

Khrag

Zenturio der Eisen-Legion; Diplomat der „Arbeitsgruppe für Internationale Beziehungen“

[h1]Vorwort[/h1]

Dies ist ein Auszug aus der Akte von Zenturio Khrag Granitschild.

[h1]Tabellarische Auflistung[/h1]

Zuordnungsschlüssel	#5u9aju7hmdgm
Vorname	Khrag
Truppname	Granitschild
Geschlecht	M
Geburtsdatum	299. Tag, Jahreszeit des Kolosses, 1281 n.E.
Geburtsort	Rauchheim
Väterlicher Erzeuger	Gren Klauengriff, Klauen-Trupp, Eisen-Legion
Mütterlicher Erzeuger	Rensa Stoßreißer, Stoß-Trupp, Eisen-Legion
Dienstgrad	Zenturio
Trupzugehörigkeit	Granit-Trupp
Legion	Eisen-Legion
Kompanie	Granitschild
Profession	Schildträger, Verteidiger, Schütze

[h1]Äußeres Erscheinen[/h1]

Khrag weist ein dichtes, schweres, braunes Fell mit schwarzen Streifen auf. Von diesem resultiert eine starke Resistenz gegenüber Kälte bis weit unter null Grad. Der Charr ist muskulös und weist eine Körpergröße von 283 cm im ausgestreckten Zustand. Die Augen des Charr sind gelblich. Die Hörner des Charr sind nach vorne hin aufgebaut. Alle vier Ohren sind funktionsfähig.

[h1]Charaktereigenschaften[/h1]

Khrag wurde unter Primus Nagelfuß ausgebildet. Diese Ausbildung zielt auf die Ausbildung emotionsloser, loyaler und effektiver Schildträger der Eisen-Legion. Die Ausbildung wurde unter den Charr als „grenzwertig“ betitelt, aufgrund der wenigen Welpen, die diese Ausbildung lebendig abgeschlossen haben. Aus diesem Grund ist der Charakter von Khrag als eisern, kühl und emotionslos zu beschreiben. Sämtliche Handlungen des Charr scheinen durchdacht zu sein. Desweiteren glänzt der Charr mit einer Weitsicht in politischer Hinsicht.

[h1]Profession[/h1]

Khrag fungiert als Schildträger, Verteidiger und gegebenenfalls als Nahkampfschütze.

[h1]Werdegang[/h1]

1281 A.E - 1283 A.E:

- **Geburt**
- **Versorgung durch die Mutter**

1283 A.E - 1299 A.E:

- **Übergabe ins Fahrar der Schwarzen Zitadelle, Eisen-Legion**

- **Ausbildung zum Schildträger der Eisen-Legion unter Primus Nagelfuß**
(Anmerkung: Siehe Akte „Nagelfuß-Experiment“, Erkennungsnummer: #15424, Archiv des Imperator-Kerns)
- **Zuordnung im „Säulen-Trupp“ unter Legionär Renos Säulenschlag**

1299 A.E. - 1326 A.E.:

- **Stationierung des Säulen-Trupps in den Grenzgebieten des Drachenbrands, Aufgabe: Überwachung der Versorgungskarawanen und -passagen**
- **Tod von Legionär Renos Säulenschlag, truppinterne Diskussion über den neuen „Legionär“**
- **Säulen-Trupp spaltet sich, Khrag verlässt den Trupp**

1326 A.E. - 1327. A.E.:

- **Eingliederung in den Trupp „Grollendes Eisen“ durch Zenturio Stahlreißer**

1327 A.E. - 1329 A.E.:

- **Ausgliederung aus dem Trupp „Grollendes Eisen“ durch Zenturio Bonwor Granitspalter**
- **Eingliederung in den Granit-Trupp und Aufnahme der Tätigkeit als Adjutant durch Zenturio Granitspalter**
- **Aufstieg zum Zenturio durch Sieg im Fluch-Kampf gegen Zenturio Bonwor Granitspalter**
- **Übernahme der Granitspalter-Kompanie und Umbenennung dieser in Granitschild-Kompanie**
- **Versetzung der Granitspalter-Kompanie ins Kriegsgebiet „Eisen-Mark“.**
- **Vernichtung des Mordrem-Leutnants „Zähborke“. Siegreiche Rückkehr in die Schwarze Zitadelle.**
- **Privater Einsatz des Zenturios innerhalb einer Bergungsmission im „Herzen Maguumas“**

1329 A.E. - heute:

- **Einsatz der Kompanie gegen Separatisten-Lager innerhalb der Kriegsgebiete „Aschford, Diessa und Ruin-Felder“.**
- **Beitritt der „Arbeitsgruppe für Internationale Beziehungen“**

[h1]„Nagelfuß-Experiment“[/h1]

Erkennungsnummer: #15424

Fragestellung:

- Besteht die Möglichkeit, die Instinkte, Emotionen und Bedürfnisse eines Charr durch das Anwenden von Gewalt in der „Jungen- Zeit“ abzuschalten?
- Ergibt sich daraus eine Möglichkeit einer Ressourcenminimierung für einen einzelnen Soldaten?
- Lassen sich dadurch Soldaten erschaffen, die vom geistlichen Zustand einer Maschine ähneln um damit die Effektivität der Eisen-Soldaten zu erhöhen?

Material:

- 15 (fünfzehn) Jungen vom männlichen und weiblichen Geschlecht im Alter von zwei bis drei Jahren

Vorgehen:

Die Jungen durchlaufen vom Inhalt her, eine normale Ausbildung innerhalb des Eisen-Fahrars. Stärken und Schwächen werden rauskristallisiert und gezielt trainiert und beseitigt. Gegenüber der Jungen wird systematisch Gewalt angewendet. Diese Gewalt wird größtenteils in Form von physischer Gewalt angewendet. Hierbei wird gezielt die Eisenstange verwendet. Psychische Gewalt wird in Form von Demütigung und Beleidigung stattfinden. Hierbei werden die Jungen an Pflöcken angebunden, welche in den Randgebieten des Schlachterblocks positioniert wurden. Nahrung und Wasser wird ihnen nur gewährt, wenn sie ihre Kampf-Trainingseinheiten und Unterrichtsstunden in Lesen, Rechnen und Schreiben perfekt

abschließen. Fehler und Missverhalten wird mit der Anwendung von physischer und / oder psychischer Gewalt bestraft. Neben des regulären Unterrichts wird den Versuchsobjekten gezielt, die Mentalität der Maschine und der Aspekt des „Dienens“ eingeflößt. Sämtliche Trainingseinheiten werden mit scharfen Waffen stattfinden.

Das Experiment wird für eine Zeitspanne von zehn Jahren stattfinden. Das Experiment wird als „gescheitert“ klassifiziert, wenn alle Versuchsobjekte innerhalb dieser 10 Jahre sterben.

Beobachtung:

Dieser Teil der Akte umfasst ungefähr 40 Seiten. Diese sind gefüllt mit wöchentlichen Berichten über das Verhalten der Jungen, die exakte Beschreibung der Strafen und der Verbrauch an Nahrungs- und Trinkmitteln. Am Ende der Beobachtung ist folgendes zu lesen:

Status der Versuchsobjekte:

- Versuchsobjekt #1 Grov, Alter 12 : männlich, lebend, weist die gewünschten Merkmale auf, Erfolg
- Versuchsobjekt #2 Renkar, Alter 5: männlich, tot, erlag den Kopfverletzungen nach Anwendung von Gewalt, Misserfolg
- Versuchsobjekt #3 Renos, Alter 12: männlich, lebend, weist die gewünschten Merkmale auf, Erfolg
- Versuchsobjekt #4 Gra, Alter 7: männlich, tot, erlag einigen inneren Verletzungen, Misserfolg
- Versuchsobjekt #5 Dralk, Alter 5: männlich, tot, Selbstmord, Misserfolg
- Versuchsobjekt #6 Perx, Alter 12: weiblich, lebend, weist die gewünschten Merkmale auf, Erfolg
- Versuchsobjekt #7 Khrag, Alter 12: männlich, lebend, weist die gewünschten Merkmale auf, Erfolg
- Versuchsobjekt #8 Torah, Alter 12: weiblich, lebend, weist die gewünschten Merkmale auf, Erfolg
- Versuchsobjekt #9 Rotlok, Alter 10: männlich, tot, starb an Hunger, Misserfolg
- Versuchsobjekt #10 Zork, Alter 12: männlich, lebend, weist die gewünschten Merkmale auf, Erfolg
- Versuchsobjekt #11 Sirrah, Alter 4: weiblich, tot, starb an Erstickung, Misserfolg
- Versuchsobjekt #12 Lork, Alter 12: männlich, lebend, weist die gewünschten Merkmale auf, Erfolg
- Versuchsobjekt #13 Fara, Alter 12: weiblich, lebend, weist die gewünschten Merkmale auf, Erfolg
- Versuchsobjekt #14 Cyp, Alter 11: männlich, tot, starb an inneren Verletzungen, Misserfolg
- Versuchsobjekt #15 Erko, Alter 4: männlich, tot, starb an Hunger, Misserfolg

Sieben von fünfzehn Versuchsobjekten haben die Versuchsbedingungen überlebt. Sie weisen die geforderten Merkmale allesamt auf. Sie arbeiten unermüdlich, verbrauchen wenige Ressourcen und agieren kühl und emotionslos. Ihre Kraft beziehen sie aus Schlaf und dem Konsum einer festen Nahrungsmenge von vier Steaks am Tag, sowie eine Karaffe Wasser. Alkohol wird von keinem der Objekte in irgendeiner Form konsumiert. Sie beherrschen einen großen Teil an Kampfstilen perfekt und zeigen großen Wissensdurst in diesem Bereich. Als Nebenwirkung scheint sich eine Art „unbändige Wut“ rauskristallisiert zu haben. Ab einem gewissen mentalen Punkt scheinen die Testobjekte ihre kühle Denkweise zu verlieren und lassen ihre Wut an Gegenständen oder anderen Individuen raus. Diese Nebenerscheinung wird als „unwichtig“ klassifiziert.

Die lebendigen Versuchsobjekte werden in einen Kriegs-Trupp eingegliedert.

Auswertung:

Auch dieser Teil der Akte streckt sich über einige Seiten. Am Ende steht folgendes:

Der Versuch wird in seiner Grundform als Erfolg betrachtet. Die Fragestellungen konnten allesamt positiv beantwortet werden. Die Versuchsobjekte benötigen nur einen Bruchteil der durchschnittlichen Ressourcen und arbeiten doppelt so effektiv wie ein gewöhnlicher Kriegstrupp. Der Versuch soll auf weitere Fahrar-Gruppen angewendet werden. Ein Verschleiß an Testobjekten wird als „unwichtig“ betrachtet.

Unterzeichnet von

Warr Nagelfuß

Verhaltensforscher und Primus der Eisen-Legion

Nachträge:

Nachtrag #1:

- Nach längerer Beobachtung ist festzustellen, dass die Testobjekte dazu neigen sich nach einem begangenen Fehler, selber zu verletzen. Sie scheinen den bekannten Schmerzimpuls aus dem Fahrar imitieren zu wollen, den sie bekamen als sie einen Fehler begangen haben. Sie scheinen sich damit selber ermutigen zu wollen. Der Schmerz wird hierbei vollkommen ignoriert.

Nachtrag #2:

- Die Testobjekte scheinen sexuellen Kontakt in jeder Hinsicht zu verneinen. Ebenfalls ist zu erkennen, dass die Testobjekte, keine funktionierende Beziehung aufbauen oder halten können. Sie scheinen eine solche Beziehung abzulehnen und für Beziehungen als solches, kein Verständnis zu zeigen. Sie klassifizieren dies als „Schwäche“.
- Freizeitliche Aktivitäten oder „Fronturlaub“ werden abgelehnt. Sie nutzen diese Zeit um Arbeiten auszuführen oder um den körperlichen und geistigen Horizont zu erweitern.

[h1]Übersicht über die Fähigkeiten von Khrag[/h1]

Dieser Teil des Eintrags spiegelt nur die Fähigkeiten von Khrag wieder und dient zur ungefähren Einschätzung von Khrags Fähigkeiten.

Kampffähigkeiten:

Waffen:

- **Prankenkampf:** *gut*
- **Schwertkampf:** *meisterhaft*
- **Axtkampf:** *mittelmäßig*
- **Streitkolbenkampf:** *gut*
- **Großschwertkampf:** *mittelmäßig*
- **Hammerkampf:** *gut*
- **Umgang mit dem Langbogen:** *gut*
- **Umgang mit dem Schild:** *meisterhaft*
- **Umgang mit dem Gewehr:** *meisterhaft*
- **Umgang mit dem Scharfschützengewehr:** *mittelmäßig*
- **Umgang mit der Pistole:** *mittelmäßig*

Magie:

- Khrag besitzt keine magischen Fähigkeiten. Es wurde kein großes magisches Potential entdeckt, welches gezielt von Primus Nagelfuß geschult wurde.

Alltagsfähigkeiten:

- **Orientierungssinn:** *meisterhaft*
- **Geldumgang:** *meisterhaft*
- **Umgang mit Eigentum:** *meisterhaft*
- **Organisation:** *meisterhaft*
- **Künstlerische Begabung:** *mittelmäßig*
- **Kochen:** *mittelmäßig*

Allgemeine Stärken:

- Khrag besitzt ein größeres Allgemeinwissen in Hinsicht auf Politik, Waffenkunde und Geschichte.
- Khrag beherrscht jede Waffendisziplin in seinen Grundaspekten.

- *Khrag besitzt eine größere körperliche Stärke.*

Allgemeine Schwächen:

- *Khrag besitzt keine große Empathie.*
- *Khrag ist auf seine Ideologie, welche ihm im Fahrar eingeprägt wurde, fixiert.*
- *Khrag besitzt kein großes Schmerzempfinden.*
- *Khrag ist nicht in der Lage private, soziale Kontakte zu pflegen.*

[h1]Nachtrag: Gesundheitlicher Zustand[/h1]

- Bei einer allgemeinen Gesundheitsuntersuchung wurde an *Khrag* festgestellt, dass er Herzprobleme besitzt. Grund hierfür wird die systematische körperliche Überanstrengung sein, die er sich täglich auferlegt. Aufgrund dieser Probleme wird die natürliche Lebenserwartung des Charr auf maximal fünfzehn weitere Jahre gesetzt. Ein vorzeitiger Tod durch Herzversagen ist jederzeit möglich.
- Während eines Außeneinsatzes wurde der rechte Arm des Charr schwer verletzt. Der Arm wurde vom Mediziner Zerk Blutgeruch mit der Hilfe von Nekromantie behandelt.

[h1]Gerüchte über Khrag[/h1]

- Der Zenturio ist für seine faschistische Grundhaltung bekannt. Er kritisiert den Waffenstillstand und die Friedensverhandlungen gegenüber dem menschlichen Volk und gilt als Verfechter des charrischen Expansionswillen.
- Während des Einsatzes innerhalb der Eisen-Mark scheint der Zenturio ein Junges in die Welt gesetzt zu haben.