

DER ORDEN DES HEILIGEN GOLGARI



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

V1.3



Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	2
Erste Schritte.....	3
Was treibt ihn in die weite Welt?.....	4
Vom Borongeweihten zum Golgariten.....	5
Interaktion mit den anderen Helden und dem Spielleiter.....	6
Problembehandlung.....	8
Der Dunkle Ritter – Faszination.....	10
Die letzte Weihe.....	11





Einleitung

Diese Spielhilfe richtet sich an die Spieler (Anfänger wie Experten) von Golgariten am heimischen Spieltisch, um ihnen das rollengerechtere Spiel ihres 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 unter webmaster@golgariten.ch eure besonderen Erlebnisse und Schlüsselereignisse zu, wo ihr euch unsicher ward, wie sich der Held hätte verhalten sollen etc. Und natürlich sind Fragen jeder Art, die Golgariten betreffend, immer Willkommen!

Neu eingeflochten wurden Elemente der Spielhilfe „Coole Heldentypen“, deren Autoren Katharina Piesch und Tyll Zybura ich an dieser Stelle noch herzlichst danken möchte. Ihre gesamte Spielhilfe findet man unter www.wolkenturm.de.

Freiburg, Im September 2003 und März 2004
Elias Moussa im Namen der gesamten Golgaritenspiellerschaft





Erste Schritte

Die wichtigste Frage, die man sich stellen sollte, ehe man beginnt, die entsprechenden Werte eines Golgariten auf sein Heldendokument einzutragen, ist: Weshalb ausgerechnet ein Golgarit?

Nicht umsonst gilt der Golgarit als „bedingt spielbarer Charakter“. Denn ein Golgarit ist weitaus mehr als einfach nur ein etwas düsterer Rondrageweiheter.

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 sein, 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 intensiv auseinandersetzt. Mit seiner Religion, seinem Orden, seinem sozialen Umfeld, seiner Herkunft, seiner äusseren Haltung, aber auch mit seinen inneren Beweggründen. Es passiert sehr schnell, dass man den Golgariten einfach als schweigenden, unnahbaren, geweihten Kämpfer abtut oder noch schlimmer, als Schwarztragenden Legionär.

Doch dies entspricht nur der äusseren Haltung, dem Bild, das der Golgarit seiner Umwelt wiedergeben will – dem äusseren Schein. Man sollte aber nicht aus den Augen verlieren, dass der Golgarit im Endeffekt auch nur ein Mensch ist, mit all seinen Lasten 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.

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. Die Leiter zum Ritter ist der hierarchische Höhepunkt der meisten Golgariten, 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 (auch „prominente“ Golgariten sind von dieser Entwicklung nicht gefeit).

Man sollte 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. 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, Werte übertragen und vielleicht sogar ein paar Materialien den Orden betreffend durchgelesen hat, also die Heldenerschaffung beendet hat, folgt der nächste Schritt:

„Warum reist mein Golgarit kreuz und quer durch Aventurien?“

Eine wichtige Frage, denn ähnlich wie bei 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 weiten 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 und 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, seine „offenen Rechnungen“ zu begleichen). 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 eben auch 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 Borongeweihnte oder gar gefallene Rondrageweihnte 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 einer Laune 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.

Oder aber er verlor im Zuge eines Krieges seine gesamte Familie (und fast den Verstand), so dass er nach einem kurzen Aufenthalt bei den Noioniten zu den Golgariten weiter verwiesen wurde, da man dort solche Kämpfer nur zu gerne aufnimmt.

Vielleicht hat Alrik aber auch ein gewisses Abenteuer in der Albernica Box gespielt, so dass er gar nicht lange zögert, sich beim nächsten Ordenshaus zu melden ...

Seit 28 Hal kennt der Orden einen neuen Rang, denjenigen des Novizen. Es sind dies Waisen im Kindes –oder Jugendalter, 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 als Golgariten 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, denn die Novizen werden nur 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.

Dabei darf nicht vergessen werden, dass ein Golgarit **nicht** automatisch an ein Schweigegelübde gebunden ist, sondern Worte nur sparsam einsetzt. Keine Floskeln, kein „Smalltalk“ aber sehr wohl ernste, theologische Dispute oder Gespräche zur „Informationsbeschaffung“.

Auch wenn der Golgarit üblicherweise das Sprechen jemanden anderen überlässt, ist er doch gut in der Etikette und religiösen Schriften bewandert und er lässt es sich nicht nehmen, ggf. seinen Mitstreiter zu korrigieren. Und doch ist das Schweigen des Ordens stärkste Waffe ...

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 zu bringen (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 sprechen 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





Bekanntem einmal einfach nur durchdringend und schweigend lange Zeit an. 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 so ohne weiteres akzeptieren, dass sein erfahrener 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, selbst wenn er in seinem Innersten vor Wut kocht.





Problembehandlung

Wie bereits geschrieben, muss man beim Spielen eines Golgariten stark zwischen Schein und Sein unterscheiden.

Schein: Er lächelt niemals, spricht nur das Nötigste, und den Banalitäten des Abenteuererlebens oder den Albernheiten seiner Gefährten begegnet er mit stoischer Ruhe. Alles Spielerische ist ihm fremd und Anmaßungen oder Respektlosigkeiten gegen ihn beantwortet er nicht mit belehrenden Worten, sondern mit einem finsternen, durchdringenden und ehrfurchtgebietenden Blick. Er handelt niemals unbedacht, voreilig oder emotional, und wenn er seine Waffe zieht, dann tut er es, um zu töten - und zwar schweigend. Er hat nicht, wie die Diener Rondras oder andere Kriege, seine Ehre zu verteidigen und ist auch nicht an die strengen Regeln des ehrenhaften Kampfes gebunden - aber trotzdem begegnet ihm jede zivilisierte Person mit Achtung und Respekt und fürchtet seine Fähigkeiten an der Waffe. Er hat es nicht nötig, sich mit lautem Kampfgebrüll Aufmerksamkeit zu verschaffen - denn seine tödliche schwarze Klinge spricht ihre eigene Sprache...

Wenn der Golgarit seine Ordensstrukturen überhaupt verlässt, muss es dafür schon einen guten Grund geben, denn in seiner heimischen Schwinge dürfte er sich immer noch am wohlsten fühlen. Eine Heldengruppe wird er wohl nur als Gesandter seines Ordens in wichtigen Angelegenheiten begleiten, die keine verantwortungsbewusste und götterfürchtige Person solchem Abenteuerer- und Söldlingsvolk wie seinen Mitreisenden überantworten würde. Er überlässt besagte Mitreisende im Wesentlichen zwar ihren eigenen Angelegenheiten (Boron wird sich schon noch früh genug um sie kümmern, warum also viele Worte verschwenden), wacht aber unnachgiebig darüber, dass die Lösung der Angelegenheit allein nach Maßgabe seines Ordens und Glaubens erfolgt. Seine zeitweiligen Gehilfen verlässt er dann auch beizeiten wieder ohne ein Zeichen der Sympathie oder gar ein Wort des Dankes nach durchstandenen Gefahren.

Sein: Trotz wohlmöglich anders lautender Gerüchte, ist und bleibt der Golgarit ein Mensch, ein Aventurier. Der respekteinflößende dunkle Ritter, der mit seinem durchdringenden Blick jede unbotmäßige Äußerung zum Schweigen bringt, ist sicher ein **Ideal** des in jahrelangen Übungen gedrillten und durch schwierige Questen gestählten Golgariten - aber auch Ordenskrieger sind Menschen, die ein Ideal nur selten erfüllen. Auch der Golgarit in der Heldengruppe wird dieses Ideal anstreben, aber ebenso ist er sich bewusst, dass **nur wenige es je wirklich erreichen** - dies sind die Großen seines Ordens, die für ihre charismatische Erscheinung und ihr stets borongefälliges Verhalten berühmt sind. Er selbst gehört - das muss er unumwunden zugeben - noch nicht diesen höchsten Rängen an, und deshalb kann er auch von seiner Umgebung nicht immer den entsprechenden Respekt erwarten. Er muss sich - ebenso wie seine großen Idole - durch disziplinierten Lebenswandel, harte Prüfungen und viel Lebenserfahrung Respekt und Charisma erst hart erarbeiten, wobei er auch immer wieder mit **Fehlschlägen** zu rechnen hat - und das weiß er auch.





Des Weiteren besitzt er als Mensch natürlich auch gewisse Marotten, die ihm trotz jahrelanger Übung nicht abhanden gekommen sind. Und noch lange nicht jeder Golgarit ist alleine um das Seelenheil der Aventurier besorgt, sondern verfolgt auch eigene, rein weltliche und politische Ziele.

Wie auch immer der Golgarit letztlich zur Heldengruppe gestoßen ist: Nicht zwangsläufig muss er seine Gefährten nur als **Zweckgemeinschaft** ansehen, mit der er sich möglichst wenig abgibt. Gerade da er nach dem Vorbild der Seelenwaage Rethon dazu angehalten ist, das Wesen der Sterblichen zu ergründen, mag vielleicht dieser seltsame, bunt zusammen gewürfelte Haufen von Abenteurern sein **Interesse wecken**. Zudem ist er, der fast sein ganzes Leben hinter Klostermauern verbracht hat, in vielen weltlichen Situationen des Abenteurerlebens auf die Gefährten angewiesen - und auch ein Golgarit *muss* diese Hilfe nicht für eine Selbstverständlichkeit halten, die man ihm schuldig ist. Auch ein Golgarit kann **echte Dankbarkeit** und Zuneigung für seine Gefährten empfinden, und es gibt sicher genügend subtile Möglichkeiten, das zum Ausdruck zu bringen. Auch ein Golgarit kann einsehen, dass die glimpfliche Lösung einer Queste nur durch die **Vereinigung der Fähigkeiten der Heldengruppe** zustanden kommen konnte - und dass seine eigene Schwinge diese Möglichkeiten vielleicht nicht gehabt hätte.

Falls man nicht auf diese Unterscheidung achtet, kann der Golgarit am Spieltisch zu einem regelrechten Klotz am Bein des Spielleiters werden, da er kaum einmal mit NSCs kommuniziert, aber immer und überall - auch in prekären Kampfsituationen - seine respekteinflößende Erscheinung **ins rechte Licht gerückt** sehen möchte. Für die Mitspieler ist er der immer erhabene, unnahbare, undurchschaubare dunkle Krieger, mit dem man nicht reden, geschweige denn eine **persönliche Beziehung** aufbauen kann, und der sich unerbittlich über **Gruppenentscheidungen** hinwegsetzt, wenn es um seine Interessen bzw. um die seines Ordens geht. Der "schweigende Golgarit" wird sich nie so in die Gruppe integrieren, wie die Gruppenmitglieder das vielleicht für wünschenswert hielten, aber er fordert stets, in seiner Besonderheit von allen ernst genommen und gewürdigt zu werden.

Nicht zuletzt ist die Figur aber auch für den Spieler selber eine zweiseitige Angelegenheit: Stets muss er **sich mit Worten zurückhalten**, aber seinen Charakter trotzdem so darstellen, dass seine Coolness auch deutlich wird. Dies versucht er zum einen durch **Beschreibungen** des immer gleichen durchdringenden Blicks und der immer gleichen dunklen Aura, und zum anderen durch **Handlungen**, welche aber eben im Rollenspiel durch die Vorgaben der Spielleiterin nicht immer so ausfallen müssen, wie der Spieler sich das wünscht. Wie oft machen Rollenspielsituationen - und sei es schlicht durch einen misslungenen oder verpatzten Würfelwurf - dem **Bild des Spielers von seinem coolen Golgariten** einen Strich durch die Rechnung und führen bei diesem zu nichts als Frustration, weil sich die schöne Vorstellung von seiner Figur nicht aufrechterhalten lässt.





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, welche 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, dass 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 Respekt einflössenden Ritter (mit all seinen Aspekten), der nichtsdestotrotz ein Mensch ist (ebenfalls mit all seinen Aspekten und Facetten), der den Boron verehrenden 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 Rondaheiligen 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.

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. Der Golgarit 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 Leichnams bevorstehen, 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), tief greifende 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.

