

Wer ist wer in Weiden?

Datenblatt zur Erstellung eines „Wer ist wer?“-Profils

Von Volker Weinzheimer und Wolf-Ulrich Schnurr. Überarbeitet von Patrick Reed und Daniel Simon Richter.

- **Name**

Irion von Zandersprung

- **Titel**

Ritter

- **Spieler**

Tim Laschinsky

- **Wappen/-beschreibung**

Auf grün ein springender Zander in gold.

- **Hauptgottheit**

Rondra

- **Geburtsjahr**

999 BF

- **Familienstand**

ledig

- **Hauszugehörigkeit und wichtige lebende Verwandte**

Irion ist der jüngere Bruder des Familienoberhauptes Torbenia von Zandersprung.

- **herausragende Ahnen**

*Travion Zander (*639 BF bis +691 BF), Gründer des Hauses, Gerold von Zandersprung (*951 BF bis +1012 BF), ehemaliger Haushofmeister Burg Räuhschs*

- **Lehen**

Mehrstöckiges Stadthaus mit Garten, gelegen in der Balihoer Grafenstadt

- **Kurzbeschreibung des Gutes**

folgt

- **Beschreibung**

Irion ist ein wenig zu breit für seine dennoch stattliche Größe. Er scheint das Leben zu sehr genossen zu haben. Er ist von sehr gepflegtem Aussehen und seine Gesichtsbehaarung ist stets glatt geschabt. Seine braunen Haare trägt er, wegen seines zurückweichenden Haares, immer kurz. Seine blaugrünen Augen haben einen gütigen Ausdruck. Diese können jedoch schnell sehr hart und kalt schauen, wenn Irion wütend wird. Die vielfältigen bewaffneten Auseinandersetzungen sind auch nicht spurlos an ihm vorbeigegangen, so dass er ein paar kleinere Narben im Gesicht davon getragen hat. Seine Kleidung ist stets zweckmäßig, aber hochwertig. Außer um seinen Hals hat keinen unnötigen Tand oder übermäßige Verzierungen an seinen Gewändern. Um den Hals trägt er eine Kette mit einem Bärenzahn, als Anhänger.

- **Zugehörigkeit zu Orden, Ritterschaften, Gilden, politischen und/oder sonstigen Gruppen**

Ritter aus Weiden

- **Freunde & Verbündete**

folgt

- **Feinde & Konkurrenten**

folgt

• **aventurische Informationen**

Als in eine Zeit der Unruhen und Veränderungen hineingeborener Sohn niederen Adels ist Irion stets kämpferisch erzogen worden. Man führte ihn stets den Makel seiner Familie vor Augen. Doch in seinem Elternhaus wurde ihm der Leitspruch der Familie „Dienen werden wir!“ nahegelegt. Man brachte ihm bei das Loyalität und Ehre wichtige Tugenden im Adel und auch der Ritterschaft Weidens seien. Sicher ist er deswegen in dem glauben aufgewachsen, das er diesen Makel des Verrats von seiner Familie nehmen müsse. Irion besuchte die Knappenschule in Baliho und erhielt mir 21 Götterläufen seine Schwertleihe. Schon in seiner Ausbildung zum Ritter Weidens hat er an zahlreichen Schlachten teilgenommen. Dies wurde auch nicht anders, als er zum Ritter wurde. Immer wieder stürzte er sich in zahlreiche Kämpfe, um Ehre zu erlangen und zu zeigen, dass die Zandersprungs ihren Teil für Weiden geben. Daneben hat er sich immer schon damit beschäftigt, was schon seine Vorfahren ausgezeichnet hat, denn diese Tradition sollte nicht einschlafen. Sein Großvater war einst Haushofmeister auf Burg Räuhsch. Also war es für ihn eine Selbstverständlichkeit auch Buchhaltung und Verwaltung zu erlernen. Irion zeichnete sich dort aus, doch dieses Talent lag sehr lange durch die mannigfaltigen Schlachten brach, die er focht.

• **Meisterinformationen**

Irion ist ein sehr dienstbeflissener Ritter, der durch seine Taten versucht den Makel seiner Familie wieder reinzuwaschen. Treue und Dienstleister sind für ihn Dinge der Ehre und liegen seiner Meinung nach in der Tradition seiner Familie. Trotz oder vielleicht grade wegen dieses Dienstleisters ist er ein ausgezeichneter Verwalter, was bis jetzt aber kaum zum Tragen gekommen ist. Irion war bei fast jeder der großen und wichtigen Schlachten Weidens und des Mittelreiches dabei. Jedoch befahl ihn kurz vor der Schlacht auf dem Mythraelsfeld vor Wehrheim ein schweres Fieber, das ihn ans Bett fesselte. Dies nimmt ihn sehr mit, da viele seiner alten Kampfgefährten und Schlachtenbrüder bei dieser Schlacht ihr Leben ließen und er ihnen in dieser Stunde nicht beistehen konnte.

• **Stärken**

Stets sehr treu und loyal. Durch seine vielen Schlachten ist Irion ein recht guter Kämpfer geworden. Seine Vorliebe galt seit jeher dem Schwertkampf mit dem Schild. Doch er ist fast ein noch besserer Verwalter und Zahlenjongleur.

• **Schwächen**

Seine Angst vor zu großen Höhen, hat Irion schon oft in Bedrängnis gebracht. Außerdem pflegt er die seltsame Eigenheit, dass er immer einen alten Bärenzahn um seinen Hals an einer Kette trägt. Ohne diesen Glücksbringer wagt er sich nicht vor die Tür, geschweige denn in eine Schlacht (Aberglaube.)

• **Besonderheiten**

Irion versucht stets mit guten Taten den Namen seiner Familie positiv hervor zu heben. Dabei geht er auch unnötige Risiken für seinen Leib und sein Leben ein. Durch seine Vorliebe zu deftigen Speisen und dem Umtrunk hat er sich ein wenig gehen lassen.

• **Kurzcharakteristik***

Kompetenter Schwertkämpfer und Verwalter. Durchschnittlicher Menschenkenner und Höfling.

• **herausragende Eigenschaften**

KO 15, Höhenangst 6

• **herausragende Talente**

Schwerter 13, Rechnen 11, Rechtskunde 10, Staatskunst 12

• **Beziehungen[#]**

Weidener Adel: gering

Weidener Heer: hinlänglich.

• **Finanzkraft[#]**

Bis jetzt noch fahrender Ritter daher: gering