

## *Der Geweihte als Heldentyp*

### **Hintergrund**

Die Entscheidung, sein Leben einem Gott zu weihen, kann ein Aventurier jederzeit treffen, jedoch ist es üblich, daß die Zweitgeborenen adeliger Familien eine Priesterlaufbahn einschlagen, ebenso wie einfache Handwerker oder Bauern ihre Kinder bei einem Tempel in Obhut geben, "damit sie was lernen und es später einmal besser haben". Je nach Gottheit werden diese Kinder in einer etliche Jahre dauernden Ausbildung in den religiösen Lehren, im Lesen und Schreiben, im Abfassen und Vortragen von Predigten und in den Geboten und Verboten, Idealen und Tugenden der Kirche unterwiesen, wo bei die Schwerpunkte von Gottheit zu Gottheit stark voneinander abweichen können. Am Abschluß dieser Jahre steht die feierliche Weihe, oft am höchsten Feiertag des Gottes oder am ersten Tag seines Monats. Abhängig von der Kirche und den Fähigkeiten des Geweihten wird diesem nun die Entscheidung abgenommen oder überlassen, ob er seine Laufbahn im Tempel fortsetzt oder als Geweihter auf Mission die wichtigsten Aufträge der Kirche durchführt und den Glauben verbreitet. Und so finden sich immer wieder Priester, die ein Abenteuererleben der Karriere eines Ortsgeweihten in Niedergoblinheim vorziehen.

### **Die Rolle des Geweihten (Allgemein)**

Spezielle Informationen finden Sie in der Beschreibung der zwölf Kirchen. Grundsätzlich muß zur Führung eines Geweihten-Helden gesagt werden, daß die Rolle Hingabe und Verantwortungsbewußtsein verlangt. Den freien Geweihten gibt es eigentlich nicht, stets ist er den Weisungen seiner Kirche verpflichtet (ganz zu schweigen vom Willen seiner Gottheit). Üblicherweise wird ein Geweihter nicht einfach mit einer Abenteuerergruppe ziehen. Bitten Sie Ihren Meister, Ihnen eine passende Mission zuzuweisen, zunächst meist Botengänge mit Nachrichten oder Gegenständen, später auch Inspektionen fremder Tempel, ungewöhnlicher Orte oder Situationen mit anschließendem Bericht. Diese Missionen sind natürlich rollenspielerisch nur ein Vorwand: das Zurücklegen einer Strecke macht den Hauptteil einer Routinemission aus, und "nebenbei" kann ihr Held die üblichen Abenteuer erleben.

### **Besonderheiten (Allgemein):**

Alle Geweihten müssen sich bei den Talentsteigerungen an die Auflagen ihres Glaubens halten (z.B. darf ein Praios-Geweihter 'Sich Verstecken' nicht steigern), und sie müssen jeweils mindestens 2 der 25 Versuche für die Steigerung des Talentes 'Bekehren' aufwenden.

### **Stoßgebete und Wunder**

"Wer das Wort der Götter hört, den hören die Götter auch."

### **Göttlicher Schutz**

Die allermeisten Menschen (und Zwerge) zögern bei einer Konfrontation mit einem Geweihten, zuerst die Waffe (die Hand) gegen den "heiligen" Menschen zu erheben. Darin kommt ein gewisser Respekt eines jeden Aventuriers vor den Götterdienern zum Ausdruck. Nebenher bringt der göttliche Schutz einem jeden Geweihten den (ungewollten) Vorteil, daß er bei jeder Art gewaltsamer Auseinandersetzung normalerweise die erste Attacke führen kann. Diese Regelung gilt im Prinzip für alle menschlichen (und zwergischen) Widersacher des Geweihten, solange diese Gegner erkennen können, daß sie es mit einem Geweihten zu tun haben und soweit sie eine gewisse, wenn auch vage Vorstellung von der Gottheit des Geweihten besitzen. Betroffen sind demnach u. a. Soldaten, Straßenräuber, Stadtbüttel, Norbarden, Thorwaler, Novadis und solche Mohas, Nivesen und Echsenwesen, die schon einmal Kontakt mit der "zivilisierten Welt" hatten. Nicht betroffen sind z.B. Mohas, die zum ersten Mal einem Weißen begegnen, die allermeisten Elfen, Orks, Goblins und andere Nichtmenschen. Darüber hinaus kann der Meister entscheiden, daß gewisse Erzschorlen, mächtige Schwarzmagier und ähnliche Figuren jegliche Götterfurcht verloren oder gar - wie die Anhänger des Namenlosen - einen besonderen Haß auf die Zwölfgötter und ihre Diener entwickelt

haben. Vor solchen Gestalten hat der göttliche Schutz keine Wirkung und kann sich sogar in sein Gegenteil verkehren: Der Geweihte wird als erster angegriffen.

### **Wunderbare Verständigung und Gesichte**

In Augenblicken größter Not - und nur dann! - sind Geweihten in der Lage, sich untereinander über große Entfernungen zu verständigen. Dazu müssen sie sich an einem ruhigen Ort auf den (zumindest namentlich bekannten) Geweihten konzentrieren, dem sie eine Botschaft zukommen lassen wollen. Nach etwa 1 Spielrunde intensiver Einstimmung legen sie eine Mirakelprobe ab, bei deren Gelingen sie den Kontakt für etwa 1 Spielrunde herstellen konnten. Die Entfernungen, die so überbrückt werden können, sind praktisch unbegrenzt. Eine 'Wunderbare Verständigung' kostet den Geweihten 3W6 Karmapunkte sowie 1W6 Lebenspunkte.

### **Stoßgebet (auch "Minderes Mirakel" oder "Minderes Wunder" genannt)**

Wann immer ein Geweihter in einer verzweifelten Notlage steckt, vor einer schier unlösbaren Aufgabe steht oder nur noch eine winzige Möglichkeit sieht, das eigene Leben oder das eines Gefährten zu retten, kann er ein Stoßgebet zu den Göttern schicken und um alveranischen Beistand bitten. Damit die Bitte in Alveran wohlwollend wahrgenommen wird (ob sie erhört wird, steht auf einem anderen Blatt), darf sie nicht gegen das Wesen der Gottheit, der der Geweihte folgt, verstoßen. Ein Rondrageweihter kann darum bitten, daß ihm das Durchschwimmen eines reißen Stromes gelingt, daß er einen gefährlichen Kampf gewinnt, möglicherweise kann er sogar um Hilfe bei der Betörung einer glühend verehrten Geliebten bitten, aber nicht darum, daß er unbeschadet einem Gefecht entflieht. Bei einem Phexgeweihten dagegen ist es gut vorstellbar, daß sein Gott ihm hilft, heil aus einer brenzligen Situation zu entkommen. Ein Praiosgeweihter wird niemals um göttlichen Beistand bei einer Schwindelei oder einem Taschendiebstahl bitten. Ein Hesindegeweihter kann auf Hilfe bei der Entzifferung eines unverständlichen Textes hoffen, aber nicht bei der Vernichtung eines magischen Artefaktes oder eines Kunstwerkes usf.. Ein Stoßgebet, das einen Frevel an der angerufenen Gottheit enthält, führt in aller Regel dazu, daß der Geweihte von seinem Gott verstoßen wird, das heißt, er verliert auf der Stelle seine gesamte Karmaenergie und gilt als gewöhnlicher Mensch. Ob er in ferner Zukunft noch einmal von seinem Gott als Geweihter angenommen wird, liegt in der Hand der Gottheit (und ihres Vertreters am Spieltisch: des Meisters).

***Kosten für ein Stoßgebet W20+7 KP, bzw. die gesamte noch vorhandene KE des Geweihten.***

***Wirkung Der Geweihte wandelt für eine Probe einen Teil seiner KE (Anzahl KP siehe Kosten) in Talent-, Berufsfertigkeits-, oder Eigenschaftspunkte um. Er verwendet die Punkte, um seine Chance bei der anstehenden Eigenschafts-, Berufs-, oder Talentprobe zu verbessern.***

### **Beispiele:**

Ein Hesindegeweihter will einen Raum betreten, in dem ein Dämon vermutet wird. Der Meister verlangt eine Mutprobe+5. Der Mutwert des Geweihten beträgt 12. Da es für den Geweihten ungeheuer wichtig ist, dem Dämon gegenüberzutreten, bittet er Hesinde in einem Stoßgebet, ihm den nötigen Mut zu verleihen. Er würfelt mit dem W20 eine 8. Dazu addiert er 7 und kommt so auf 15 Punkte. Hiervon subtrahiert er den Probenaufschlag (+ 5) und erhält 10. Die Mutprobe hat sich also für den Geweihten in eine Probe-10 verwandelt. Bei seinem Mutwert von 12 ist die Probe in jedem Fall gelungen.

Eine Tsageweichte will in Todesnot ihr Pferd über eine sieben Schritt breite und bodenlos tiefe Felsspalte hinweg treiben. Der Meister verlangt eine Reitprobe+ 10. Die Geweihte schickt ein Stoßgebet gen Alveran und würfelt mit dem W20 eine 11. Ergebnis: 11+7=18. Die Talentfertigkeit der Tsadienerin im Reiten beträgt 4. Sie addiert die 18 Punkte aus dem Stoßgebet zu ihren 4 Talentpunkten und subtrahiert den vom Meister verhängten Probenzuschlag: 18+4-10=12. Es bleiben dem Geweihten 12 Punkte, um die wahnwitzige Reitprobe zu

schaffen. Nachdem ihr Pferd über den Abgrund hinweg geflogen ist, werden die Geweihte und ihre Verfolger sich darin einig sein, daß sie soeben Zeuge eines eindrucksvollen Wunders gewesen sind.

**Natürlich kann ein Geweihter nur so viele KP umwandeln, wie ihm noch zur Verfügung stehen. Falls der KP-Wurf beim Stoßgebet die tatsächlich vorhandene KE des Geweihten übersteigt, verwendet er in der anstehenden Probe seine gesamten restlichen KP.**

Die Tsageweithe will sich die Verblüffung ihrer Verfolger zu Nutze machen und wiederum über die Felsspalte setzen, um nun ihrerseits zum Angriff überzugehen. Der Meister verlangt wieder eine Reitprobe +10. Nehmen wir an, die KE der Geweihten vor dem ersten Sprung betrug 26. Davon mußte sie 18 subtrahieren, blieben 8. Nun würfelt sie ein neues Stoßgebet. Der VV20 fällt auf die 17:  $17+7=24$ . Die Zahl 24 übersteigt die Rest-KE der Geweihten bei weitem - also setzt sie ihre verbliebenen 8 Karmapunkte für die Probe ein. Wenn man dann eine entsprechende Rechnung wie oben aufstellt, ergibt sich folgendes:  $8+4=12$   $12-10=2$ . Diesmal bleiben der Geweihten nur 2 Punkte, um die Reitprobe zu verbessern. Vielleicht wird ihr ihr Gott ein zweites Mal beistehen, wahrscheinlicher aber ist, daß die Geweihte - für ihren Übermut gestraft - für immer in der Schlucht verschwindet.

**Rondra, sei bei mir! (Das Stoßgebet im Kampf) Wenn ein Gott während eines Kampfes um Beistand angefleht wird, kann das zweierlei Wirkungen haben:**

**1. Der Geweihte bittet den Gott, ihn vor einer tödlichen Attacke zu bewahren: Die KP für das Stoßgebet werden wie gewöhnlich ausgewürfelt und von dem Parade oder dem Ausweichwurf des Geweihten abgezogen. Selbst die mörderische Meisterattacke eines rasenden Ogers sollte sich auf diese Weise parieren lassen. Das Leben des Geweihten ist einstweilen gerettet.**

**2. Der Geweihte bittet den Gott, ihm bei der nächsten Attacke beizustehen: Er erwürfelt die Punkte für sein Stoßgebet und addiert sie zu seinem Attackewert. Danach legt er den Zuschlag auf seinen Attacke-Wurf fest. Beispiel: Der Geweihte würfelt beim Stoßgebet  $15+7=22$ . Sein Attacke-Wert beträgt 13.  $13+22=35$ . Für diese eine Attacke beträgt der Attackewert des Geweihten 35. Hiernach kann er nun den Zuschlag festlegen, den er auf seinen Attackewurf legen will. +25 wäre ein riskanter, aber mutiger Zuschlag, bei einer +16 ginge der Geweihte auf Nummer sicher. (+15 wäre ein unsinniger Zuschlag, da auch für eine mit göttlichem Beistand geführte Attacke eine gewürfelte 20 als Patzer gilt.) Einer mit göttlichem Beistand geführten Geweihten-Attacke kann man nur durch gutes Ausweichen (Ausweich-Wurf wird verdoppelt), entgehen. Gelingt eine solche Geweihtenattacke, erhöhen sieh für den; Rest des Kampfes alle MU- und Attacke-Werte des Geweihten und seiner Kampfgefährten um 1 Punkt.**

### **Karmaenergie**

Hat ein Mensch einmal die Weihe erhalten, so verfügt er über ein gesundes Selbstvertrauen und ein gewisses Ansehen bei seinem Gott. Diese beiden Eigenschaften drücken sich in den sogenannten Karmapunkten aus, von denen ein Geweihter zu Spielbeginn 20 besitzt und deren Anzahl er bei jedem Stufenanstieg mit W6 steigern kann. Geweihte verbrauchen Karmapunkte beim Wirken von Mirakeln (Mindere Wunder, Stoßgebete, Wundersame Verständigung). Sie regenerieren keine Karmapunkte wie Zauberkundige die Astralenergie, sondern müssen sich ihr Selbstvertrauen und ihr Ansehen stets neu erarbeiten. Eine Regeneration verlorener Karmaenergie ist nur durch den Aufenthalt in einem Tempel der Gottheit des Geweihten möglich: Der Geweihte erlangt dann 1W6 KP pro Woche, die er im Tempel zubringt, zurück.

### **Die Mirakelprobe**

Um zu überprüfen, ob der Ruf, das Gebet, das Flehen eines Geweihten in Alveran vernommen wird, muß er eine Mirakelprobe ablegen. Diese Probe wird wie eine Talen- oder Zauberprobe gehandhabt und stets auf die Eigenschaften MUT, INTUTION, und CHARISMA abgelegt; wobei dem Geweihten eine Anzahl von Punkten entsprechend der Hälfte seine Stufe (aufgerundet) zur Verfügung stehen, um mißlungene Proben aus zu gleichen. Nur nach gelungener Probe darf der Geweihte ein Stoßgebet wagen.

Option: Bei Stoßgebeten (Beschreibung siehe oben) kann auf die Mirakelprobe verzichtet werden: Die Entscheidung hierüber sollten Spielrunde und Meister gemeinsam treffen.

### ***Herbeirufen des Göttlichen Talismanes***

*Hochstufige Geweihte sind in der Lage den Talisman ihrer Gottheit für kurze Zeit von seinem Aufbewahrungsort herbeizurufen. Dies erfordert eine Mirakelprobe+20 den Einsatz von 6W6 Karma Punkten und die Kenntnis eines Heiligen Wortes. Priester, die sich der Erlangung dieses Wortes würdig glauben, müssen den Aufbewahrungsort aufsuchen und sich einer schweren Prüfung unterziehen.*

Ein Talisman bleibt präsent, bis die unmittelbare Notlage bereinigt ist. Während dieser Zeit ist er für einen anderen Priester natürlich nicht erreichbar. Die Wirkung des Artefaktes läßt sich nur von den Göttern selbst unterbinden, ebenso wie sie den Talisman für einige Zeit dem Zugriff der Sterblichen entziehen, wenn sie glauben, daß er widerrechtlich verwendet worden sei oder sich ein Frevler des Gegenstandes bedient hat.

### ***Große Wunder***

***Jedem Spieler-Geweihten wird in seinem Leben bis zu zweimal ein Großes Wunder gewährt. Ein Großes Wunder kostet keine Karmaenergie, sondern kommt allein durch die Macht der Gottheit zustande. Um den Gott überhaupt auf sich aufmerksam zu machen und ein Großes Wunder herbeizuwünschen, muß der Geweihte 2W20 KP besitzen. Ein Geweihter, der nicht über die, für ein Großes Wunder erforderliche KE verfügt, kann normalerweise kein Großes Wunder wirken (für Ausnahmen ist der Spielleiter zuständig.) Wenn also ein Geweihter in einem Abenteuer schon ein-, zweimal durch ein Stoßgebet die Hilfe seines Gottes beansprucht hat, ist die Wahrscheinlichkeit gering, daß ihm ein Großes Wunder gewährt wird. Art, Wirkung und Ausgestaltung des Großen Wunders unterliegen völlig der Maßgabe des Meisters.***

Dementsprechend sollte ein Großes Wunder auch erscheinen: Für den Aventurier ein durch und durch erschütterndes Ereignis; spieltechnisch die Rettung in letzter Minute, die wir in Film und Buch so lieben; und regeltechnisch die einzige Möglichkeit, ohne Beeinträchtigung durch lästige Regeln wirklich etwas Fantastisches zu erleben! Ein Großes Wunder ist unabhängig von der Verwendung heiliger Symbole, einem hörbaren Gebet oder jeder anderen Komponente mit Ausnahme des rechten Glaubens. Jedes Wesen mit einer Seele, das ein Großes Wunder beobachtet, kann es als solches einstufen. Selbst ein Elf ist sich sicher, daß er keine 'taubra' (unelfische Zauberei) beobachtet hat; für eine genauere Beurteilung fehlen ihm allerdings buchstäblich die Worte.

### ***Die Rondra-Geweihte***

#### **Die Rolle der Rondrageweihten**

"Es ist nicht schwer für eine Geweihte, im Namen der Göttin sterben. Die wahre Ehre liegt darin, den würdigsten Augenblick dafür zu erkennen." Spielen Sie Ihre Rondra-Geweihte zwar wie eine kampflust Kriegerin, aber bedenken Sie immer, daß ihre stärkste Waffe Glaube, also ihre Persönlichkeit ist. Umgeben Sie sie mit zahllosen geheimnisvollen Handlungen und Wandlungen: Lassen sie einen Waffentanz im roten Fackelschein vollführen, am Rande der Wüste Khom nackt und schutzlos gegen eine Löwin ringen und ihre blutigen Wunden stolz zur Schau tragen, eine heil Hymne anstimmen und den Mut der Gefährten heben, stets passenden Heiligensagen zitieren (und wenn Sie sie erfinden müssen), gegen das Mondlicht einen stundenlangen Zweikampf fechten, wenn das Madamal den Helm trägt, und gar von ihr eigenen Blute der Rondra ihren Zehnt geben. Greifen Sie auf wundersame Hilfe der Göttin nur in größter Not zurück- dann aber mit dramatischem Effekt! Rondra-Geweihte sind an vielen Adelshöfen gern gesehen wegen ihres Verantwortungsbewußtseins, ihrer Disziplin und ihrer Kampfkraft, und nicht selten haben sie das Amt eines Hofgeweihten und Waffenmeisters inne. Für ihre Gefährten ist ein Rondra-Geweihte unverzichtbar. Niemand sonst eilt seiner Freunden, gerade wenn es am gefährlichsten ist, mit der größten Freude zu Hilfe. Andererseits mag sie dieselben auch in enorm in Gefahr bringen, wenn sie ungebührliche Provokationen nur mit ihrem Auftreten bezwingen will, Wegelagerer mit den bloßen Fäusten, und ihre Klinge nur mit einem -weit aus überlegene Gegner kreuzt. In kaum einem anderen Heldentyp lassen sich alle Elemente klassischen Fantasy - Kampf und Mystik, die Auseinandersetzung von Gut und Böse, Freundschaft und Feindschaft, Triumph und Tragödie - so herrlich vereinen wie in der Rondra-Geweihten!

#### **Gebote und Verbote**

Verteidigung des Glaubens: Sie muß jede Schmähung Rondras oder der Zwölfgötter rächen und Gläubige gegen Ungläubige verteidigen.

Wahrung der Ehre: Sie muß jeder Herausforderung und jeder Beleidigung entgegentreten. Allerdings gelten die Grund Sätze der Satisfaktionstähigkeit und der

Verhältnismäßigkeit: Nicht jeder verdient eine Herausforderung mit dem Schwert, mancher auch nur eine Tracht Prügel oder eine Standpauke.

Ritterlichkeit: Sie kämpft nicht mit unrechten Waffen, nicht rücklings oder von seiten, nicht gegen Wehr- und Ahnungslose usw...

Tapferkeit: Sie darf keinem Kampfausweichen außer aus Gründen der Ehre und der Gnade.

### **Tugenden und Ideale**

Großmut: Schwächere und überwundene Gegner werden üblicherweise geschont.

Verantwortung: Rondrageweihte streben nach ritterlicher Vollkommenheit: Sie neigen eher dazu, unter selbst auferlegter Verantwortung und Disziplin zu scheitern als maßvoll - beherrscht der Welt ihren Gang zu lassen.

Säuberung von Übel: Sie sehen sich als Verteidiger der Zivilisation, der Menschheit und der Welt gegen die dämonischen Mächte.

Zweikampf: Sie betrachten Schlachten und Kriegskunst als notwendige Übel, das Duell jedoch als Inbegriff des Weltenlaufes (Los & Sumu).

Schwertmeisterschaft: Jeder Knappe der Göttin sollte imstande sein, einen Krieger, Söldner oder anderen Kämpfer jederzeit mit Schwert oder Zweihänder zu bezwingen.

### **Zitate:**

"Anmaßender Knabe! Dieses Schwert wurde mir verliehen, um die Kräfte der Finsternis zu besiegen. Glaubst Du, ich ziehe es nur, damit Du Dein Mütchen kühlen kannst ~"  
(Schallende Ohrfeige)

"Das, Schurke, mag die donnernde Leuin droben in Alveran selbst entscheiden: Zieh dein Schwert, und fürchte die zwölfgöttliche Verdammnis! Beim Zorn des Rächenden Kor!"

"Oh Herrin, ich kann nicht glauben, daß Du mir ein Packverwesender Untoter zum letzten Kampfbestimmt hast. Stärke meinen Arm, laß mich siegen, und ich will Dir in Arivor das Schwert des legendären Hulüthar zu Füßen legen!"

### **Kleidung und Waffen:**

Rituelle "Kleidung" der Rondra-Geweihten ist das Kettenhemd, entweder stahlblank oder im nebachotischen Stil bronziert, häufig dazu Arm- und Beinschienen oder Kettenzeug, und den leichten geschwungenen Helm. Darüber wird entweder der Wappenrock mit zwei Schulterspannen oder der Wappenmantel mit einer Brustspange getragen. Das Haar wird häufig als lange Mähne getragen, Männer tragen Vollbart oder sind rasiert - haben jedenfalls keinen Kriegerschnauzbar. Die traditionellen Waffen sind Langschwert, Rondrakamm und Zweihänder sowie Wappenschilder. Armbrüste verachtet die Rondrageweihte zutiefst und zerstört sie sogar, wenn sie ihrer habhaft werden kann.

Dateiname:Rondra.doc

Seite 1 von 2

### **Besonderheiten:**

Wegen ihrer gefestigten Persönlichkeit steht der Rondra-Geweihten ein Bonus von 1 auf ihre Magieresistenz zu. Die Rondra-Geweihte benutzt alle Waffen außer der ehrlosen Armbrust und alle Rüstungen außer der Ritterrüstung. Das Tragen des traditionellen Kettenhemdes ist sie so gewohnt, daß es sie nur wie RS:3 behindert.

### **Ausgestaltung der Talente**

Hat Ihre Rondra-Geweihte adlige Eltern, heben Sie einige Gesellschafts-Talente und senken Sie zum Ausgleich die Natur-Talente. Eine Rondra-Geweihten hat die Möglichkeit, eine oder mehrere der Berufsfertigkeiten Heraldiker, Plättner oder Waffenschmied zu erlernen. Auch andere Spezialisierungen auf diverse Wissenstalente, die den Bedürfnissen einer großen Kirche entsprechen, sind durchaus üblich: Arivorner Waffenkundige, Rhodensteiner Archivare, Perricumer Staatskundige usw. Wenn Sie bereit sind, ständig in Missionen unterwegs zu sein, eignen sich unter den Ordensrittern die Ardariten und die Rhodensteiner als Spielerhelden.

### ***Die Wunder der Rondrageweihten***

#### **Die Stoßgebete oder minderen Wunder**

„Rondras Waffenmeisterschaft“ ist eines der häufigsten Wunder, bei dem der Geweihten die präzisesten Attacken und Paraden gelingen (siehe "Das Stoßgebet im Kampf", S. 88). „Eiserner Wille“ erlaubt auch größte Schmerzen zu ertragen (Selbstbeherrschung). Rondra schätzt es, die Feinde ihrer Geweihten zu beeindrucken. „Leomars Löwengebrüll“ oder die „Stimme wie Donnerhall“ (vor allem aus dem gleichnamigen Donnerbacher Geschlecht bekannt), sind typische Beispiele für wundersame Steigerungen von Charisma oder Mut.

#### **Die Großen Wunder**

Die Großen Wunder der Göttin des Sturmes und des Krieges sind meist von elementarer Gewalt. Als Herrin des Gewitters wird sie manchmal von ihren Geweihten gebeten, einen vernichtenden Sturm in ein bestimmtes Gebiet zu

tragen oder Frevler mit Donner, Blitz und Wolkenbruch zu schlagen. Viel häufiger aber wird Rondra als Göttin des Krieges um ihren Beistand gebeten, denn sie kann nicht nur (für einen Kampf eine Waffe überderisch oder eine Rüstung undurchdringlich werden lassen (vergleiche die Wirkung der Heiligen Artefakte), sondern sogar ein ganzes Heer geistig und in seiner Kampfkraft stärken- oder nachhaltig erschüttern. Als Beispiel für letzteres denke man an das Wunder der `Posaunen von Perricum', als Rondra ihre heilige Stadt den neuen Eroberern auslieferte. In aussichtsloser Kampfsituation bitten viele Geweihte ihre Göttin um persönliche Unterstützung. Dann mag es sein, daß einer der Heiligen oder Alveraniare erscheint, um dem Geweihten seine Waffe zu borgen, wie es beim `Schwertwunder von Leufurten' geschah (orientieren Sie sich an den Werten des Talismans Armalion). Und alle fünfhundert Jahre taucht sie selbst in gold schimmernder Rüstung auf einem Schlachtfeld auf, um dort das Blatt zu wenden. Je heldenhafter ein Kampf, je aussichtsloser die Lage, je überlegener der Feind, je näher die Niederlage, desto eher ist Rondra geneigt, einem Geweihten Beistand zu gewähren. Die Göttin muß jedoch häufig ihre Entscheidung dem Gleichgewicht der Welten unterordnen, und gar nicht selten bittet ja auch der Gegner um Rondras Beistand. So kommt es, daß ihre Unterstützung, wenn sie zur Hilfe bereit ist, verschieden starke Ausmaße annehmen kann: von der Ermutigung der Mannen des einen Heeres bis zur völligen Vernichtung des Lagers der Gegner.

### **Die Gelöbnisse**

Wenn Rondra-Geweihte zum Danke für ein Wunder eine Fahrt geloben, meint das meist einen Bekehrungsfeldzug in die letzten Heidenländer, andere Geweihte verschreiben sich für fünf Jahre oder lebenslang dem Dienst in einem Ritterorden oder den als Lehrer an einer Kriegerakademie.