

## Der Golgarit aus der Rabenmark

»Du redest zu viel.«

»Am Ende dieses Kampfes wirst du Golgari begegnen.«

»...«

*Boron wollte nicht, dass du heute schon an der Seite deiner Göttin in Alveran speist.*

Er sah sich die schwerverletzte Amazone genauer an. Es musste eine Fügung des Schicksals gewesen sein, dass sein Begleiter Belemianias sich für diesen Pfad entschieden hatte, als sie zu einer Weggabelung kamen. Das kleine Wäldchen vor ihnen war Golgoran nicht geheuer, aber Belemianias wollte dort entlang. Und er war immerhin ein Avesgeweihter. Er musste den richtigen Weg kennen.

Golgoran hatte den Kampflärm im Wald gehört, seinem Pferd die Sporen und Belemianias zu verstehen gegeben, dass er zurückbleiben sollte. Fast wäre er zu spät gekommen, aber es war noch Leben in der Amazone. Einen der Angreifer hatte er durch einen Sturmangriff

schnell ausgeschaltet, den zweiten hatte die Amazone selbst zu Boron befördert. Der dritte Mann aber war entkommen. Er besaß ebenfalls ein Pferd und Golgoran musste abwägen, ob er die Amazone retten oder den Schurken verfolgen wollte.



*Golgari hat es nicht eilig. Der Söldling wird schon früh genug vor der Seelenwaage Rethon stehen.*

Golgoran war noch nie einer Frau des Amazonenvolkes begegnet, aber er konnte sie an ihrer Rüstung erkennen, auch wenn diese mit Schlamm bespritzt war. Sie hatte tapfer gekämpft. Nachdem er sie untersucht hatte, konnte er feststellen, dass sie überleben würde, aber sie brauchte Ruhe. Die Toten untersuchte er flüchtig. Dann nahm er

die Amazone über die Schulter, legte sie auf ihr Pferd, sprach einen kurzen Todessegen über die Halunken und kehrte zu Belemianias zurück. Sie entschieden beide, die Frau zu einem sicheren Grenzdorf zu bringen. Sie wollten nur weg aus den Schattenlanden. Es gelang Belemianias einige Stunden später, eine kleine Ortschaft auszumachen, die sicher wirkte. Golgoran erkundete diese zunächst allein, aber gab seinem Gefährten bald darauf ein Zeichen, dass von hier keine Bedrohung ausging. Sie quartierten sich in eine Herberge ein, wo Golgoran die Amazone versorgte, die bald darauf aus ihrer Bewusstlosigkeit erwachte.

„Wo ist das Horn? Hast du es mitgenommen?“, war das Erste, was sie sagte.

Golgoran sah die Verletzte mit hochgezogenen Augenbrauen fragend an. „Nein.“

„Hast du gesehen, ob die Schurken es mitgenommen haben?“

„Nein.“

„Ich muss es wiederhaben. Es ist meine Pflicht, es in Sicherheit zu bringen.“

„Ruhe dich aus, in deiner Verfassung kannst du weder kämpfen noch reisen.“

Das war der längste Satz, den Golgoran seit Tagen gesprochen hatte. Sein Hals fühlte sich trocken an. Er hatte schon befürchtet, die Amazone würde aus dem Bett springen, um nach diesem Horn zu suchen, aber sie hörte auf ihn. Zur Beruhigung fügte er hinzu: „Ich werde dir helfen, das Horn zu finden.“

Dann ging Golgoran aus dem Zimmer und in den Schankraum des Gasthauses. Dort wartete schon Belemianias auf ihn. Der Zyklopäer war der eigentliche Grund ihrer Reise nach Perricum. Er sollte den fröhlichen Avesgeweihten von Warunk aus dorthin eskortieren, damit diesem nichts geschah. Belemianias war das genaue Gegenteil von Golgoran: heiter und geschwätzig. Er stellte eine schwierige Fracht dar, denn auch wenn Golgoran den Mut des Geweihten schätzte, der ihn immerhin bis in die Schattenlande geführt hatte, so war sein Gerede auf Reisen nervtötend. Golgoran berichtete ihm in kurzen und knappen Worten, was die Amazone gesagt hatte.

„Komm, setz dich, großer Junge. Ich habe überlegt, was die Amazone mit diesem Horn meinen könnte. Wenn ich mich recht erinnere, habe ich in Punin von diesem Artefakt gehört. Ein gefährliches Instrument, durchflutet von unheiliger Kraft. Die Amazonen wollten es in Sicherheit bringen, aber sie trauen nicht jedem. Wir sollten uns vielleicht an der Suche beteiligen.“

„Ja.“

„Ich bin überrascht, dass du dich so schnell dazu entschlossen hast. Nun ja, auf jeden Fall sollten wir die Spur des letzten Angreifers aufnehmen. Er könnte zwar überall sein, aber ich denke, ich kann ihn finden. Aves wird mich führen, und du und die Amazone folgt mir einfach. Hast du schon nach einem Heiler verlangt?“





„Ja.“

„Der braucht ja ewig. Ich werde meine Pflicht tun und der hübschen, blonden Kriegerin meine heilsamen Hände auflegen.“

„Keine gute Idee. Sie könnte dir deine Hände brechen.“ Belemanias sah Golgoran verwirrt an. „War das der Versuch eines Witzes?“

„Ja.“

Belemanias lachte und wischte sich, nachdem er sich beruhigt hatte, kleine Tränen aus den Augen. „Bei Aves, ich glaube meine Bemühungen während unserer Reise tragen endlich Früchte. Es sind noch kleine, vertrocknete Arangen, aber vielleicht wird eines Tages pralles, saftiges Obst daraus.“

Golgoran hüllte sich wieder in Schweigen, während Belemanias nach oben ging.

*Boron, du schickst mir mehr als genug Prüfungen. Aber diese hier könnte sich als die schwierigste erweisen. Ein geschwätziger Avesgeweihter und ein verfluchtes Horn. Ich habe eine schlimme Befürchtung. Die Dolche, die ich bei den Leichen fand, sprechen dafür, dass wir es hier möglicherweise mit Dienern des Namenlosen Gottes zu tun haben. Vielleicht waren die Basiliskenzungen nur eine Ablenkung, aber warum sollten sie solche Waffen sonst bei sich tragen? Die Krieger waren allerdings keine Geweihten. Ihnen fehlten weder Finger noch Zehen.*

Golgorans Gedanken rissen ab, als er Belemanias von oben schreien hörte. „Ahhh, meine Hand!“

### Der Held im Spiel

Der Golgarit ist ein Ordenskrieger, der sich dem schweigsamen Gott Boron verpflichtet hat. Seine Erinnerungen an seine Vergangenheit wurden gelöscht, sodass er sich nur noch ins Gedächtnis rufen kann, wie er dem Orden beigetreten ist. Wie viele Golgariten versucht er durch sein neues Leben, sein altes hinter sich zu lassen. Nach seinem Eintritt in den Orden sind die Fehler der Vergangenheit nicht mehr relevant.

Der Golgarit hat sein Leben in den Dienst des Ordens gestellt und reist für diesen auch an entlegene Orte, um Untote oder Häretiker zu bekämpfen, wichtige Personen aus den Schattenlanden zu eskortieren und andere Aufgaben für die Puniner Boronkirche zu übernehmen. Er redet nicht sonderlich viel und wird dies anderen überlassen. Er kann sich sowohl einem fähigen Anführer unterordnen als auch selbst die Führung einer Abenteuergruppe übernehmen. Durch seine Reisen kennt er sich passabel in der Wildnis aus, sein Fachgebiet ist jedoch der Kampf. Es gibt wenig, vor dem er sich fürchtet, und wenn es gegen die Feinde seines Ordens oder der zwölfgöttlichen Ordnung geht, wird er nicht zögern. Anders als ein rondrianischer Krieger ist er jedoch im Kampf nicht an die Gebote Rondras gebunden und wird, wenn es aus seiner Sicht sein muss, den Sieg über eine ehrenvolle Auseinandersetzung stellen. Mit seinem mächtigen Rabenschnabel kann er sowohl als Fußkämpfer wie auch als Reiter seinen Gegnern das Fürchten lehren.

**Sozialstatus:** Freier

**Vorteile:** Beidhändig, Giftnsistenz II, Hohe Zähigkeit, Reich II, Zäher Hund

**Nachteile:** Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich), Prinzipientreue II (Boronkirche, Ordensregeln), Verpflichtungen II (Orden)

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Finte I, Golgariten-Stil, Ortskenntnis (Warunk), Schildspalter, Wuchtschlag I, Verteidigungshaltung, Vorstoß

**Sprachen:** Garethi III, Alaani II

**Schriften:** Kusliker Zeichen

**Kampftechniken:** Dolche 8 (AT 10 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hiebwaffen 12 (AT 14 / PA 8), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA -), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 6 (AT 8 / PA 5), Schwerter 11 (AT 13 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 5), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurf Waffen 6 (FK 6)

**Talente:**

**Körper:** Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 10, Reiten 10, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 10, Singen 0, Sinnesschärfe 4, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zehen 0

**Gesellschaft:** Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 8, Etikette 4, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 7, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 9

**Natur:** Fährtsuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 5, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 7, Wildnisleben 6

**Wissen:** Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 7, Kriegskunst 2, Magiekunde 5, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 2, Sphärenkunde 2, Sternkunde 0

**Handwerk:** Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schlösserknackern 0, Steinbearbeitung 4, Stoffbearbeitung 1

**Ausrüstung:** Großschild, Plattenrüstung, Rabenschnabel, Reisepaket, 17 Dukaten, 5 Silbertaler

MU	14
KL	11
IN	13
CH	11
FF	10
GE	13
KO	14
KK	14

LeP	33
AsP	-
KaP	-
GS	6
INI	11+1W6
SK	1
ZK	3
AW	5
Schips	3
RS/BE	6/2*

\*) Die Abzüge durch BE sind in GS, INI und AW berücksichtigt.

**Spezies:** Mensch (Mittelländer)

**Kultur:** Mittelreicher

**Profession:** Golgarit

**Erfahrungsgrad:** erfahren