



DER ORDEŇ DES HEILIGEN GOLGARİ



*Einige Tipps und Hilfen rund ums
Spielen eines Golgariten am
heimischen Spieltisch
VI.1*





INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung.....	3
Erste Schritte.....	4
Was treibt ihn in die weite Welt?.....	6
Vom Borongeweihten zum Golgariten.....	7
Interaktion mit den anderen Helden und dem Spielleiter.....	8
Der Dunkle Ritter – Faszination.....	10
Die letzte Weihe.....	11





EINLEITUNG

Diese Spielhilfe richtet sich an den Spieler (vom Anfänger bis zum Experten) eines Golgariten am heimischen Spieltisch, um ihm eben das rollengerechte Spiel des Helden zu erleichtern. Im nachfolgenden Text wird zwar immer von dem Golgariten und dem Spieler gesprochen, was aber nicht heissen soll, dass es nur männliche Ordensmitglieder gibt und dass nur männliche Individuen ein solches Mitglied darstellen können. Die weiblichen Leserinnen und Spielerinnen, sowie Ordensmitglieder mögen uns verzeihen!

Ausserdem soll sich diese Spielhilfe durch Eure Mithilfe weiter ausbauen. Zu diesem Zweck schickt uns an webmaster@golgariten.de Eure besonderen Erlebnisse beim Spielen eines Golgariten, ein Schlüsselereignis, wo Ihr Euch unsicher ward, wie sich der Held hätte verhalten sollen etc. Und natürlich sind Fragen jeder Art, die Golgariten betreffend, immer Willkommen!

Freiburg, Im November 2002

Elias Moussa im Namen der gesamten Golgaritenspiellerschaft





Erste Schritte

So, Ihr habt Euch also entschieden, einen Golgariten zu spielen. Sehr schön, doch könnt Ihr auch Gründe nennen, weshalb?

Denn dies ist wohl eine der wichtigsten Fragen die man sich stellen sollte, ehe man beginnt, die entsprechenden Werte eines Golgariten auf sein Heldendokument einzutragen. Nicht umsonst gilt der Golgarit als „bedingt spielbarer Charakter“. Denn ein Golgarit ist weitaus mehr als einfach nur ein etwas düsterer Rondrageweihter.

So sollten denn (wie auch eigentlich bei allen anderen Charakteren, die man darstellen will) nicht die Werte des Golgariten im Vordergrund stehen, sondern der Charakter. Man sollte sich darüber im Klaren, dass es nicht einfach ist, einen aventurisch plausiblen Golgariten darzustellen. Wie bei gewissen anderen Charakteren auch (z.B Elfen, aber auch Geweihte etc.), setzt der Golgarit voraus, dass man sich mit ihm auseinander setzt. Mit seiner Religion, seinem Orden, seinem sozialen Umfeld, seiner Herkunft, seiner äusseren Haltung, aber eben auch seiner inneren Beweggründe. Es passiert sehr schnell, dass man den Golgariten einfach als schweigenden, unnahbaren, geweihten Kämpfer abtut oder noch schlimmer, als Schwarztragenden Legionär. Doch entspricht dies nur der äusseren Haltung, dem Bild, das der Golgarit seiner Umwelt wiedergibt. Man sollte aber nicht aus den Augen verlieren, dass der Golgarit im Endeffekt auch nur ein Mensch ist, mit all seinen Lastern und Ängsten.

„Man sollte also bereit sein, sich genauer mit seinem Golgariten auseinanderzusetzen.“

Es lohnt sich, dies zu tun (auch wenn es vielleicht ein grösserer Zeitaufwand ist), denn man kann dann mit einem Golgariten spielen, der mehr ist, als nur eine Hülle, die nichts sagt, Al`Anfa hasst und dauernd finster dreinblickt – mit dem man sich vielleicht gar ein Stück weit identifizieren kann.

Weiterhin sollte man auf der untersten hierarchischen Sprosse beginnen, denn was für einen Reiz hat es schon, von Beginn an den bewunderten und gefürchteten Ritter Golgaris in seinem prächtigen weissen Wappenrock zu spielen. Der Ritter ist Spitze des Eisberges, über ihm sind nur die diversen Ordensämter, welche nur schwerlich ohne Beziehungen zu erlangen sind.

Der Reiz des Rollenspiels liegt ja auch daran, seinen Charakter entwickeln zu lassen. So kann es wohl vorkommen, dass ein Altgedienter Golgarit mit der Zeit von den Lehren des Ordens abfällt (ein schönes Beispiel dafür wäre Lucardus von Kémet, dem einstigen Ordensgrossofmeister und heutigem Handlanger des Schwarzen Drachen von Warunk).





Man sollte sich also einen Golgariten erschaffen, der Entwicklungstechnisch „nach oben offen“ ist, sprich, der sich innerlich und äusserlich weiterentwickeln kann, der langsam aber sicher die Hierarchieleiter aufsteigt. Sprich, um dem Golgariten mehr Charakter und Profil zu verleihen, lohnt es sich, die Abenteuerpunkteinvestitionen auch aventurisch zur Geltung zu bringen und nicht nur eine Zahl von X nach Y erhöhen.





Was treibt ihn in die weite Welt?

Nachdem man sich also entschieden hat, einen Golgariten zu spielen, sich mit ihm auseinandergesetzt hat, Werte übertragen und vielleicht sogar ein paar Materialien den Orden betreffend durchgelesen hat, sprich, die Heldenerschaffung beendet hat, folgt der nächste Schritt:

Warum streunt mein Golgarit durch Aventurien?

Eine wichtige Frage, denn, ähnlich wie den Amazonen, ist der Golgarit beim Eintritt in den Orden fest an diesen und an die Weisungen seiner Vorgesetzten gebunden. Da kann man seinem Komturen nicht einfach eben mal sagen: „So, war ne schöne Ausbildung, hab alle Boni genossen, aber jetzt möchte ich doch noch ein wenig mehr von der Welt sehen!“

Man sollte sich nochmals vor Augen führen, dass der Golgarit nur bedingt als Spielercharakter geeignet ist, vor allem als Erstcharakter (manche Spieler führen ja sowieso mehrere Charaktere, da wäre ein Golgarit als Zweit –oder gar Drittcharakter sicherlich geeigneter).

Für gewisse Kampagnen drängt er sich fast schon auf (z.B. solche, die rund um und in den Schwarzen Landen spielen), bei anderen gibt es wohl nichts unpassenderes, als einen Golgariten (z.B. Abenteuer, wo Gespräche mit Meisterpersonen sehr bedeutend sind). Es ist also wichtig, dass der Spieler zusammen mit seinem Spielleiter die Hintergrundgeschichte seines Charakters durchgeht und abstimmt.

Der klassische Einstieg, eine Mission des Ordens, wird (zu)viel gebraucht. Wenn man jedes Abenteuer dadurch erklärt, dass der Golgarit mal eben wieder in Mission des Ordens (welche meistens überhaupt nichts mit dem gespielten Abenteuer zu tun hat) unterwegs ist, wird es sehr schnell mal langweilig – unrealistisch. Als Einstieg sicherlich plausibel, danach sollte man sich aber nach Alternativen umschauchen. Ein beliebtes Mittel ist sicherlich auch der Schutz eines Borongeweihten, der vielleicht von einem anderen Spieler dargestellt wird (kann zu sehr schönen Szenen führen). Oder aber, der Golgarit hat noch eine persönliche Queste aus seiner Zeit vor dem Ordenseintritt zu regeln, was, je nachdem um was es sich dabei handelt, von den Ordensoberen gebilligt wird (vielleicht ist es gar die Aufgabe des Knappen Golgaris, ehe er zum Ritter geschlagen wird, dass er noch offene Rechnungen begleicht). Allerdings muss es sich dabei wirklich um etwas Schwerwiegendes handeln, ist es doch eine Auflage des Ordens, bei dem Eintritt, seine Vergangenheit ruhen zu lassen. Doch manchmal holt einem die Vergangenheit ein...

Immer gerne wird auch ein gefallener Golgarit gespielt, der seine Ehre wieder rein zu waschen versucht, ein schwieriges, aber mögliches Unterfangen. Man sieht also, es gibt viele Gründe, weshalb ein Golgariten auf Abenteuer zieht und grundsätzlich setzt einem nur die eigene Phantasie die Grenzen.





Vom Borongeweihten zum Golgariten

Ein Grossteil der Ordensmitglieder übte vor ihrem Eintritt in den Orden eine andere Profession aus. So gibt es ehemalige Bauern, Söldner, aber eben auch Borongeweihte oder gar gefallene Rondrageweihte in den Reihen der Golgariten.

Auch hier gilt, dass man sich wirklich Gedanken darüber machen sollte, **warum** der dickliche Wirt oder der schwächliche Junker dem Orden beitrifft. Denn niemand tut dies einfach aus dem Bauch heraus.

Auch hier gilt, alles ist möglich, sofern es mit dem Spielleiter abgesprochen wurde und aventurisch nachvollziehbar ist. Also nicht: „Ja also, Alrik trat dem Golgariten Orden bei, weil er unbedingt seine Geheimnisse kennen wollte, damit er den Orden dann erpressen kann, um an den Endurium Rabenschnabel zu kommen.“ So was ist natürlich aventurisch gesehen absurd. Ein Anwärter mit solchen Hintergedanken würde mit allergrösster Wahrscheinlichkeit nicht aufgenommen (Es mag zwar Ausnahmen geben, aber der Orden weiss schon, wie er sich vor solchen Menschen zu schützen hat).

Mögliche wäre z.B, dass besagter Alrik, Abgänger der Fähnrich Akademie zu Wehrheim, im Zuge seiner zahlreichen Abenteuer ein Wunder des Herrn Boron miterleben konnte. Aus tiefster Dankbarkeit für diese göttliche Gnade entschliesst Alrik also, nach einigen Überlegungen, sein Leben fürderhin dem Herrn Boron anzuvertrauen. Da er bisher nichts anderes gelernt hat, als zu Kämpfen, wäre der Schritt zu den Golgariten nur logisch. Vielleicht hat Alrik aber auch ein gewisses Abenteuer in der Albernia Box gespielt, so dass er gar nicht lange zögert, sich beim nächsten Ordenshaus zu melden

Seit 28 Hal etwa hat der Orden einen neuen Rang geschaffen, denjenigen des Novizen. Es sind dies Waisen im Kinds –oder Jungendalter, derer sich der Orden angenommen hat (eine überwältigende Mehrheit der Novizen stammen aus dem Tobrischen). Diese haben verständlicherweise noch keine Profession vor ihrem Eintritt ausgeübt und werden vom Orden von klein auf auf das Golgaritenleben erzogen. Sollte man also vorhaben, einen Golgariten zu spielen, der einst ein Novize des Ordens war, lohnt es sich trotzdem, sich intensiv mit seiner Vergangenheit zu beschäftigen. Ja, es ist eigentlich eine Grundvoraussetzung, sollte man solch einen Golgariten spielen, denn die Novizen wurden von höchster Stelle (auf Befund der Grossmeisterin, eines Ordenskomturs oder auf Empfehlung eines Hohepriesters der Puniner Kirche) in den Orden berufen. So ist es denn nicht verwunderlich, dass die Novizen alles andere als eine behütete Kindheit hatten, ihre Zahl klein ist, aber sehr geachtet. Der Feldzug des Bethaniers hat so manches Leben ausgelöscht und so manch verirrte, geschockte und aufgewühlte Kinderseele zurückgelassen. So hat es sich der Orden zur Aufgabe gemacht, diese Kinder auf den Rechten Pfad zu geleiten, auf dass sie eines Tages ihren Frieden mit sich und der Welt machen können.





Interaktion mit den anderen Helden und dem Spielleiter

Die Interaktion eines Golgariten mit seinen Mithelden ist ein weiteres wichtiges Kapitel. Ist es denn nicht der Wunsch eines jeden Spielleiters, sich zurückzulehnen und einfach einem langen, intensiven Gespräch zwischen den Helden zu lauschen? Tja, doch diesen Gefallen wird dem Spielleiter ein Golgarit wohl nicht bereiten. Es ist verdammt schwer, einen Golgariten konsequent durchzuziehen, immer mit seinen Worten sparsam umgehen oder ihrer ganz entsagen. Vor allem dann, wenn der Spieler alles andere als gerade düster und borongefällig gestimmt ist, sondern Bäume ausreißen könnte. Tja, da bleibt es einem Golgaritenspieler leider nichts anderes übrig, sofern er seinen Golgariten nicht kaputt machen will, entweder sich zusammenzunehmen und den Golgariten weiterhin würdig darzustellen oder halt einen anderen Charakter zu wählen (z.B einen Schelm), mit dem er dann munter Drauflosplappern kann.

Nebst dieser persönlicher Schwierigkeit, die der Spieler mit seinem Charakter zu bewältigen hat, gibt es noch zwei weitere: Seine Mitstreiter und der Spielleiter. Wie das nun mal heute so ist, haben gewisse Leute grosse Mühe, einen angemessenen Respekt einem Vertreter einer Religion entgegen zubringen (Das „Geweihntenproblem“). Und doch, der Golgarit zieht seine Kraft zu einem grossen Teil aus eben diesem Respekteinflössenden.

Da hat der aufmüpfige, immer schwatzende Maraskaner einen Hünen vor sich, in einer matt glänzenden, schwarzen Rüstung gekleidet, den strahlend weissen Wappenrock, mit dem wiederum dunklen Wappen draufgestickt, darüber geworfen. An seiner Seite baumelt ein dunkler Rabenschnabel und ein schlichtes Langschwert. Kein einziges Haar ist auf seinem Schädel auszumachen. Die rabenschwarzen Augen blicken den Maraskaner durchdringend an, doch die Miene des Golgariten ist wie versteinert, die schmalen Lippen fest zusammengepresst. Eine dunkle Aura geht von dem Golgariten aus, der kalte Wind lässt den weissen Wappenmantel flattern. Und noch immer starrt der Golgarit den Maraskaner an, ohne ein Wort zu sagen. Nur die Augen, sie sprächen Bände. Kalt durchdringen sie des Maraskaners Inneres, durchforschen seine Seele und prüfen ein jede Sünde, die derjenige je gemacht hat. Nun, wahrscheinlich wird der Maraskaner nach einer solchen Begegnung mit dem Golgariten ein wirklich ungutes Gefühl bekommen, sein Mundwerk zügeln und sich nichts sehnlicheres Wünschen, als dass sein Gegenüber endlich etwas sagt (wer es nicht glaubt, kann die Erfahrung ja mal nachmachen. Blickt einen quasselnden Bekannten einmal einfach nur durchdringend und schweigend lange Zeit an. Es wird Wunder wirken. Er wird sich sicherlich ganz unwohl fühlen. Und dass, obwohl ihr sicherlich kein Krieger eines Totengottes seid). Der Spieler des Maraskaners wird das aber nicht wollen, dass sein altgedienter Maraskaner einfach so von einem dahergelaufenen „Pfaffenkrieger“ so eingeschüchtert wird. Und überhaupt, was meint der Spieler des Golgariten eigentlich, Golgariten sind doch keine Übermenschen!

So in etwa sind die meisten Gedankengänge eines solchen betroffenen Spielers (es gibt natürlich auch Ausnahmen). Der Golgarit steht und fällt nicht nur mit seinem





Spieler, sondern auch mit seinen Mitstreitern bzw. Mitspieler. Auch sie haben die Aufgabe, die Reaktionen der Umwelt auf den Golgariten würdig und aventurisch ausfallen zu lassen. Warum sollten immer nur unwichtige NSC vor einem düster dreinblickenden Golgariten ihre Blicke beschämend senken und sich fragen, ob der „Gotteskrieger“ nun gemerkt hat, dass er gestern in der Taverne war, obwohl er seiner Gemahlin versprochen hatte, nicht schon wieder seinen Lohn zu verzechen. Ein Golgariten als Mitstreiter in seinen Reihen zu wissen verlangt von den Mitspielern auch, dass sie die menschlichen Schwächen und Lastern ihrer Charaktere auch gut ausspielen. Es ist nun mal die „Pflicht“ des Golgariten, nach aussen hin unnahbar zu wirken, über den Dingen zu stehen und sich immer unter Kontrolle zu haben.





Der Dunkle Ritter – Faszination

Es wäre noch interessant herauszufinden, warum es eigentlich so viele „Sympathieträger“ für die Golgariten gibt. Wie auch immer, für jemanden, der sich das Spiel mit dem Golgariten immer noch nicht so ganz vorstellen kann, der soll sich einmal die Batman Comics (oder auch die ersten beiden Batman Kinofilme von Joel Schumacher) zu Gemüte führen – nicht umsonst trägt auch er den Titel „Der dunkle Ritter“. Denn wie Batman ist ein Golgarit edelmütig und stets bereit, zu Helfen, wo es seiner Hilfe bedarf, andererseits spielt sich in einem Innern ein steter Zweikampf mit sich und seiner Vergangenheit ab, welcher ihn zu zerreißen droht, würde er nicht Halt bei seiner Gottheit und in der Gemeinschaft der Ordensritter finden. Nur wenige lässt er genug nahe an sich ran, er versucht stets, eine grosse Distanz zwischen sich und der Umwelt zu bewahren – und damit auch einen kühlen Kopf. Sein Leben hat er voll und ganz in die Hände des Bewahrers des Jenseits gelegt und nicht jeder Traum, welcher dieser schickt, ist ein Zeichen seiner Gunst.

Der Golgarit weiss, welch Bürde und Verantwortung ihm auflastet, dass es für ihn kein Versagen geben darf, da das Leben so mancher Unschuldiger davon abhängt. Und genau diese Gewissheit macht aus ihm einen düsteren Zeitgenossen und unerbittlichen Gegner für die Feinde der zwölfgötterlichen Ordnung. Während dem sich zahlreiche andere Orden und Gemeinschaften um das Heil der Lebenden kümmern, so ist es doch eine Aufgabe des Ordens, über das Seelenheil der Toten zu wachen, eine Aufgabe die niemals endet.

Wen wundert`s, dass man einen Golgariten niemals in einem Glücksspielokal antreffen wird. Und es ist eine Tatsache, das zahlreiche Golgariten die in Tobrien stationiert sind, vermehrt zu Ilmenkraut und anderen beruhigenden und leicht rauschhaften Substanzen greifen, um ihre Nerven und ihr Gewissen unter Kontrolle zu halten, auf dass sie ihre Aufgaben auszuführen vermögen, in einer Umgebung unsäglichen Schreckens.

Die Golgariten sind auch bei der aventurischen Bevölkerung, auch bei Adligen oder anderen Persönlichkeiten, die es eigentlich besser wissen müssten, mehr gefürchtet denn geliebt. Niemand weiss genaueres über die stillen Ritter und was einem fremd ist, das fürchtet man zuallererst oder beäugt es zumindest misstrauisch. Es ist diese Mischung eines geheimnisvollen, mysteriösen, und respekteinflössenden Ritter (mit all seinen Aspekten), der nichtsdestotrotz ein Mensch ist (ebenfalls mit all seinen Aspekten und Facetten), der den boronverehrenden Krieger erst zu einem richtigen Golgariten macht.





Die letzte Weihe

Der Einzug in Borons Hallen, der Tod, ist das, was die Golgariten als die „letzte Weihe“ empfinden. Der Herr selbst, der einem zu sich ruft, auf dass man in den Inneren Kreis des Ordens aufgenommen wird, die grösste Ehre, die einem Golgariten zu Teil wird.

Kaum verwunderlich also, dass die Golgariten ein besonderes Verhältnis zum Tod haben. Es ähnelt am ehesten noch dem Todesverständnis der Rondrageweihenschaft (mit ihrer Aussicht, eines Tages an der langen Tafel nebst all der anderen Helden und Rondraheiligen zu speisen), und doch ist es grundverschieden. Denn wo sich der Rondrageweihete den heldenmütigen Tod fast herbeisehnt und keinem Kampf aus dem Wege gehen wird, da wägt der Golgarit ab, zwischen seinem persönlichen Begehren (in den Inneren Kreis aufzusteigen) und dem Dienst, denn er durch seinen Tod an Ordensgemeinschaft, Kirche und Götter tut. So wird er nicht um jeden Preis den Tod suchen, ja, es ist sogar eher verpönt und gilt als egoistischer Akt. Allein Boron ist es bestimmt, zu entscheiden, wann er einer seiner Krieger zu sich ruft, und so wird sich der Golgarit hüten, blindlings in einen aussichtslosen Kampf zu stürzen. Anders als der Rondrageweihete will der Golgarit niemandem etwas beweisen. Er weiss, was er wert ist und dass es allein Borons Urteil ist, ob er würdig ist, die letzte Weihe zu empfangen oder nicht.

Dem toten Mitglied aber wird auf immer Achtung entgegengebracht und als einziger Orden unterhalten die Golgariten eigene Grabstätten, wo der Körper jedes Ordensmitgliedes aufbewahrt wird (Nur, wenn grössere Reisen zur Überführung dieses Leichnames bevorstehen, z.B aus einem tobrischen umkämpften Gebiet bis nach Boronia, wird der Leichnam eingeäschert und in einer irdenen Kanope aufbewahrt).

Die Bedeutung des Todes für den Golgariten sollte also auch am Spieltisch zur Geltung kommen, sei es durch einige (kurze), tiefgreifende Gespräche mit den Mitstreitern oder einer Meisterperson, sei es, dass der Golgarit durch einige Aktionen hindeutet, dass er nicht bereit ist, um jeden Preis jemanden zu töten. Wenn er seine Waffe zieht, dann nur, um ein Leben zu beenden. In seinen Augen spiegelt sich der Wille Uthars, und doch ist ihm die Gnade Marbos nicht fremd.

