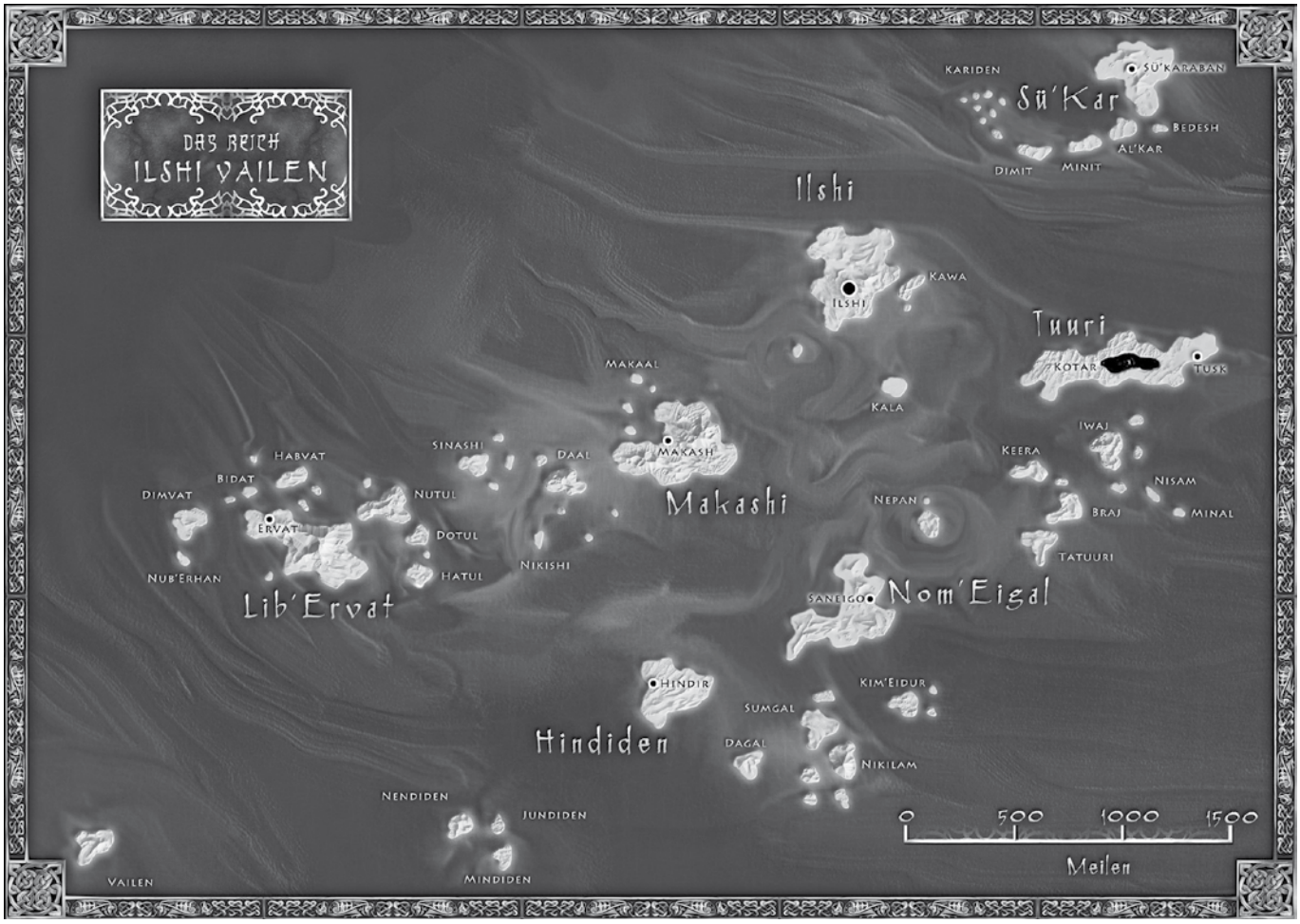
Spielfertig: Zinrit, ein ilshitischer Guerai

Von Daniel Kreyling

DSA 4.1 Werte

Weil wir im Regelband Wege nach Tharun (im Folgenden abgekürzt WnT) auf die Veröffentlichung von Archetypen oder Beispielcharakteren verzichtet haben, hatten wir 2015 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*.
Im Folgejahr erschien dann im Adventskalender die Beschützerin der Runenherrin, die ilshitische Guerai Diruhiddi. Ihr PDF lässt sich unter folgender Adresse abrufen: *webzine.nandurion.de/files/2016/12/Tarunische-Guerai-Diruhiddi.pdf*
In diesen Tagen erscheint nun endlich auch der Abenteuerband ›Schwerter und Giganten‹ im Uhrwerk Verlag. In diesem Abenteuerband gibt es drei Abenteuer zu entdecken. Das Abenteuer ›Im Fliederwald‹ spielt in Ilshi Vailen und wurde mit den Charakteren der ›Spielfertig‹-Reihe testgespielt. So lernen wir heute etwas mehr über Zinrit, einen Guerai von der abgelegenen Insel Dimvat, auf der sich auch die Ereignisse im Fliederwald zutragen.



»Zinrit stammt von der Insel Dimvat am äußersten Rand Ilshi Vailens.« © 2015 Markus Holzum, Uhrwerk Verlag, Köln

Zinrit aus Dimvat

Nur ein Weg

In einem hölzernen Dachstuhl kniet ein Kind vor Etwas, das auf ein Nest aus Stroh gebettet ist. Es ist dunkel und es riecht nach altem Holz und feuchtem Ried. Im Zwielicht ist ein kleiner Vogel zu erkennen, der auf dem Nest aus Stroh ruht und nur gelegentlich blinzelt. Eine frische Wunde klafft an seinem Nacken und das Gefieder an Hals und Schultern ist blutig Rot gefärbt. Behutsam streichelt das Kind das verletzte Tier und flüstert kaum hörbar milde und zuversichtliche Worte. In einer tönernen Scherbe liegen ein paar Getreidesamen. Vorsichtig befüllt das Kind eine zweite gekrümmte Scherbe mit etwas Wasser und platziert sie langsam, ohne den Vogel zu erschrecken, vor ihm im Stroh. Nach ein paar geflüsterten Abschiedsworten und einer angedeuteten Verbeugung geht das Kind lautlos zur Bodenluke des Dachstuhls und macht sich an den Abstieg über eine grob gezimmerte Leiter.

Als das Kind seinen Fuß auf den gestampften Erdboden setzt, ertönt hinter ihm eine barsche Stimme, »Zinrit, was hast du auf dem Dachboden gemacht? Hast du etwa geschlafen?«. Das Kind bleibt am Fuß der Leiter stehen und verharrt, ohne seinen Blick zu wenden oder die Frage zu beantworten. Die kräftige Hand einer athletischen Frau packt das Kind am Arm und reißt es herum. »Zinrit, antworte! ... Was hast du zur Stunde Shin-Xirits auf dem Dachboden gemacht?« Das Kind starrt auf den Boden und antwortet nicht. »Hast du deine Pflichten vernachlässigt ... SPRICH!« brüllt die Frau. Das Kind zuckt zusammen und schüttelt leicht den Kopf. »Zinrit, warte hier und rühr dich nicht!« droht die Frau und beginnt mit kraftvollen Bewegungen die Leiter zu erklimmen. Das Kind rührt sich nicht aber lauscht den Schritten seiner Ausbilderin auf dem Dachboden. Erst ein paar Schritte in die eine, dann in die andere Richtung. Dann verstummen die Schritte. Das Kind hält den Atem an und lauscht. Doch das Rasen des eigenen Herzens ist alles, was es hört.

Einen Moment und eine gefühlte Ewigkeit später wird das Kind am Arm hinaus auf den Hof gezerrt. Der kleine Hof ist gesäumt von niedrigen reetgedeckten Baracken. An einem großen hölzernen Wassertrog sind etwa ein Dutzend Kinder damit beschäftigt, grobe Stoffe und wattierte Rüstungsteile zu waschen. Mit energischen Schritten zerrt die starke Ausbilderin das Kind in Richtung der Gruppe und schubst es schließlich vor dem Trog zwischen den anderen Kindern zu Boden. »Bijut, Jawani! Haltet ihn! Wagoma, hol mir den Stock!«, befiehlt die Ausbilderin in militärischem Ton. Die Kinder schwärmen aus, um die Befehle auszuführen. Das Kind wird von zwei älteren Kindern quer über den Trog gelegt und an Händen und Füßen festgehalten. Mit einem schrittlangen Bambusstock in Händen beginnt die Ausbilderin. »Zinrit, die Ehre eines Guerai ist sein höchstes Gut.« – Schlag – »Ein Guerai macht sich nicht gemein mit primitiven Kreaturen.« – Schlag – »Der Stolz des Guerai verbietet es, Mitleid für Andere zu empfinden.« – Schlag – »Gnade ist die Domäne des Herrn Pateshi.« – Schlag – »Nur Er und seine Azarai in seinem Namen gewähren Gnade und Erlösung.« – Schlag – »Als Mitglied der Orangen Kaste von Dimvat ... « – Schlag – » ... wirst du von nun an keine Schwächen mehr haben, kein Mitleid und keine Gnade zeigen.« – Schlag – »Zinrit, nun gelobe Besserung!«. Einige Tropfen Blut rinnen vom Rücken des Kindes in den Trog und verdünnen sich im Wasser. In diesem Moment bricht die zweite Rote Stunde des Tages an, die Stunde des blut-dürstenden Zirraku. Das Kind schweigt weiterhin, das Gesicht zu einer Grimasse verzerrt. »GELOBE BESSERUNG!« faucht die Ausbilderin erneut. Das Kind schweigt. – Schlag – »ZINRIT, GELOBE BESSERUNG!«. Das Kind schweigt. »Zinrit! Du bist eine Schande für unsere Kaste, sieh dich nur an!« sagt die Ausbilderin in nüchternem Ton und wendet sich dann an ein anderes Kind. »Warouma, geh in den Dachstuhl. Dort liegt ein verwundeter Vogel auf einem Haufen aus Stroh. Bring mir den Vogel.«

»Die Orange Kaste von Dimvat bittet die Violette Kaste von Dimvat um die Erlaubnis, im Hof der ehrenwerten Kyma von Dimvat eine disziplinarische Maßnahme durchzuführen.« bittet die Ausbilderin einen Mann in der Tracht eines Kymanai. Die Gruppe aus Kindern und ihre Ausbilderin stehen vor dem Portal zur Kyma in Dimvat. Die Kinder blicken neugierig in den Hof, um einen Blick auf die großen Käfige und die darin gefangenen Reitbestien zu erhaschen. Die Unterhaltung der beiden Erwachsenen endet mit einer einvernehmlichen Verbeugung und die Kinder und ihre Ausbilderin dürfen die Kyma betreten. Zielstrebig führt die Ausbilderin die Kinder zu einem Bambuskäfig, in dem eine gewaltige Nasute, eine Reittermite gefangen ist. Am Hemdkragen hält sie das Kind, welches den verletzten Vogel in beiden Händen behutsam umschlossen hält. Als die Gruppe den Käfig erreicht, richtet sich die Nasute auf und präsentiert bedrohlich ihre geifernden Mandibeln.

Glossar

Brigantai Ausgestoßener, Verbannter, Abschaum

Ellen An den Oberarmen festgeschnürte Schilde aus Holz und Leder.

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.

Gueraijin Guerai-Anwärter

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

Kyma Sowohl die Stallungen als auch die Gesamtheit der Künste der Kymanai werdem Kyma genannt.

Kymanai Tierbändiger, die hauptsächlich unter Verwendung von Runenmagie riesige Insekten oder Echsen für den Reitbedarf abrichten. Aber auch die Abrichtung kleinerer Insekten für die Jagd fällt in den Aufgabenbereich der Kymanai. Die Kymanai Ilshi Vailens gehören der Violetten Kaste an.

Langholz Holzspeer mit Klingenspitze, traditionelle Waffe der Guerai

Langschwinge Ein anderthalb- bis zweihändiges Schwert aus Ilshi Vailen

Lib'Ervat Archipel in Ilshi Vailen, Hauptstadt Ervat auf der zentralen Hauptinsel Lib'Ervat

Marakai Inselherrscher/-in

Nasute Riesenameise

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.

Pateshi der Gnädige, Gott der Heilkunst und der Hilfe

Rakshasa vielgestaltige Bestien, wörtlich Blutgeist

Rote Kaste Ishitische Kaste der Herrscher und Herrscherinnen, die nach dem Kastengebot keine Waffen tragen dürfen.

Shin-Dhara Schwingenprobe zwischen zwei Niederen Guerai,

Die Ausbilderin packt das Kind nun im Nacken und schiebt es Richtung Käfig. »Zinrit, wirf den Vogel hinein!« fordert sie. Das Kind verharrt. Die Ausbilderin erhöht den Druck ihres Griffes. »ZINRIT, WIRF!« brüllt sie und Speichel fliegt ihr aus dem Mund. Mit kräftigen Bewegungen reißt sie den Körper des Kindes vor und zurück und wiederholt, »ZINRIT, TU – WAS – ICH – SAGE!«. Das Kind wird so heftig herum geschleudert, dass es den verletzten Vogel aus den Händen verliert. Das Tier fällt auf den Boden und schiebt sich hilflos mit den Flügeln schlagend vorwärts. Von irgendwo her nähern sich rasche Kinderschritte dem Vogel. Ein Junge, nur ein paar Jahre älter als das Kind Zinrit, hebt den Vogel vorsichtig vom Boden auf. Der Junge heißt Andruwan und er ist in die Farben der Kyma gekleidet. Neugierig war er der ungewöhnlichen Besuchergruppe gefolgt. Mit dem Vogel in Händen steht der Junge Andruwan zwischen der Gruppe und dem Käfig. Die Blicke der beiden Jungen treffen sich und in ihren Gesichtern erkennen sie beide eine tiefe Trauer, über das unvermeidliche Schicksal des unschuldigen Vogels und die darin liegende Verbundenheit. Nach einem kurzen Moment wendet der Junge Andruwan sich mit dem Vogel zum Käfig und wirft ihn hinein. Das Kind Zinrit starrt regungslos auf den verletzten Vogel im Käfig, auf das Unausweichliche wartend.

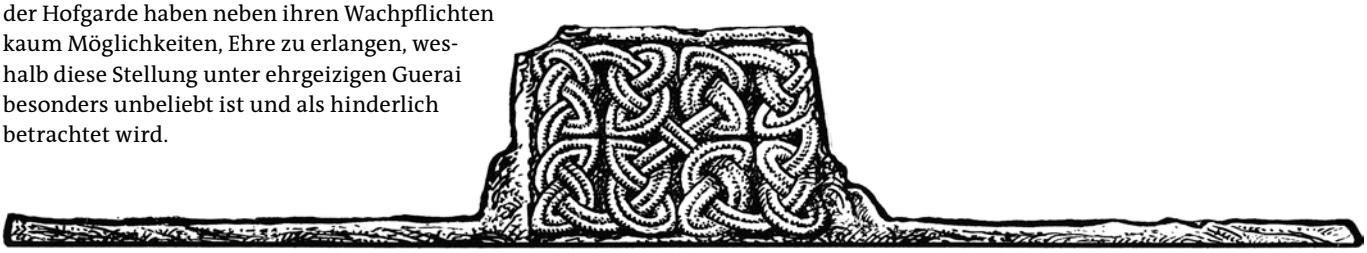
Aus dem Kind ist ein Mann geworden. Der Mann steht wieder im dunklen Dachstuhl. Es riecht nach altem Holz und feuchtem Ried. Er ist gerüstet, und seine Hand ruht auf einer prächtigen Langschwinge. Er ist nun ein Krieger der Orangen Kaste von Dimvat. Ein Guerai, der er nie sein wollte. Doch diese Entscheidung war niemals die seine gewesen.

Geschichte

Seit Zinrit denken kann, lebt er im Dienste der Roten Kaste von Dimvat am Hof der Marakai Awah Avinash Hotöma. Obwohl Dimvat eine relativ unbedeutende Insel am Rande des Archipels Lib'Ervat ist, ist sie alles was Zinrit von der Welt kennt. Wie es in der Orangen Kaste von Ilshi Vailen üblich ist, wurde er noch als Kleinkind von seinen Eltern getrennt und begann sein Leben in den Gemeinschaftsbaracken der Orangen Kaste. Unter seinesgleichen war Zinrit nie der Schnellste oder der Stärkste. Seine Leistungen und insbesondere sein Eifer ließen stark zu wünschen übrig. Als Kind waren seine herausragenden Merkmale sein Trotz und Widerwillen und sein Mangel an Selbstbeherrschung. Doch in der Ausbildung der Guerai ist kein Platz für solches Verhalten und so wurde mit eiserner Hand und mit dem Stock versucht, diese Makel auszutreiben. Die harten Strafen empfand er meist als ungerecht und willkürlich und verstörten ihn sehr. Es fiel ihm schwer, sich mit den gelehrten Werten und Moralvorstellungen der Orangen Kaste zu identifizieren, und um sich vor sich selbst zu rechtfertigen, entwickelte er eigene Vorstellungen von »Richtig und Falsch«. Gleichzeitig wollte er aber auch dazugehören und sich anpassen. Oft wünschte Zinrit, er hätte den selben Eifer und Elan wie die Anderen, doch stets wurde er von ihnen übertrumpft. Am Ende blieb ihm oft nur sein Zorn und die Rebellion gegen die vielen Ungerechtigkeiten, die er erdulden musste.

Im jugendlichen Alter begannen die Waffenübungen und Zinrit und seinesgleichen wurden von nun an als Gueraijin bezeichnet. Die Ausbildung wurde härter und die Strafen und Demütigungen brutaler. Als Teil der Orangen Kaste gab es für ihn jedoch nur einen Weg, nur ein Leben, und so zwang er sich durch die harten Ausbildungszeiten. Seine Leistungen waren ausreichend aber seine Impulsivität war weiterhin ein Problem, dem mit Bestrafung begegnet wurde. Natürlich bereute Zinrit seine Verfehlungen und litt an Selbstzweifeln, aber die Strafen begann er mehr und mehr als eine Genugtuung, gegenüber sich selbst und den Strafenden, zu empfinden. Die Schmerzen waren eine Kompensation für seine Defizite. Die Demütigungen läuterten seinen getriebenen Geist. Irgendwann bemerkten Zinrits Ausbilder wie willentlich er sich den Züchtigungen aussetzte, woraufhin sie erschrocken dazu übergingen, ihm als Bestrafung zusätzliche Trainingseinheiten aufzubürden. Nach vielen Prügelstrafen und endlosen disziplinarischen Maßnahmen lernte Zinrit schließlich, sich so zu verhalten, wie er glaubte, dass es von ihm erwartet würde. Er erfüllte seine Pflichten und gab vor, den schwertmeisterlichen Idealen zu huldigen und nachzueifern.

Gegen Ende seiner Ausbildung zum Niederen Guerai akzeptierten seine Ausbilder, dass Zinrit wohl nie ein herausragender Guerai werden wird. Sie erkannten hingegen, dass er nicht auf den Kopf gefallen war und teilweise mit großer Weitsicht handelte. Da er sich gegenüber der Roten Kaste stets angemessen und untertänig zu benehmen wusste, wurde er nach der Weihe zum Niederen Guerai der Hofgarde von Dimvat zugeteilt. Guerai in der Hofgarde haben neben ihren Wachpflichten kaum Möglichkeiten, Ehre zu erlangen, weshalb diese Stellung unter ehrgeizigen Guerai besonders unbeliebt ist und als hinderlich betrachtet wird.



deren Sieger zum Hohen Guerai geweiht wird.

Shin-Xirit der Unbesiegbare Gott des Schwertes und des Kampfes

Spranger Lederbesetzte Torsorüstung

Violette Kaste Ilshitische Kaste der Gelehrten, Runenherrinnen und Runenherren und Kymanai.

Zirraku der Blutige Gott der Tapferkeit und des Todes

Eine der wichtigsten Personen in Zinrits Leben ist der Kymanai Andruwan Lib'Ervat aus der ehrwürdigen Kyma von Dimvat. Die Beiden verbindet eine innige Freundschaft, die noch aus ihren Kindheitstagen stammt. Persönliche Beziehungen über Kastengrenzen hinweg werden in Ilshi Valien mindestens mit Argwohn betrachtet, wenn nicht grundsätzlich verboten. Unter Vorwänden oder heimlich gelang es ihnen aber dennoch, sich gelegentlich zu treffen. Als Kinder spielten sie gemeinsam, als Jugendliche betranken sie sich nachts am Strand. Nach seiner Weihe zum Niederen Guerai wurde Zinrit schließlich dazu bestimmt, den jungen Kymanai als Wächter bei Dienstgängen ins Umland zu begleiten. Die Freundschaft zu Andruwan war für Zinrit auch stets eine Manifestation seines Widerstands gegen die Zwänge des Kastensystems.

Äußere Erscheinung und gesellschaftliche Rolle

Zinrit hat gerade den Schritt von jugendlich zu erwachsen hinter sich gebracht. Er hat die durchschnittliche Körpergröße eines ilshitischen Mannes und einen athletischen Körperbau. Für einen Guerai hat er jedoch ein schmales Kreuz und schlanke Glieder. Zinrits Teint ist etwas heller als das Dunkelblau der meisten Ilshis. Sein Gesicht ist schmal, seine blauschwarzen Haare fallen ihm in weichen Locken bis zu den Schultern. Untertags trägt er seine Haare jedoch streng zu einem Dutt zusammengebunden.

Zinrits Oberkörper ist in einen gut gepflegten Spranger gerüstet, Schultern und Oberarme werden von abgenutzten Ellen bedeckt. Die Ziernarben an seinen Armen, die ihn als Niederen Guerai auszeichnen, stellt er offen zur Schau, weil das so von ihm erwartet wird, nicht, weil er besonders stolz darauf wäre. Als Waffen trägt er ein Langholz und eine prächtige ilshitische Langschwinge. Diese wurde ihm zur Erfüllung seiner Dienste von der Orangen Kaste von Dimvat als Leihgabe zur Verfügung gestellt. Um das Heft der Langschwinge hat er einen blutroten Fetzen gebunden, als Huldigung an Zirraku.

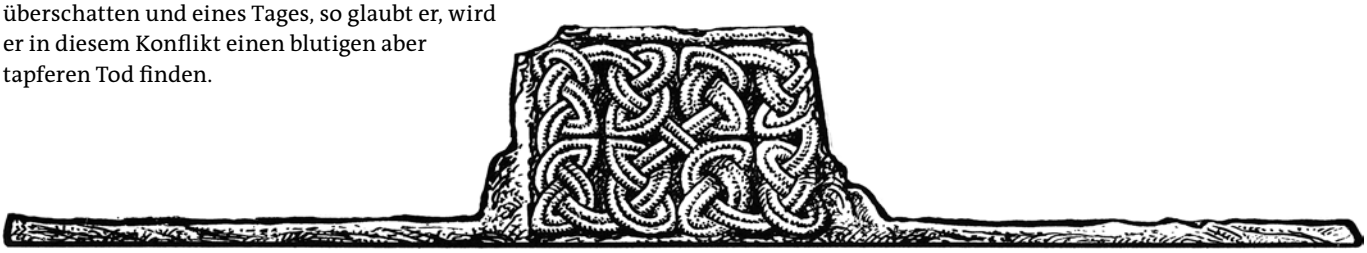
Als Guerai der Hofgarde von Dimvat ist es Zinrits Pflicht, jene zu bewachen, deren Schutz ihm befohlen wurde. Gleichzeitig wird erwartet, dass er die Ehre und das Ansehen der Roten Kaste von Dimvat verteidigt und mehrt. Ein junger Guerai ist darüber hinaus ständig damit beschäftigt, Körper und Kampfkunst durch hartes und aufopferungsvolles Training zu verbessern, um schließlich die Shin-Dhara, die Weihe zum Hohen Guerai, ablegen zu können. Dies gilt selbstverständlich auch für Zinrit, allerdings sind die Erwartungen an ihn nicht besonders hoch.

Darstellungshinweise & Motivation

Die tharunische Gesellschaft ist strikt, hierarchisch und kompromisslos. In Ilshi Vailen bestimmt die Geburt in eine der Kasten den vollständigen Lebensweg eines Menschen. Das Abweichen von diesem Weg oder sogar offene Rebellion dagegen sind unaussprechliche Tabus in der Gesellschaft. Zinrits Lebensweg ist der eines Guerai der Orangen Kaste, damit sollte für ihn alles geregelt und geklärt sein, aber das war es nie und ist es nicht. Seine Ambitionen und Vorstellungen eines ehrenwerten Lebens weichen in vielen Belangen stark vom stringenten Lebensweg der Guerai ab. Ohne von den Werten und Ambitionen der Guerai überzeugt zu sein, mimt er einen pflichtbewussten und ehrenwerten jungen Krieger, in der Hoffnung dafür etwas Anerkennung zu bekommen. In Situationen, die ihn sehr frustrieren, bricht sich seine impulsive Natur Bahn, und er verfällt wieder in alte Muster aus Kindeszeiten. Zinrit ist willensstark und misst sich selbst an hohen moralischen Ansprüchen. Im Zweifel stellt er seine eigenen Vorstellungen von Richtig und Falsch über die der Gesellschaft.

Zinrit träumt davon, eines Tages etwas großes und wichtiges zu vollbringen. Etwas, das ihm endlich Anerkennung und Ehre verleiht. Etwas, mit dem er seiner Kaste beweisen kann, dass es mehr als einen Weg gibt, ein Guerai zu sein.

In seinen Huldigungen an die Allgewaltigen Acht hat sich Zinrit schon immer dem tapferen und bluttrunkenen Zirraku verbundener gefühlt als dem ehrenwerten und unbesiegbaren Gott des Schwertkampfes, Shin-Xirit. Letzterer verkörpert die Ideale der Schwertmeister, die Zinrit anzweifelt und die ihm unerreichbar erscheinen. Im Licht der blutigen Sonne Zirrakus hingegen zählt das tapfere und unbeirrte Aushalten gegen jedwede Übermacht an Feinden. Dieses unbeirrte Aushalten scheint Zinrits gesamtes Leben zu überschatten und eines Tages, so glaubt er, wird er in diesem Konflikt einen blutigen aber tapferen Tod finden.



Werte Zinrit

Ein ilshitischer Guerai aus dem Archipel Lib'Ervat, Insel Dimvat, Stadt Dimvat
Volk: Ilshiten
Kultur: Ilshi Vailen (Stadtbevölkerung)
Profession: Niederer Guerai
Geschlecht: Männlich

Größe: 182 Halbfinger
Gewicht: 72 Stein
Augenfarbe: grün
Haarfarbe: blauschwarz
Hautfarbe: dunkel bläulich
Besondere Merkmale: Ziernarben auf dem ganzen Körper

EIGENSCHAFTEN

MU 14 | **KL** 12 | **IN** 11 | **CH** 11 | **FF** 13 | **GE** 14 | **KO** 13 | **KK** 13
SO 7 | **MR** 4 | **GS** 8 | **WS** 9
LeP 33 (16/11/8) | **AuP** 37
AT-Basis 8 | **PA-Basis** 8 | **FK-Basis** 7 | **INI-Basis** 15 | **Ausweichen-Basis** 11
AP 460

VORTEILE

Eisern, Gueraiausbildung

NACHTEILE

Aberglaube: 6, Arroganz: 7, Autoritätsgläubig: 8, Dunkelangst: 6, Jähzorn: 8, Neid: 8, Neugier: 6, Niedrige Magieresistenz: 1, Prinzipientreue: 10, Vorurteile gegen Abschaum: 9

PROFANE FERTIGKEITEN

Kulturkunde Ilshi Vailen, Ortskenntnis (Dimvat)

KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN

Ausfall, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Spranger), Sturmangriff, Wuchtschlag

WAFFENLOSER KAMPF

Raufen; **TP** 1W+1, **AT** 12 | **PA** 9
Ringen; **TP** 1W+1, **AT** 12 | **PA** 9

AUSRÜSTUNG

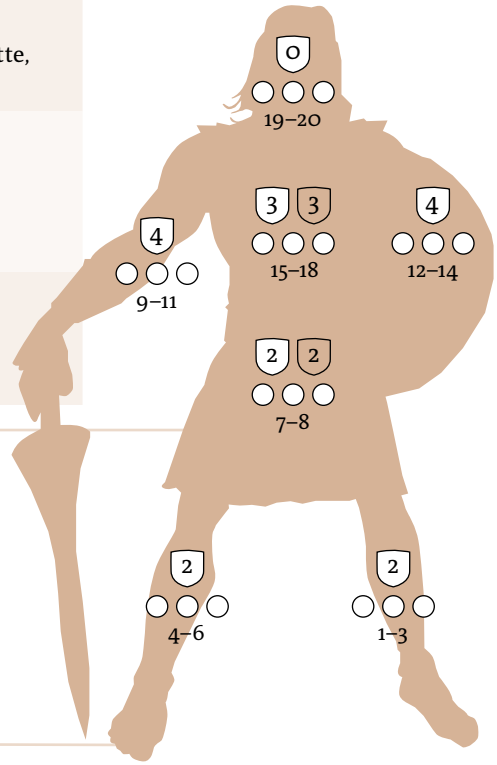
Rüstung (Spranger), wattiertes Unterhemd, Unterwäsche, Ellen, Sandalen, Wickelstrümpfe, Gürtel mit Waffengehänge, Schwingenscheide, Feldschlauch, Schlafmatte, 10 Schritt Seil

WAFFEN

Ilshitische Langschwinge (beidhändig); **TP** 1W+6, **AT** 15 | **PA** 10
Dolch; **TP** 1W+1, **AT** 10 | **PA** 9
Langholz; **TP** 1W+5, **AT** 14 | **PA** 9

RÜSTUNG NACH TREFFERZONEN (ZONENSYSTEM)

Spranger (schützt den Rumpf und Oberschenkel) **RS** 2, **BE** 1
Ellen (schützt die Arme): **RS** 1, **BE** 1



Kopf	19–20	**RS** 0
Brust	15–18	**RS** 3/3
Linker Arm	12–14	**RS** 4
Rechter Arm	9–11	**RS** 4
Bauch	7–8	**RS** 2/2
Rechtes Bein	4–6	**RS** 2
Linkes Bein	1–3	**RS** 2
		GES. 2
		gRS 2
		gBE 0

LeP 33 | **–1/–3** 16 | **–2/–6** 11 | **–3/–9** 8

.....

.....

.....

.....

Talente

KAMPFTECHNIKEN
Anderthalbhänder 4, Belagerungswaffen 4, Bogen 4, Dolche 4, Hiebwaffen 0, Infanteriewaffen 8, Raufen 5, Ringen 5, Säbel 0, Speere 4, Wurfmesser 0, Zweihandschwerter 10

KÖRPERLICHE TALENTE
Athletik (GE/KO/KK) 4, Klettern (MU/GE/KK) 3, Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 5, Schleichen (MU/IN/GE) 3, Schwimmen (GE/KO/KK) 0, Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) 7, Sich verstecken (MU/IN/GE) 3, Singen (IN/CH/CH) 0, Sinnenschärfe (KL/IN/IN) 4, Tanzen (CH/GE/GE) 4, Zechen (IN/KO/KK) 3

GESELLSCHAFT
Etikette (KL/IN/CH) 7, Gassenwissen (KL/IN/CH) 2, Menschenkenntnis (KL/IN/CH) 5, Überreden (MU/IN/CH) 2

NATUR
Fährtensuchen (KL/IN/KO) 0, Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) 3, Fischen/Angeln (IN/FF/KK) 3, Orientierung (KL/IN/IN) 3, Wildnisleben (IN/GE/KO) 1

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

SPRACHEN UND SCHRIFTEN
Vailisch (17) 10, 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) 0, Kochen (KL/IN/FF) 2, Lederarbeiten (KL/FF/FF) 0, Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) 4, Schneidern (KL/FF/FF) 5, Tätowieren (IN/FF/FF) 3

Notizen

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

von Daniel Kreyling; Karten von Markus Holzum; Layout von Linus Rowedda, Illustrationen von Jörg Drühl.
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

Abenteuer mit Zinrit

Begegnung mit der Runenherrin Oulikou Saviir und der Guerai Diruhiddi

Sollte es die Runenherrin *Oulikou Saviir* und ihre ergebene Beschützerin *Diruhiddi* jemals auf die entlegene Insel Dimvat verschlagen, dann gibt es dafür bestimmt einen abenteuerlichen Grund. Zwei Fremde am Hof der beschaulichen Insel Dimvat ziehen in jedem Fall große Aufmerksamkeit auf sich, insbesondere wenn eine von ihnen eine Runenherrin aus einem fernen Archipel ist. Falls Oulikous und Diruhiddis Anwesenheit etwas mit den Bestien und Kreaturen der Insel zu tun hat, wäre es denkbar, dass der junge Kymanai Andruwan den Fremden zur Seite gestellt wird. Zinrit als Andruwans Wache könnte so ebenfalls in die abenteuerlichen Angelegenheiten der Fremden verwickelt werden. Andernfalls könnte Zinrit befohlen werden, den beiden Fremden als ortskundiger Führer und Wächter zu dienen. In der Anwesenheit der beiden Frauen sieht Zinrit entweder eine Chance, aus dem Schatten seiner Kaste zu treten oder er hegt tiefes Misstrauen gegen die geheimnisvolle und fremde Runenherrin und ihre überambitionierte aber auch einfältige Beschützerin.

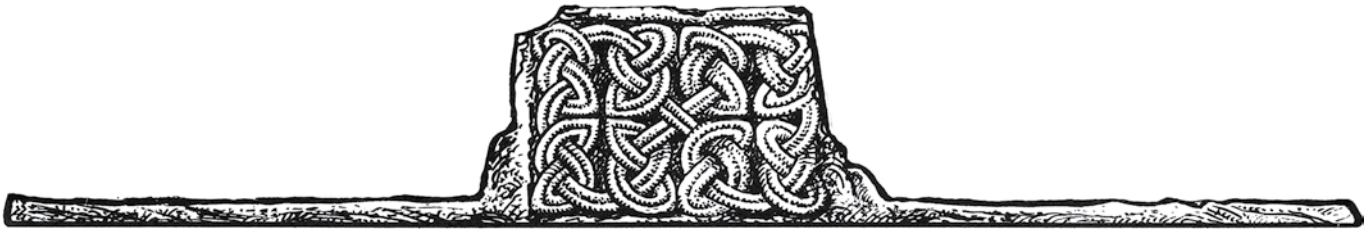
Freundschaft zum Kymanai Andruwan

Schon seit Kindestagen verbindet Zinrit eine enge Freundschaft mit dem jungen Kymanai Andruwan. Seit Zinrit der Hofgarde von Dimvat dient, wird ihm auch gelegentlich befohlen, den jungen Kymanai bei Dienstgängen ins Umland zu begleiten und zu beschützen. Andruwans Pflichten sind es dann, die Jagdlibellen zu trainieren oder Jungnasuten aufzuspüren und unbeschadet einzufangen. Fern der strengen Blicke ihrer Vorgesetzten am Hof, können die Beiden dort draußen im Umland ihre Freundschaft ohne Rücksicht auf die Kastengesetze ausleben. Sollte Andruwans und Zinrits freundschaftlicher Umgang allerdings durch einen Spitzel oder einen Rivalen publik werden, ist dies ein Gesetzesbruch, der geahndet werden wird.

Auf ihren Dienstgängen in die Wildnis können Andruwan und Zinrit natürlich zahlreiche andere Gefahren begegnen, wie zum Beispiel größere Wildtiere, eine Gruppe versprengter Brigantai oder sogar ein Rakshasa. Vielleicht werden sie aber auch nur in ein Dorf beordert, um den vermeintlich harmlosen Fund eines seltsamen Tierkadavers zu untersuchen.

Hass-Liebe zur Guerai-Ausbilderin Kojanisatsawa

Unter den verschiedenen Guerai-Ausbildern, unter denen Zinrit während seiner Kindheit und Jugend lernte, war die Ausbilderin Kojanisatsawa jene, die ihn am härtesten bestrafte und stets Unmögliches forderte. Während andere Ausbilder sich früher oder später mit Zinrits fehlendem Elan abfanden, blieb die Ausbilderin Kojanisatsawa unerbittlich. Mit unbeirrbarer Disziplin hielt die Ausbilderin daran fest, diesen Jungen zu einem Guerai zu formen. Ohne sie hätte es Zinrit vielleicht niemals bis zur Weihe zum Niederen Guerai geschafft. Gleichzeitig hat er durch keinen anderen Menschen so viel Bestrafung und Demütigung erfahren. Auf eine verdrehte Art und Weise fühlt sich Zinrit zu seiner Ausbilderin und ihrer Überlegenheit und Macht hingezogen. Gleichzeitig hegt er jedoch keinen Zweifel daran, dass er ihr, in einem seiner impulsiven Momente, die Schwinge durch den Leib rammen würde.

Leihgabe der ilshitischen Langschwinge

Die Orange Kaste von Dimvat hat Zinrit zur Erfüllung seiner Aufgaben als Wache am Hof Dimvats eine ilshitische Langschwinge zur Verfügung gestellt. Für Zinrit war das eine überraschende und auch ungewöhnliche Ehre. Er ist für diese Leihgabe sehr dankbar und empfindet einen gewissen Stolz, schon in so jungen Jahren eine solche Schwinge zu führen. Ihm ist aber auch nicht entgangen, dass nahezu alle Guerai der Hofgarde eine solche Waffe besitzen und er vermutet insgeheim, dass ihm die Schwinge gegeben wurde, um im Auge der anderen Kasten einen kompetenten und fähigen Eindruck zu machen. Sollte der geliehenen Schwinge etwas zustoßen, wäre das eine große Schande für Zinrit. Zudem würde die Orange Kaste von Dimvat sicherlich irgendeine Art von Ausgleich für den Verlust der Schwinge fordern. Auf der anderen Seite könnte sich Zinrit auch in einem schicksalhaften Moment oder auf seinen Abenteuern als ehrenwerter und fähiger Guerai beweisen. Dies könnte die Orange Kaste dazu bewegen, ihm die Schwinge zu schenken.