

Spielferzig: Eine ilshizische Guerai

von Arne Gniech und Marcus Jürgens

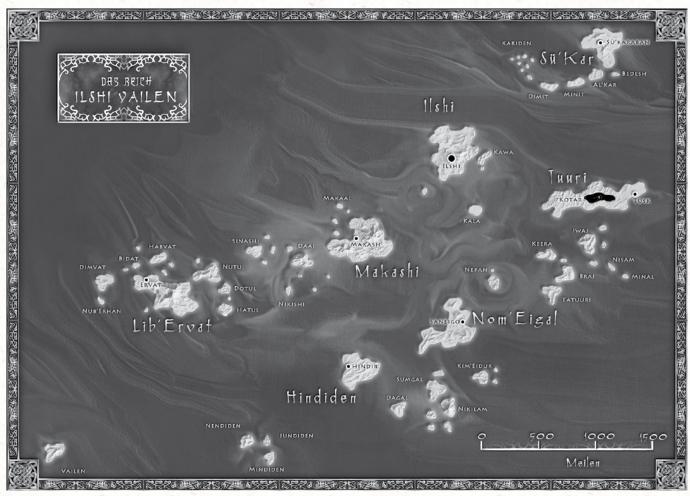


Spielferzig: Eine ilshizische Guerai

Vorbemerkung

Weil wir im Regelband Wege nach Tharun (im Folgenden abgekürzt WnT) auf die Veröffentlichung von Archetypen oder Beispielcharakteren verzichtet haben, hatten wir im vergangenen Jahr die Idee, mit einer lockeren Serie von Veröffentlichungen spielfertiger Heldinnen und Helden zu beginnen, anhand derer wir das Zusammenspiel aus Regelmechanik und dem Hintergrund der Spielwelt aufzeigen.

Der wundervolle Adventskalender von Nandurion kam da gerade recht, um das Format zu erproben: So ist im Dezember 2015 der Beitrag über die thuarische Nahamkiim Oulikou Saviir entstanden, der sich bis heute unter folgendem Link abrufen lässt: webzine.nandurion.de/files/2015/12/Tharunische-Runenherrin-1.pdf. Damals schrieben wir: »Sollte dieses Format auf Gefallen stoßen, sind weitere Artikel dieser Art durchaus vorstellbar ...« – und obwohl wir nur eine Handvoll Feedbacks erhalten haben, waren diese allerdings sehr positiv. So setzen wir die Serie nun fort und knüpfen dabei in gewisser Weise an die Geschichte von Oulikou Saviir an. Wir begeben uns nämlich erneut ins Reich Ilshi Vailen, also genau dorthin, wohin es die tapfere Runenmagierin verschlagen hat



»Im Reich Ilshi Vailen sind Frauen und Männer gleichgestellt.«

© 2015 Markus Holzum, Uhrwerk Verlag, Köln

Dirubiddi

Eine ilshitische Guerai aus dem Archipel Nom'Eigal, Insel Nom'Eigal, Stadt Daneigo

Volk: Ilshiten

Kultur: Ilshi Vailen (Höfische Familie) Profession: Thuarische Nahamkiim

Geschlecht: Weiblich

Geschichte

Diruhiddi ist eine junge Niedere Guerai aus dem Archipel Nom'Eigal im Reich Ilshi Vailen. Dort wurde sie auf der gleichnamigen Hauptinsel in die Orange Kaste, die Schwerter-Kaste, hineingeboren und von den Kastenältesten aufgezogen, wie es in Ilshi Vailen Sitte ist. Sie kennt weder Mutter noch Vater, auch dies ist in Ilshi Vailen üblich, denn die Guerai gründen dort keine Familien, sondern dienen mit ihrem gesamten Leben der Roten Herrscherkaste (Zum Kastensystem von Ilshi Vailen siehe *Tharun – Die Welt der Schwertmeister* S. 229ff.).

Als Guerajin kam sie auf die Festung der kleinen Hafenstadt Daneigo, wo sie ihre Ausbildung zusammen mit einer Schar gleichaltriger Anwärter unter dem Schwertmeister Neyrama Bingarama begann. Den Weg zur Niederen Guerai hat Diruhiddi trotz manchen Tadels bisher ohne größeren Fehltritt absolviert, denn sie verfügt über einen immensen Ehrgeiz und eine angeborene Gabe für die Zweihandschwingen, die bei den Kämpfern des Reiches beliebt sind.

Von ihrem schikanösen Ausbilder stets nur kurz Diru gerufen, hat sich dieser Spitzname unter den anderen Guerai schnell durchgesetzt. Bingarama eines Tages zu bezwingen und dann gemäß dem ilshitischen Brauch seinen Namen als Nachnamen anzunehmen, ist deshalb bis heute auch Diruhiddis heimlicher Traum. Wenn sie sich unbeobachtet glaubt, probiert sie den triumphalen Klang des Namens Diruhiddi Bingarama aus, wohlwissend, dass sie noch sehr lange an der Perfektionierung ihrer Kampfkünste wird feilen müssen.

Diruhiddis Ausbildung auf Saneigo wurde jäh unterbrochen, als vor der Küste Nom'Eigals ein Schiff auftauchte, auf dem die aus Thuara entführte Runenmagierin Oulikou Saviir zur Hafenstadt Saneigo gebracht wurde. Kurzerhand wurde die ahnungslose Diruhiddi zu ihrer Leibwächterin bestimmt, denn die Anwesenheit Oulikous schien eine Geheimsache zu sein, von der nur wenige Eingeweihte wissen durften. Gemeinsam mit der Nahamkiim verließ Diru deshalb ihre Heimatinsel und begleitet sie seither bei ihren Fahrten durch Ilshi Vailen, deren eigentümlichen Sinn die Guerai zwar nicht versteht, sehr wohl aber ihrer Schutzaufgabe mit heiligem Ernst nachkommt. Immerhin verfügt sie, anders als die meisten Niederen Guerai, durch die eilige Berufung de facto über eine eigene Schwinge – nämlich die, die sie mit sich führte, als sie Nom'Eigal verließ.



»Diruhiddi – Die Niedere Guerai übt die Mutige Schwinge« Bild: Lisa Schaude

Wann immer es ihr der Dienst erlaubt, setzt Diruhiddi mit unvermindertem Eifer ihr Training fort, um in nicht allzu ferner Zukunft zur Shin-Dhara zugelassen zu werden – der Schwingenprobe, bei der sich entscheidet, ob sie zur Hohen Guerai taugt oder ob all ihre Plagen und Mühe vergebens waren.

Diruhiddis Heimat Nom'Eigal leidet, wie alle Archipele Ilshi Vailens, unter einer elementaren Plage: dem Bann des Feuers, der dafür verantwortlich ist, dass viele seiner Bewohner immer wieder in heißem Zorn entflammen und von glühender Rachsucht oder Wut erfüllt sind. Diru allerdings hat dieses Phänomen noch nicht an sich selbst gespürt, sehr wohl aber bei ihrem Ausbilder Bingarama oder anderen Guerai. Sie selbst glaubt, dass der Angriff

auf das Nachbarreich Thuara, über den immer wieder schwärmerische Gerüchte an ihre Ohren dringen, Linderung bringen wird. Die Heerführerin Nagendra Karan, die etliche Inseln des thuarischen Achipels Tingshasa als Provinz unterworfen hat, bewundert Diruhiddi daher vorbehaltlos und träumt davon, eines Tages in den Krieg zu folgen.

Äußere Erscheinung und gesellschaftliche Rolle

Diruhiddi ist eine mittelgroße, junge Frau mit schwarzen, hochgebundenen Haaren und einem dunklen, bläulichen Hautteint, wie er bei den Ilshis üblich ist. Ihre ganze Erscheinung ist athletisch und drahtig, ihr Körper scheint immer unter Spannung zu stehen und ihre dunklen, von schwarzen Brauen und einem orangen Lidstrich betonten Augen sind hellwach und angriffslustig.

Mit Ausnahme der nächtlichen Schlafenszeit und der täglichen Waschungen legt Diruhiddi ihre Waffe und ihre Rüstungsteile nur ab, um sie zu pflegen. Besonders ihrer ausladenden Langschwinge widmet sie sich täglich vor und nach dem Training. Langholz und Kurzdorn hingegen vernachlässigt sie, seitdem sie ihre Kampfkunst vor allem auf die Langschwinge konzentriert.

Um den Oberkörper trägt Diruhiddi eine taillierte Kurze Bronn und auf dem Kopf einen schmalrandigen Toppet. Ihre Arme und Beine sind mit dünnem orangen Stoff umwickelt, der sie als Angehörige der Orangen Kaste ausweist. Ihre Füße stecken in ledernen Sandalen, in denen sie erstaunlich standfest ist.

Seitdem Diruhiddi den Auftrag erhielt, die thuarische Runenherrin Oulikou zu begleiten, ist ihre ganze Aufmerksamkeit darauf gerichtet, Leib und Leben der Nahamkiim vor jedweder Gefahr zu beschützen. Dabei hinderlich ist vor allem, dass sie sich vor den magischen Kräften Oulikous fürchtet und ihr daher stets mit einer Mischung aus furchtsamem Respekt und zur Schau getragener Stärke gegenübertritt. Da die Fremde nach Diruhiddis Auffassung oftmals aus Unkenntnis der Gebräuche oder aus Selbstüberschätzung leichtsinnig oder fahrlässig handelt, fühlt sie sich zuweilen berufen, ihre Schutzbefohlene zu ihrem eigenen Besten aus der Gefahrenzone zu bringen oder ihre vermeintlich riskanten Manöver eigenmächtig zu vereiteln.

Eigenschaften

MU 14 | KL 9 | IN 14 | CH 11 | FF 12 | GE 15 | KO 13 | KK 14 SO 7 | MR 2 | GS 7 | WS 9 LeP 35 (17/11/8) | AuP 40 AT-Basis 9 | PA-Basis 9 | FK-Basis 8 | INI-Basis 15 | Ausweichen 11 AP 2510

Vorteile

Ausdauernd: 2, Begabung für Zweihandschwingen, Eisern, Gueraiausbildung, Herausragende Eigenschaft (Gewandtheit): 1, Richtungssinn

Nachteile

Aberglaube: 6, Arkanophobie: 6, Arroganz: 5, Autoritätsgläubig: 8, Dunkelangst: 5, Einbildungen, Neid: 8, Neugier: 5, Niedrige Magieresistenz: 2, Prinzipientreue: 10, Totenangst: 5, Unfähigkeit für Talentgruppe Wissen, Vergesslichkeit, Verpflichtungen, Vorurteile gegen Abschaum: 9

Glossar

- **Daneigo** Hafenstadt auf Nom'Eigal mit nahegelegener Ausbildungsfestung.
- Guerai Kriegerkaste Tharuns, nach Rang in Niedere und Hohe Guerai unterteilt. Nur Guerai haben das Recht, Waffen zu tragen. Ihre Pflicht ist der Schutz der Bevölkerung und die aufopferungsvolle Loyalität zu ihrem Herrn.
- Ilshi Vailen Eines der acht äußeren Reiche Tharuns. Nachbar zu Hashandra und Thuara.
- Nagendra Karan Erfolgreiche Heerführerin der Expansionsstreitmacht aus dem Archipel Nom'Eigal im Reich Ilshi Vailen.
- Nahamkiim thuarisch Bewahrerinnen des Fremden, Runenherrinnen aus Thuara.
- Neyrama Bingarama Schikanöser Gueraiausbilder von Daneigo.
- Nom'Eigal Archipel im Reich Ilshi Vailen sowie die gleichnamige Hauptinsel des Archipels. Leidet unter dem Bann des Feuers, einer der elementaren Plagen, die in verschiedenen Ausprägungen das ganze Reich Ilshi Vailens bedrücken.
- Oulikou Saviir Thuarische Nahamkiim, die von den Ilshiten aus Tingshasa entführt wurde.
- Orange Kaste Ishitische Kaste der Guerai, die nach dem Kastengebot keine Herrscher sein dürfen.
- **Oyongi** Niederer Guerai auf der Festung von Daneigo. Schimpfname *Speiaffe*.
- Purpurne Kaste Ishitische Kaste der Diener, Dienerinnen und der städtischen Handwerker und Handwerkerinnen.
- Rote Kaste Ishitische Kaste der Herrscher und Herrscherinnen, die nach dem Kastengebot keine Waffen tragen dürfen.
- **Saneigo** Hauptstadt auf der Insel Nom'Eigal im gleichnamigen Archipel Nom'Eigal.
- Shin-Dhara Schwingenprobe zwischen zwei Niederen Guerai, deren Sieger zum Hohen Guerai geweiht wird.



Wesenszüge

Diruhiddis Begabung für Zweihandschwingen hat ihr die Konzentration auf die Langschwinge von Beginn an erleichtert. Zudem ist sie sehr ausdauernd und besitzt eine eiserne Konstitution. Da sie außerdem über herausragende Gewandtheit verfügt, liegen ihr sämtliche körperliche Talente, die im Zentrum der Gueraiausbildung stehen, sehr. Ihr Richtungssinn kompensiert in gewisser Weise ihren größten Nachteil: ihre Vergesslichkeit. Diru kann sich selten den genauen Weg oder einzelne markante Besonderheiten merken, hat aber sehr wohl stets im Gefühl, wo sie sich gerade befindet und wo sie hinmuss. Ihre Vergesslichkeit ist so gravierend, dass sich ihr alle Wissenstalente nur erschwert erschließen.

Eine gehörige Dunkelangst, eine Portion Aberglaube, sowie absolute Autoritätsgläubigkeit teilt Diru mit den meisten Bewohnern der Hohlwelt. Bei ihr kommen allerdings Einbildungen hinzu, die sie oftmals Dinge sehen lässt, die nicht da sind oder sich nicht so zugetragen haben, wie sie glaubt – in Verbindung mit ihrer schon erwähnten Vergesslichkeit ein sehr folgenschwerer Wesenszug. Ihre Arroganz kommt erschwerend hinzu, da sie Diru manchmal daran hindert, eine Fehldeutung einzugestehen. Ebenso ist Neid ein schlechter Antrieb – unter Guerai allerdings ebenso wie Prinzipientreue gegenüber den Kastengesetzen und Verpflichtungen gegenüber der Roten Kaste fast obligatorisch. Anfällig ist Diru auch für Magie, auf die sie ebenso wie auf Tote furchtsam reagiert – gleichzeitig treibt sie ihre Neugier immer wieder an, sich in Gefahr zu begeben.

Thuara Eines der acht äußeren Reiche Tharuns. Nachbar zu Ilshi Vailen und Memonhab.

- Tingshasa Zwischen den Reichen. Thuara und Ilshi Vailen umkämpfter Archipel. Zugleich Name der Hauptinsel des Archipels.
- Umashankar Niederer Guerai auf der Festung von Daneigo. Kurzname Uma.
- Violette Kaste Ilshitische Kaste der Gelehrten, Runenherrinnen und Runenherren und Kymanai.

Typische Aussprüche

- · Morgens aufstehen, abends hinlegen, alles ist einfach!
- Behalte nur das Nötigste im Blick Deinen Gegner!
- Auf jeden Schritt folgt ein weiterer wie ein Schlag auf den nächsten.
- Fürchte Deinen Gegner nicht, sondern Deine Zaghaftigkeit.
- · Wer stehenbleibt, kommt weder voran noch zurück.
- Deine Schwinge verliert ihren Glanz nur einmal.
- · Was Du nicht gehört hast, kannst Du auch nicht vergessen.
- Dein Name wird mit Deiner Schwinge geschrieben oder mit Deinem Blut.

Profane Fertigkeiten
Kulturkunde Ilshi Vailen, Ortskenntnis (Daneigo)
Kampf-Sonderfertigkeiten
Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Kurze Bronn), Rüstungsgewöhnung II, Talentspezialisierung Zweihandschwingen (Ilshitische Langschwinge), Wuchtschlag
Waffenloser Kampf
Raufen; TP 1W+1, AT 13 PA 11 Ringen; TP 1W+1, AT 11 PA 10

Ausrüstung

Orange Tücher, Ledertasche, Waffenpflegemittel, Seil, Wasserschlauch, Lederriemen, ein Seidengewand mit purpurnen Blütenmotiven und roten Bordüren (in einem eingenähten Versteck in der Tasche)



Waffen und Rüstungen

Ilshitische Langschwinge (beidhändig); TP 1W+7, AT 20 | PA 19 Kurzer Dorn; TP 1W+2, AT 12 | PA 10 Langholz; TP 1W+5, AT 15 | PA 13

RÜSTUNG NACH TREFFERZONEN (BERECHNET MIT ZONENSYSTEM)

Kurze Bronn (schützt den Rumpf) RS 3, BE 3 Toppet (tellerförmiger Helmschutz) RS 1, BE 1

ко	BR	RÜ	BA	LA	RA	LB	RB	GES.	grs	gbe	
2	5	4	4	3	3	0	0	3	3	1	Ī

Diruhiddi beherrscht vor allem die Klassiker unter den Kampffertigkeiten, da ihr die Shin-Dhara, die sie zum Hohen Guerai machen soll, noch bevorsteht. Sie bevorzugt einen intuitiven Kampfstil, der die schnelle Entscheidung sucht, wenn sich eine Gelegenheit auftut. Sie beherrscht mit Finte und Meisterparade aber auch erste Manöver, um sich eine solche Gelegenheit selbst zu schaffen – und dann mit genügend Wucht zuzuschlagen, um eine Wunde zu erzeugen.

Damit ihre hohe Gewandtheit zum Tragen kommt, soll sie ihre Rüstung möglichst wenig behindern. Deshalb trägt Diru bisher nur Toppet und Große Bronn.

Langholz und Dorn hat Diru gegenüber der Langschwinge sträflich vernachlässigt, obschon sie weiß, dass sie für eine erfolgreiche Shin-Dhara auch hier noch besser werden muss.

_ 1		
1	ente	

KAMPFTECHNIKEN

Anderthalbhänder 4, Belagerungswaffen 4, Bogen 4, Dolche 4, Hiebwaffen 0, Infanteriewaffen 11, Raufen 7, Ringen 4, Säbel 0, Speere 4, Wurfmesser 0, Zweihandschwerter (Ilshitische Langeschwinge) 20

KÖRPERLICHE TALENTE

Athletik (GE/KO/KK) 8, Klettern (MU/GE/KK) 7, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 10, Schleichen (MU/IN/GE) 4, Schwimmen (GE/KO/KK) 4, Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 10, Sich verstecken (MU/IN/GE) 2, Singen (IN/CH/CH) 0, Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 6, Stimmen imitieren (KL/IN/CH) 2, Tanzen (CH/GE/GE) 5, Zechen (IN/KO/KK) 2

GESELLSCHAFT

Etikette (KL/IN/CH) 8, Gassenwissen (KL/IN/CH) 2, Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 5, Sich verkleiden (MU/CH/GE) 2, Überreden (MU/IN/CH) 2

NATUR

Fährtensuchen (KL/IN/KO) 4, Fallen stellen (KL/FF/KK) 2, Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) 2, Fischen/Angeln (IN/FF/KK) 1, Orientierung (KL/IN/IN) 5, Wildnisleben (IN/GE/KO) 6

WISSEN

Geografie (KL/KL/IN) 2, Götter und Kulte (KL/KL/IN) 6, Heraldik (KL/KL/FF) 6, Kriegskunst (MU/KL/CH) 5, Pflanzenkunde (KL/IN/FF) 1, Rechnen (KL/KL/IN) 2, Rechtskunde (KL/KL/IN) 3, Sagen und Legenden (KL/IN/CH) 4, Schätzen (KL/IN/IN) 2

SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Vailisch (17) 7, Tharunische Zeichen (12) 4

HANDWERK

Ackerbau (IN/FF/KO) 1, Hauswirtschaft (IN/CH/FF) 2, Heilkunde: Wunden (KL/CH/FF) 5, Holzbearbeitung (KL/FF/KK) 2, Kochen (KL/IN/FF) 2, Lederarbeiten (KL/FF/FF) 4, Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) 4, Schneidern (KL/FF/FF) 3, Tätowieren (IN/FF/FF) 3

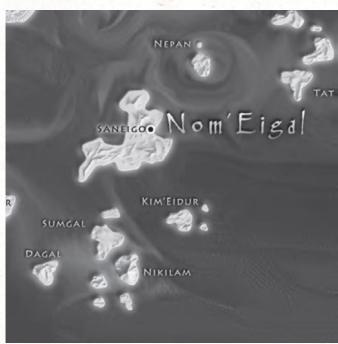


Diruhiddis letzter Ausbildungstag

Diruhiddi hat ihre gesamte Jugend auf den Trainingshöfen und Übungshallen der Ausbildungsfestung von Daneigo verbracht. Hier wurde sie von der Morgenbläue bis zur Abendbläue zur folgsamen, allzeit kampfbereiten Guerai gedrillt und auf die Gesetze und Rituale der Orangen Kaste eingeschworen. Nahezu nichts drang an ihr Ohr, was nicht für sie bestimmt war – selbst Nachrichten aus der nahen Stadt oder gar der fernen Hauptstadt Saneigo nahm sie kaum zur Kenntnis. Ihre ganze Aufmerksamkeit galt der täglichen Schinderei: Abruptes Aufstehen, schnelles Anziehen und Losrennen zum Morgentraining, danach hastiges Essen, gründliche Waffenpflege, unbarmherziges Körper- und Schmerztraining, technisches Kampftraining, paarweise Übungskämpfe, einstündiger Ausdauerlauf. Nach den beiden Mittagsstunden in umgekehrter Reihenfolge bis zum Abend, an dem sich vor dem Schlaf gewaschen wurde.

Die Gemeinschaft der Guerai war vor allem eine Versammlung von Rivalen, musste doch täglich in mehreren Kämpfen der oder die Tagesbeste ermittelt werden – und wiewohl Diru oft zur Spitzengruppe gehörte, gab sie sich nur äußert erbittert geschlagen.

Unter den anderen Guerai war ihr vor allem der introvertierte Umashankar ein treuer Gefährte, der sie vor mancher Unüberlegtheit bewahrte, während der böswillige und in den Übungskämpfen oft ein Quäntchen überlegene Oyongi ihr ein ewiger Widersacher blieb - bis eines Tages ein gemeinsamer Gipfellauf mit voller Rüstung auf den benachbarten Berg Kuranyi alles verändern sollte. Auf dem Rückweg vom Gipfel wurden Diru, Uma (so nannte Bingarama ihren Gefährten Umashankar) und Oyongi von den anderen Guerai separiert und erhielten von Bingarama den Auftrag, in den Grotten an der Küste nach einem heiligen Relikt zu suchen und dieses bis zum Abend auf die Festung von Saneigo zu bringen. Ohne Proviant und Wasser litten die Drei beim beschwerlichen Abstieg über den bewaldeten Hang bald Hunger und Durst, und als Diru gerade ein wenig Wasser aus dem Trichterblatt einer Pflanze entdeckt hatte, stieß Oyongi sie zur Seite und schlürfte das kostbare Nass vor ihren Augen aus. Nur Umas schlichtendes Eingreifen verhinderte ein Handgemenge zwischen den beiden. Doch kaum hatten sie den Abstieg fortgesetzt, begann Oyongi plötzlich zu würgen und spie fortan Gift und Galle. Speiaffe, wie ihn Diru und Uma



»Nom Eigal – Der Archipel leidet unter dem Bann des Feuers.« © 2015 Markus Holzum, Uhrwerk Verlag, Köln«

fortan nannten, konnte den Weg nicht mehr fortsetzen und musste den Rückweg zu den anderen antreten. Diruhiddi und Umashankar hingegen gelangten zur Küste hinab und entdeckten nach einiger Suche nicht nur frisches Wasser in einer Grotte, sondern auch einen kolossalen Steinklotz, auf dem recht grob eine Rakshasa-Fratze eingeritzt war. Nun stellte sich die Frage, wie sie den Fund rechtzeitig zu zweit nach Saneigo wuchten sollten – ohne Oyongi schien das wegen des Gewichts aussichtslos. Just als sie den Findling aus der Grotte bis an den Strand geschleppt hatten, entdeckte Diruhiddi ein Segelschiff auf dem Meer - und begann wie wild zu winken und zu rufen, bis das Schiff die Fahrt stoppte und ein kleiner Trimar ablegte und auf sie zu ruderte. Tatsächlich stellte sich schnell heraus, dass das Schiff auf dem Weg nach Saneigo war, um eine wichtige Fracht dorthin zu bringen - und dass die beiden Guerai mit ihrer »wichtigen Fracht« an Bord kommen dürften, wenn es denn so dringlich sei. Gesagt, getan: Diru und Uma brachten den Stein auf das Schiff, das wieder Fahrt aufnahm und bald den Hafen erreichen sollte. Auf der dreistündigen Reise jedoch lernten beide die thuarische Runenherrin Oulikou Saviir kennen – eine Begegnung, die Diruhiddi schon am nächsten Morgen in aller Eile von hier fortführen sollte: Als zukünftige Bewacherin der fremden Nahamkiim, die offenbar schnell Gefallen an ihr gefunden hatte.

Doch zuvor mussten die beiden Guerai noch den Findling mit der Rakshasa-Fratze auf die Festung schleppen – wo sie sehr zum Staunen von Bingarama, der erst kürzlich mit den übrigen Guerai und dem kranken *Speiaffen* zurückgekehrt war, weit vor der erwarteten Zeit eintrafen. Auf Bingaramas Geheiß brachten sie das heilige Fundstück in den Garten des Palasts, den sie sonst nicht betreten durften. Hier sollten sie ihn zum Ensemble der anderen Steine stellen – und erst als sie dort mit ihrer Schwerlast angekommen waren, erkannten sie das Sammelsurium von ähnlich großen Gesteinsbrocken. Auf vielen waren noch die bereits verwitterten Spuren einst ebenfalls eingeritzter Fratzen zu sehen. Das schallende Lachen von Bingarama verfolgte sie noch in ihre Träume, ehe Diru in der Morgenbläue geweckt wurde, um auf Geheiß der Roten Kaste die Insel an Oulikous Seite zu verlassen ...

Abenteuer mit Diruhiddi

Ø

4

urch ihren Wachauftrag an der Seite Oulikous gelangt Diruhiddi zusammen mit der Nahamkiim immer wieder an arkane Orte der Violetten Kaste, der Magier und Gelehrten-Kaste. Ihre ausgeprägte Furcht vor Magie aller Art ist dabei von Mal zu Mal hinderlicher. Da Diru nicht begreift, was Oulikou eigentlich tut und die arrogante Runenherrin es nicht für nötig hält, sich den immer offenkundigeren Ängsten ihrer Bewacherin zuzuwenden, reift in Diruhiddi der Plan, Oulikou vor der unheilvollen Macht der Magie schützen zu müssen. Jeder Machtzuwachs ihres Schützlings lässt in ihr die Furcht wachsen, bis sie sich eines Tages ein Herz fasst und mit der Verzweiflung der todesmutigen Guerai versucht, der Nahamkiim die Runensteine zu entreißen und sie fortzuschleudern - ins Meer, über eine Klippe oder in den grundlosen Opferschacht eines Tempels. Diese Untat kann das Verhältnis zwischen beiden zerrütten oder schwer belasten, die gemeinsame Bergung jedoch auch eine kathartische Wirkung haben und das ungleiche Paar einander näher rücken lassen.

 $B^{\mbox{\footnotesize ei}}$ ei einem längeren Aufenthalt an einem Hof wird Diruhiddi immer wieder von dem großen Badehaus angezogen, dessen wohlriechende Dämpfe über den Palast ziehen. Eines Abends überkommt sie die Neugier und sie tut etwas, das sie schon seit langer Zeit nicht mehr getan hat: Sie legt ihre Guerai-Kleidung ab und schlüpft in das purpurne Seidengewand, das sie in ihrer Ledertasche יונוחיוו זו חיקנווי verbirgt. Diruhiddi verwandelt sich von der disziplinierten, gestählten Kämpferin durch das Anlegen des Gewands in eine Dienerin und begibt sich geradewegs ins Badehaus, um sich dort ungesehen des Gewands zu entledigen, in eines der dampfenden Becken zu gleiten und sich mit Ölen und Gewürzen zu übergießen. Diru genießt die betörenden Düfte, vergisst für einen langen Augenblick alle Sorgen und Nöte und träumt vom Leben einer Hofdame. Dass sie schon allein mit dem Besitz des Kleidungsstücks eklatant gegen die Kastengebote verstößt, könnte sie bereits mehr als ausreichend in Atem halten, sobald eine wirkliche Hofdame oder gar die hiesige Masha auftaucht. Ein Frage-und-Antwort-Spiel in den Badebecken, bei dem Diru über kurz oder lang aufzufliegen droht, ebenso wie eine unbekleidete Flucht durch die Palastanlage oder der Versuch, das zurückgelassene Gewand wieder zurückzuholen, könnten das Abenteuer Dampfbad zur bleibenden Erinnerung werden lassen.

Diruhiddis Shin-Dhara, ein echtes Duell gegen einen Gleichrangigen um den Aufstieg zum Hohen Guerai, wäre bereits ein Abenteuer für sich, steht doch die Zukunft ihrer gesamten weiteren Laufbahn auf der Schwinge Schneide. Denkbar ist allerdings, dass Diruhiddi während eines Aufenthalts an einem fremden Hof vor der Zeit zur Shin-Dhara aufgefordert wird, obschon sie also noch nicht die nötigen Voraussetzungen errungen hat (zu den spieltechnischen Voraussetzungen siehe Wege nach Tharun S. 18). Eine dermaßen ehrenhafte und strebsame Guerai wie Diru würde die Herausforderung niemals ablehnen, selbst wenn es sich um einen offenkundig fähigeren, weil in der Ausbildung fortgeschrittenen Kontrahenten handelt. Und ihr fehlt der Weitblick, um zu erkennen, dass ihr hier offenbar eine Falle gestellt wird, um sie - die nimmermüde Leibwächterin Oulikous – elegant aus dem Weg zu schaffen.

S eit jeher ist Diruhiddi Konkurrenzkampf gewohnt und scheut kein Duell oder Wettkampf. Doch als sie plötzlich den Befehl erhält, ihren Platz an der Seite von Oulikou zu verlassen und durch eine andere Guerai ersetzt wird, bricht ihre Welt zusammen. War sie nicht immer aufmerksam und ein sicherer Halt für die Nahamkiim? Hat sie nicht alles getan, um die Magierin zu schützen und vor jeder Gefahr zu bewahren? Sind sie nicht im Grunde Freundinnen geworden, grundverschieden zwar, aber doch untrennbar verbunden durch das ewige Spiel aus Schützling und Beschützerin? In Diru reift der Gedanke, die neue Bewacherin an Oulikous Seite zu Fall zu bringen, um ihren angestammten Platz wieder zu erlangen - allerdings muss sie dabei geschickt vorgehen, will sie doch keinesfalls die Nahamkiim gegen sich aufbringen.

Grafik: Sven Dekubanowski

von Arne Gniech und Marcus Jürgens; Karten von Markus Holzum; Illustrationen von Lisa Schaude und Sven Dekubanowski; Layout von Linus Rowedda

Wir danken dem Uhrwerk Verlag für die Erlaubnis zur Veröffentlichung der verwendeten Karten und des Logos. Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet. Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch des Uhrwerk Verlags, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen