

Der almadanische Borongeweihte

»Boron verbietet uns nicht das Sprechen.

Er mag es nur nicht, wenn der Mensch ohne Sinn und Verstand plappert.«

»Vor dem Tod muss man sich nicht fürchten, nur vor einem sinnlosen Leben.«

»Weiche, untotes Gezücht!«

Gonzalo hatte bereits befürchtet, dass der Geweihte des Namenlosen trotz seines Todes noch nicht zu seinem finsternen Herren fahren würde. Sein Auftrag musste von solcher Wichtigkeit sein, dass sein Gott ihm einen Aufschub gewährte. Doch genau aus diesem Grund war Gonzalo hier. Er hatte es gewusst, als Nevinia ihn darum bat zu helfen.



Der machtvolle Diener des Gottes ohne Namen musste schon monatelang Vorbereitungen für ein Ritual getroffen haben. Seinen Schüler hatte Allacaya erwischt, als er Relikte der Hochelfen für seine Machenschaften benutzen wollte. Und Elwene und ihre Gefährten hatten das erste Ritual an gleicher Stelle verhindert. Der Hochgeweihte war jedoch entkommen, und Gonzalo war sicher, dass er seinen ursprünglichen Plan noch zu Ende bringen wollte. Eines der hochelfischen Relikte, eine Statuette des Namenlosen, war ebenso spurlos verschwunden wie der Priester selbst.

Boron hatte Gonzalo durch seinen Diener Bishdariel Visionen geschickt, in denen er das Leid der Menschen sah, wenn der Diener des Namenlosen sein Ritual vollenden würde. Sein Plan war es, den Menschen für immer ein göttergewolltes Geschenk zu rauben: den Schlaf.

Der Mensch muss ruhen. Allein Borons Schlaf erfüllt ihn mit Frieden und Kraft. Ohne Schlaf würden wir dem Wahnsinn anheimfallen.

Obwohl es der Fjarningerin gelungen war, den Geweihten zu enthaupten und die Gefährten die Kultisten allesamt erschlagen hatten, spürte Gonzalo die Macht des Bösen weiterhin.

Der Gott ohne Namen ist stark.

Dort, wo die toten Kultisten in ihrem Blut lagen, erhoben sich ihre Leiber von Neuem zu Unleben. Die Augen der Statuette auf dem Altar leuchteten kurz rot auf, und Gonzalo sah, wie Ylwa und die anderen erstarrten. Der kopflose Körper des Geweihten des Namenlosen erhob sich. Die Klinge seiner Basiliskenzunge traf Ylwas Bein und die Fjarningerin sprang mit einem entsetzten Aufschrei zurück. Wulfgrimm und Nevinia waren immer noch zu erschrocken, um zu handeln, einzig Allacaya schoss einen weiteren Pfeil auf einen Untoten ab, der sich davon aber nicht stören ließ.

Boron, schenke mir Kraft.

Gonzalo holte die Flaschen mit Salbungsöl hervor und warf sie dem erstbesten Untoten entgegen. Als die Glasphiole zerbrach und das Öl sich über den Leib des wandelnden Leichnams ergoss, begann es zu zischen, und das Fleisch verbrannte. Der Untote sackte in sich zusammen und Gonzalo warf das nächste Fläschchen.

Seine Gegenwehr blieb nicht unbemerkt und erfüllte seine Gefährten wieder mit Zuversicht. Wulfgrimm hackte auf die wandelnden Leichen ein, Allacaya bereitete einen Zauber vor und auch Ylwa hatte zu einem Gegenangriff angesetzt. Die Fjarningerin unterschätzte jedoch die Kraft des Wiedergängers. Er packte zu und schleuderte die Barbarin krachend gegen die Wand, wo sie bewusstlos liegen blieb.

Gonzalo fasste all seinen Mut zusammen, hielt auf den untoten Priester zu und begann seine Liturgie.

„Tot bist du – nun kehre Heim zu deinem verfluchten Herrn!“, schrie der Boroni dem Wiedergänger entgegen. Jetzt hatte er die Aufmerksamkeit des Priesters auf sich gelenkt und sah, wie dieser auf ihn zukam. Immer wieder wiederholte Gonzalo die Worte, und der Wiedergänger geriet ins Wanken. Zischende Stimmen in seinem Kopf geboten Gonzalo, abzulassen von seinem Tun, doch sein Wille schützte ihn vor diesen namenlosen Einflüsterungen. Kurz bevor der Wiedergänger ihn erreichte, fiel der untote Körper zu Boden und aus dem abgeschlagenen Kopf entwichte ein letzter abscheulicher Schrei.

Der Gott ohne Namen ist stark. Aber mein Herr und seine Geschwister sind stärker.

Der Held im Spiel

Jeder muss irgendwann sterben, denn es ist Borons Wille. Bis dahin aber soll der Mensch leben und nicht etwa durch die Toten und Untoten Schaden nehmen. So ist es das Anliegen des Borongeweihten, bössartige Geister zu verbannen oder hilfsbedürftige Seelen in Borons Hallen zu überführen.

Ein Borongeweihter ist gegenüber anderen Menschen schweigsam. Er ergreift das Wort nicht ohne Bedacht. Auf Reisen wird er seine Gefährten unterstützen so gut es geht. Durch seinen genügsamen Lebensstil kommt er mit karger Nahrung, kalten Schlafplätzen und anderen Widrigkeiten gut zurecht und wird sich selten beklagen.

Wie jeder andere Geweihte wird er sich aber an den Moralkodex seiner Kirche halten und die übrigen Gefährten ebenfalls daran erinnern. Das Fleddern von Leichen, das Eindringen in Grabstätten und andere Handlungen wider Borons Willen wird er stets zu unterbinden versuchen. Wo immer er Untote, die Mächte der Erzdämonen oder die des Namenlosen antrifft, wird er sie bekämpfen. Wenn es sein muss, wird er sogar mit allen ihm zur Verfügung stehenden Waffen gegen sie kämpfen.

Als Almadaner ist er zudem wider Erwarten einem guten Wein und anderen weltlichen Genüssen nicht abgeneigt. Er weiß, dass er früh genug seinem göttlichen Herren gegenübertritt, jetzt aber lebt er und genießt.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Geweihter, Giftresistenz I, Unscheinbar, Zeitgefühl

Nachteile: Arm 1, Prinzipientreue II (Boronkirche), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Ortskenntnis (Punin), Schmerzen unterdrücken, Sonderfertigkeit Tradition (Boronkirche)

Sprachen: Muttersprache Garethi III, Tulamidya II

Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidya

Kampftechniken: Dolche 8 (AT 10 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 10 (AT 12 / PA 6), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 6 (AT 8 / PA 4), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 7, Singen 0, Sinnesschärfe 7, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 1, Zechen 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Betören 0, Einschüchtern 2, Etikette 3, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 10, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 10

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 3, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 6, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 2, Sternkunde 7

Handwerk: Alchimie 3, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Seele 8, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Bann der Furcht 3, Bann des Lichts 9, Exorzismus 3, Kleiner Bann wider Untote 10, Objektsegen 7, Schlaf 6

Ausrüstung: Heiltrank (QS 4), Kleidung (normal), Salbungöl, Streitkolben, Reisepaket, 9 Silbertaler

Spezies: Mensch (Mittelländer)

Kultur: Mittelreich

Profession: Borongeweihter

Erfahrungsgrad: Erfahren



Gonzalo

MU	15
KL	14
IN	14
CH	14
FF	11
GE	11
KO	10
KK	11

LeP	25
AsP	-
KaP	35
GS	8
INI	13+1W6
SK	2
ZK	0
AW	6
Schips	3
RS/BE	0/0

