selbst an den heißesten Orten die stärkste Eismagie zu entfesseln. Jedoch sorgte die Verstärkung ihrer Kräfte auch dafür, dass sie unfähig war, die Augenbinde zu entfernen. Denn heute sind ihre Augen unkontrollierbar, und jeden, den sie ohne die Augenbinde anblicken würde, würde sofort zu Eis erstarren.

Nach dem Vorfall als Kind, hatten die meisten Menschen Angst vor ihr und Simara begann zu vereinsamen. Schließlich zog sie sich als erwachsene Wizard von den Menschenansammlungen zurück, verzog sich hauptsächlich in kalte, unnahbare Gebiete. Soziale Kontakte sind ihr ungewohnt, was dazu führt, dass sie für die

meisten Menschen kalt und gefühllos erscheint, auch wenn sie das eigentlich gar nicht ist. Sie weiß einfach nicht, wie sie sich richtig verhalten soll.

Jahrelang verkroch sie sich in ihrer Einsamkeit, bis sie schließlich von zwei Zwillingen aufgesucht wurde, und ihr klar wurde, dass ihr Schicksal und ihr Fluch eng mit dem Schicksal zweier Zwillingspärchen verknüpft ist.

## Steckbrief

Vorname: Simara

Familienname: --- / Frost (Siehe Story-Ausschnitt)

Alter: 27

Familie: keine

Haarfarbe: Eisblau

Augenfarbe: Eisblau - weiß

Besondere Merkmale: trägt immer ihre Augenbinde

Geburtsort: Prontera, aufgewachsen in Geffen

Wohnort: El Dicastes

Beruf: Wizard / Warlock

Spezialisierung: Ice/Wind (urspr.) (Allround Element (aktuell))

NPC-Freunde: keine

Stärken: unlimitierte Eismagie, scharfe Sinne

Schwächen: Ihre Verschlossenheit, schwache physische Abwehrkraft

Liebt: Ruhe, Einsamkeit

Mag nicht: ihren "Fluch"

Lieblingsessen: kalte Speisen

Lieblingsmonster: Siroma

Lieblingsskill: Storm Gust, Lord of Vermillion, Soul Strike

Lieblingsblume: Schneeglöckchen

Element: Wasser/Eis

Song: Foreigners - Cold as Ice (Genauigkeit: 80-90%)

## Story-Ausschnitt

"Ihr Name?"

"Simara."

"...und weiter?"

Nachnamen sind keine Anhängsel. Sie sind keine Begleitnamen die einfach nur dazu dienen, zwei Menschen mit demselben Vornamen zu unterscheiden.

Es sind Familiennamen. Sie zeigen die Verbindung zu der eigenen Familie und den Ahnen. Und sie sind kostbar.

Löst man sich von seiner Familie, oder wird die Verbindung gelöst, so verliert man seinen Nachnamen. Dies gilt nicht nur für die Fälle, in denen ein Teil der Familie verstoßen wird, sondern auch für ähnliche Schicksale.

Kein Waisenkind hat das Anrecht, einen Nachnamen zu tragen, auch nicht den seiner Eltern. Sterben die Verwandten, bevor ein Kind sich selbst versorgen kann, so geht man davon aus, dass es die Wurzeln seiner Ahnen nicht kennt - und somit auch nicht das Recht hat sich namentlich mit ihnen zu verbinden.

Ältere Kinder, die zu Waisen werden, tun sich schwer mit dieser Regelung. Im Geheimen halten sie an ihren Familiennamen fest und einigen von ihnen gelingt es, ihre alte Familie wieder aufleben zu lassen.

Jüngere Kinder können sich an ihren Nachnamen nach einer gewissen Zeit oft nicht erinnern, manche haben ihn nie gekannt. Doch wie jedes Kind, streben auch sie nach einer Familie, deren Namen sie stolz tragen können, und manchmal geben sie sich selber einen Nachnamen.

"Ich schlage Force vor!", strahlte der kleine Junge seine engen Freunde überlegen an. "Das drückt Stärke aus, niemand wird sich mit uns anlegen wollen!"

Einige stimmten zu, ein Mädchen jedoch erhob die Stimme. "Aber wie soll das klingen... Teresa Force? Kommt nicht in Frage!"

"Und welchen Namen schlägst du dann vor?"

"Wie wäre es mit Rose?", kam die Antwort nach einer Weile. "Teresa Rose, das würde mir gefallen!"

Laut widersprachen die Jungen der kleinen Clique, einen Blumenamen wollten sie nun wirklich nicht.

"Ich bin für Uni!", unterbrach ein anderer Junge das Gezanke. "Ein Name der zeigt, dass wir zusammen gehören, eins sind!"

Dieser Vorschlag kam an, keiner konnte sich der Bedeutung widersetzen.

Simara hörte zu, wie sich die anderen Kinder in ihrem Alter für den Nachnamen entschieden und laut ihre Namen mit dem neuen Nachnamen riefen.

Sie seufzte innerlich. Auch sie hätte gern dazu gehört, einen Nachnamen getragen, der sie zum Teil einer Familie gemacht hätte. Doch sie würde nie einen Tragen, das wusste sie. Wer würde sie schon adoptieren?

Jeder hatte Angst vor ihr. Keiner wollte sich ihr auch nur nähern, immer froren sie in ihrer Nähe und diese unheimlichen Kräfte in ihr jagte alle von ihr fort.

Vorsichtig tastete sie über die Augenbinde, die ihre Augen verdeckten. Einen Monat war es nun her, dass sie einen Jungen im Streit beinahe in einen Eiskristall verwandelt hatte.

Sie hatte es nicht gewollt. Doch die Kräfte hatten sich verselbstständigt, aufgewühlt durch ihre Emotionen.

Danach war es, als hätte sie eine Kraft geweckt, die bis dahin in ihr geschlafen hatte. Noch nie hatten ihr andere lange in die Augen blicken können. Es war ihnen unheimlich, und kalt.

Nun jedoch begann jeder, der ihr in die Augen blickte, direkt an, sich in Eis zu verwandeln. Seit 3 Wochen trug sie nun schon die Augenbinde, die dies verhindern sollte.

Sie hatte sich noch immer nicht daran gewöhnt.

In den folgenden Wochen blieben die Kinder bei ihrem Nachnamen. Sie bestanden darauf, von allen nur noch mit "Uni" hinter ihrem Namen angesprochen zu werden. Die Pflegerinnen des Waisenhauses spielten das Spiel mit. 'Typische Kindheitsphase.', hatte Simara sie sagen hören, 'Das vergeht wieder mit der Zeit, wie jedes Mal.'

Doch das Mädchen war sich dabei nicht so sicher. Würde man seine Familie eines Tages wirklich aufgeben? Auch wenn es sich hierbei nur um Freunde handelte? Nein, sie wusste dass sie mehr waren als das. Die Kinder bildeten eine kleine Familie, einen Zusammenhalt der nicht zu durchbrechen war und der sie zu einem kleinen Teil von etwas großem machte.

Nur sie würde niemals dazu gehören. In der großen Familie, die das Waisenhaus bildete, war sie allein. Ausgestoßen.

Sich einen Nachnamen zu suchen machte auch bei den anderen Kindern schnell die Runde. Jeder gab sich selbst einen Nachnamen, oder ließ sich von seinen Freunden einen geben. Und als schließlich jeder außer Simara einen neuen Namen trug, dauerte es nicht lang, bis den Kindern genau das auffiel.

Sie begannen Simara erneut zu verspotten. Sie aufzuziehen, dass sie keine Familie besaß, niemand, zu dem sie je gehören würde.

Das Mädchen ließ es über sich ergehen. Im Geheimen stimmte sie ihnen zu, und nicht selten half es ihr, schweigsam zu bleiben.

Doch es sollte sich ändern.

Nach einer Weile des Hohnes und des Spotts trat ein Junge auf sie zu.

"Hey, Simara.", begann er, "Sag mal, würdest du nicht auch lieber einen Nachnamen tragen?"

Simara hob leicht überrascht den Kopf.

"Wir würden auch den passenden für dich aussuchen!", versprach der Junge weiter.

Sie war sich unsicher. Konnte sie dem vertrauen? Könnte sie wirklich dazu gehören? Schüchtern nickte sie schließlich. "Ja.", hauchte sie. "Bitte... gebt mir einen."

Der Junge begann, sie zu umkreisen. Grübelnd legte er die Hand an das Kinn. "Was würde wohl zu dir passen.", begann er, "Simara Juwel? Nein, ein Juwel ist nicht das richtige. Simara Wolf? Hm, auch nicht. Keine Ähnlichkeiten mit einem Wolf." Einen möglichen Namen nach dem anderen zählte der Junge auf. Simara wartete gespannt darauf, welchen Namen er finden würde, der zu ihr passen würde und sie zu einem Teil der Gruppe werden ließ. Je länger der Junge überlegte, desto erwartungsvoller wurde sie. Er überlegte so lange, es musste ihm ernst sein! "Ich hab es!", sprach er schließlich aus, "Der Name, der perfekt zu dir passt. Der Name, der deinem Innersten entspricht, der dir deine Familie zeigt!" Simara lächelte fröhlich.

"Frost! Simara Frost!", grinste der Junge gehässig, "Denn du bist so kalt, dass nur die Kälte sich deiner annehmen würde! Deine Familie sind der Schnee und das Eis, passend zu der Kälte deines Herzens!"

Tief in ihrem Inneren schien etwas zu zerbrechen, von dem sie nicht dachte, dass es noch existierte.

"Simara Frost, die Eishexe!", höhnte es von nun an durch die Gänge.

Die Kinder wurden älter. Viele von ihnen hatten ihre Nachnamen längst aufgegeben, so wie die Pflegerinnen es vorher gesagt hatten. Jeder von ihnen würde bald in die Welt gehen und seinen eigenen Wegen folgen, und dabei vielleicht die eine, richtige Familie finden.

Doch Simara hatte es nicht vergessen, wollte es nicht vergessen. Und auch wenn es schon längst nicht mehr gehässig gemeint war, auch in den Köpfen der anderen war der Name hängen geblieben. Noch immer nannte man sie vereinzelt Simara Frost.

"Ihr Nachname!" Der Schiffsmaat holte Simara aus ihren Gedanken heraus. Sie zögerte einen Moment.

"Frost.", antwortete sie schließlich. "Simara Frost."

Der Maat nickte und verzeichnete den Namen in einem Buch, während Simara an ihm vorbei auf das Schiff ging.

"Sagen sie,", hielt der Maat sie noch einmal zurück, "was treibt eine junge Dame wie sie eigentlich in ein so eisiges und unfreundliches Gebiet?"

Simara schwieg. Dann wandte sie ihren Kopf leicht in seine Richtung.

"Ich suche mein Zuhause.", antwortete sie knapp. "Und meine Familie."

Den Maat verwirrt zurücklassend schritt sie voran, in ein Leben in den kältesten Gebieten, einsam und abgeschieden. Ein Leben, das ihr vorbestimmt war.