

Die garetische Rondrageweihte

»Nicht jedes Problem muss man mit dem Schwert lösen. Die Waffe sollte man nur ziehen, wenn man zu kämpfen bereit ist.«
»Ich werde dich in die Niederhöhlen schicken, Dämon!«
»Rondra steh' uns bei!«

Die Wege der Götter sind unergründlich.

Elwene hatte nicht erwartet, dass Rondra ihr solch seltsame Gefährten zur Seite stellen würde: Selim, einen Perainegeweihten aus dem fernen Aranien, und Belima, eine Diebin aus den Gassen von Khunchom. Elwene hatte beide bei einer Pilgerreise in die Tulamidenlande kennengelernt und Freundschaft mit ihnen geschlossen.



Selim interessierte sich für einige Heilpflanzen, die nicht in den südlichen Gefilden Aventuriens wuchsen, und so hatte sie ihm den Vorschlag gemacht, sie nach Garetien zu begleiten. Belima war es zu verdanken, dass sie ihren Geldbeutel nicht an einen dreisten Dieb verloren hatte. Elwene mochte die Tulamidin, auch noch als sie erfuhr, dass diese dem gleichen Handwerk nachging wie der Dieb. Die Geweihte sah Mut in ihr – wenn auch nicht die Sorte Mut, die Rondras Kampfeswillen in den Herzen ihrer Geweihten entfachte. Elwene war froh, beide an ihrer Seite zu wissen.

Vor zwei Tagen hatte die Tempelvorsteherin sie beauftragt, dem Hilferuf eines Zwergs namens Korgrimm zu folgen. Der Angroscho war auf Spuren einer plündernden Horde von Orks gestoßen, die seine Sippe bedrohte, und hatte den Tempel in einem Schreiben um Hilfe ersucht. Die Zwerge hatten die Rondrageweihten noch als mutige Verbündete in Erinnerung, nachdem sie vor Jahren geholfen hatten, den Orks im Krieg Einhalt zu gebieten. Elwene verlor keine Zeit, rüstete sich und zog aus, um Korgrimms Bitte nachzugehen. Belima und Selim begleiteten sie, denn sie wollten die Geweihte nicht allein losziehen lassen. Der Weg bis zu den Zwergen war weit, doch wenn Zwerge sogar Menschen um Hilfe baten, musste mehr dahinter stecken als nur eine Handvoll Schwarzpelze.

Der Treffpunkt mit Korgrimm war ein kleiner Weiler im Westen des Königreiches. Als sie das Dorf erreichten, sahen sie, dass die Bewohner in Aufruhr waren und mitten auf dem Dorfplatz einen Kreis um zwei Personen gebildet hatten. Der Zorn der Dörfler richtete sich gegen einen Südländer mit schwarzen Haaren, der den Menschenauflauf mit seinem Säbel davon abhielt, ihm und einer Elfe zu nahe zu kommen. Die Elfe wich hinter den Mann zurück und wirkte wie ein verängstigtes, in die Enge getriebenes Tier. Elwene trat schnellen Schrittes auf die Menschenmenge zu, die Hand auf ihrem Schwertknauf.

„Bei Rondra, was treibt ihr da?“

Die Dörfler sahen sich zu Elwene um, bis einer unter ihnen das Wort ergriff.

„Euer Gnaden. Ihr kommt genau rechtzeitig! Die Fremden da. Sie sind schuld an unserem Unglück! Seitdem es hier von diesem Zaubervolk und Fremdlingen wimmelt, ist ein Fluch über uns gekommen. Dem Jaramir ist ein Kalb mit zwei Köpfen geboren worden und die Alrike hat schon seit Tagen diesen Hexenschuss. Und das Spitzohr da hat Langfinger und einem unserer Buben mit ihren Augen die Seele geraubt!“

Aberglaube.

Elwene wusste, dass es finstere Mächte auf der Welt gab: die Schattenlande im Osten, wo die Diener der Dämonen lebten oder die Priesterschaft des Gottes ohne Namen. Doch nicht hinter allem steckte das leibhaftige Böse.

„Habt ihr Beweise, oder ist das nur ein Verdacht?“, fragte sie.

Die Dörfler verstummten, bis sich ein junger Bursche zu Wort meldete, ein kräftiger Bauernsohn mit einer Heugabel. „Die Elfe hat mir auf dem Feld meines Vaters aufgelauret. Sie sah mich an, als wolle sie mich verzaubern und mir meine Seele stehlen.“

„Wenn das tatsächlich stimmt, dann ist sie schuldig. Davon bin ich aber nicht überzeugt. Möge die Göttin entscheiden. Trittst du für deine Worte ein?“

Der Bauernsohn nickte und Elwene sah sich um. „Und wer streitet bis aufs erste Blut für die Fremden?“ Elwene hätte selbst kämpfen können, aber sie war dem Jungen weit überlegen, außerdem war es ihre Aufgabe, den Kampfablauf zu überwachen.

„Ich.“ Verwundert sahen alle zu Belima. „Sie sind genauso fremd in diesem Land wie ich. Also streite ich für sie.“

Mutig und ehrenhaft. Ich wusste, dass mehr in dir steckt als eine Diebin.

„So sei es! Herrin Rondra“, setzte Elwene an „lass denjenigen, der für Gerechtigkeit streitet, deinen Willen vollstrecken, und möge deine Hand seine Waffe lenken.“

Belima bekam einen Speiß gereicht, und nur wenige Augenblicke später stürzte der Bauernsohn auf sie zu.

Sie wird gewinnen. Sie ist flink und schnell. Rondra ist mit ihr.

Die Heldin im Spiel

Die Rondrageweihte hat die Ideale ihrer Göttin verinnerlicht: Mut, Tapferkeit und Hilfe für die Schutzbedürftigen stehen im Vordergrund allen Handelns. Sie bekämpft das Böse, wo immer sie es antrifft, seien es Orks, Ungeheuer, Dämonendiener oder Anhänger des Namenlosen. Gegenüber Andersgläubigen tritt sie nicht feindselig auf, aber weist deren Weltsicht entschieden zurück. Zu ihren wichtigsten Aufgaben gehört der Schutz der Tempel und der Gläubigen der zwölfgöttlichen Gemeinschaft. Sie und ihre Kirche halten nichts von Versteckspielen, vielmehr ist sie ein gradliniger Mensch, der für seine Meinung einsteht, selbst wenn es unangenehme Konsequenzen hat. Die Macht ihrer Göttin setzt sie mit Bedacht ein. Lieber verlässt sie sich auf ihre erlernten Fähigkeiten und ihre Kampfeskunst. Und auch wenn der Zweikampf ein wichtiger Bestandteil des Zeremoniells ist, greift die Rondrageweihte nicht in jeder Situation zum Schwert. Manche Duelle lassen sich mit Worten und Argumenten austragen, und nicht jeder Gegner ist es Wert, dass sie ihre Klinge zieht.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Geweihter, Mystiker, Reich I

Nachteile: Prinzipientreue II (Rondrakirche), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche), Schlechte Angewohnheiten (Selbstgespräche)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Belastungsgewöhnung I, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Finte I, Ortskenntnis (Trallop), Schildspalter, Sonderfertigkeit Tradition (Rondrakirche), Vorstoß, Wuchtschlag I

Sprachen: Muttersprache: Garethi III, Ur-Tulamidya I, Bosparano I

Schriften: Kusliker Zeichen, Ur-Tulamidya

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 5), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 10 (AT 12 / PA 7), Schilde 6 (AT 8 / PA 5), Schwerter 12 (AT 14 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandschwerter 10 (AT 12 / PA 7), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurf Waffen 6 (FK 6)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Reiten 4, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 9, Singen 0, Sinnesschärfe 4, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Betören 0, Einschüchtern 0, Etikette 4, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 3, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 8

Natur: Fährten suchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 1, Wildnis leben 0

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

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

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Ehrenhaftigkeit 7, Objektsegen 5, Schmerzresistenz 6, Schutz der Wehrlosen 6

Ausrüstung: Kettenhemd, Kleidung (normal), Reisepaket, Rondrakamm, Schwert, 65 Silbertaler in verschiedenen Münzen

Spezies: Mensch (Mittelländerin)

Kultur: Mittelreich

Profession: Rondrageweihte

Erfahrungsgrad: Erfahren



Elwene

MU	15
KL	10
IN	12
CH	12
FF	10
GE	14
KO	13
KK	14

LeP	31
AsP	-
KaP	35
GS	7
INI	14+1W6
SK	2
ZK	1
AW	6
Schips	3
RS/BE	4/1*

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

