

Das Schwarze Auge

RONDRIL "WALZUUL" VON BALIHO



HELDENDOKUMENT

| | | | |
|------------|---------------------------------|------------------|---------------------------------------------|
| NAME | Rondril „Walzul“ von Baliho | GP-Basis | 110 |
| RASSE | Thorwaler | (MODIFIKATIONEN) | MU +1, KO +1, KK +1, LeP +1, AuP +10, MR -5 |
| KULTUR | Mittelländische Landbevölkerung | (MODIFIKATIONEN) | — |
| PROFESSION | Geweihter: Rondra | (MODIFIKATIONEN) | MR +1, LeP +1, AuP +2, KaP +24 |

| | |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| GESCHLECHT | männlich |
| ALTER | 11. Ingerimm |
| GRÖSSE | 196 Halbfinger |
| GEWICHT | 100 Stein |
| HAARFARBE | Braun |
| AUGENFARBE | Blau |
| AUSSEHEN | Er ist groß und kräftig gebaut, sein linkes Auge fehlt und er trägt dort eine Augenklappe. Er trägt das Ornat eines Rondrageweihten |

WAPPEN/PORTRÄT

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| STAND GEWEIHTER | |
| TITEL | RITTER DER GÖTTIN |
| SOZIALSTATUS | |
| FAMILIE/HERKUNFT/HINTERGRUND | |
| Familie waren Ziegenbauern in Böckelsdorf. Seine Mutter stammte aus Thorwal. Hatte drei Geschwister. | |
| Mutter: Gunda Thorndottir ☼, Vater: Pagol Tannweiler ☼, | |
| Bruder: Garald, Schwester: Yolina, Bruder: Thorolf ☼, | |
| Frau von Garald: Silda Tannweiler | |

VORTEILE & NACHTEILE

| |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Akademische Ausbildung (Krieger), Begabung für [Talent] Anderthalbhänder, Eisern, Herausragende Eigenschaft: Intuition: 1, Geweiht (Rondra), Soziale Anpassungsfähigkeit. |
| Einäugig, Eingeschränkter Sinn: Tastsinn, Eitelkeit (5), Hitzeempfindlichkeit, Moralkodex (12; Rondrakirche), Nachtblind, Neugier (7), Prinzipientreue 6 (Schutz der Schwachen, Loyalität), Unfähigkeit für [Talentgruppe] Fernkampf, Verpflichtungen (Gegenüber der Kirche) |

EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

| | Modifikator | Start | Aktuell |
|------------------|-------------|-------|---------|
| MUT | +1 | 14 | 15 |
| KLUGHEIT | | 13 | 13 |
| INTUITION | | 14 | 14 |
| CHARISMA | | 11 | 11 |
| FINGERFERTIGKEIT | | 8 | 8 |
| GEWANDTHEIT | | 12 | 12 |
| KONSTITUTION | +1 | 14 | 15 |
| KÖRPERKRAFT | +1 | 14 | 15 |
| GESCHWINDIGKEIT | | 8 | 6 |

| | Modifikator | Start | Aktuell | Zugekauft | Max. Zug. |
|-------------------------------|-------------|-------|---------|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| LEBENSPIUNKTE (KO+KO+KK)/2 | | 12 | 21 | 35 | 1 8 |
| AUSDAUER (MU+KO+GE)/2 | | 12 | 20 | 33 | 1 15 |
| ASTRALENERGIE (MU+IN+CH)/2 | | - | - | - | - - |
| KARMAENERGIE | | 29 | - | 29 | - - |
| MAGIERESISTENZ (MU+KL+KO)/5 | | -4 | 8 | 7 | 2 6 |
| INI-BASISWERT (MU+MU+IN+GE)/5 | | 0 | 11 | 17 | <input checked="" type="checkbox"/> Kampfesfür (IN+2) <input checked="" type="checkbox"/> Kampfflexe (IN+4) |
| AT-BASISWERT (MU+GE+KK)/5 | | 0 | 8 | 8 | WUNDSCHWELLE (KO/2) Modifikator: |
| PA-BASISWERT (IN+GE+KK)/5 | | 0 | 8 | 8 | 10/17/123 |
| FK-BASISWERT (IN+FF+KK)/5 | | 0 | 7 | 8 | |

ABENTEUERPUNKTE

| | | |
|--------------|----------------------|-------------|
| GESAMT: 5560 | EINGESETZTE AP: 5556 | GUTHABEN: 4 |
|--------------|----------------------|-------------|

ATTACK-BASISWERT: 8

PARADE-BASISWERT: 8

FERIKAMPF-BASISWERT: 8

INITIATIVE-BASISWERT: 17

WAFFEN & KAMPFWERTE

| НАКAMPFWAFFE | ТYP/ЕBE | DK | ТP | ТP/КК | ИИ | WM | AT | PA | ТP | BRUCHFAKTOR |
|---------------|---------|----|------|-------|----|------|----|----|------|-------------|
| Wasir Al Zuul | An/BE-2 | HN | 2W+3 | 12/3 | 1 | 0/1 | 16 | 24 | 2w+4 | 1 |
| Langschwert | Sc/BE-2 | N | 1W+4 | 11/4 | 0 | 0/0 | 11 | 15 | 1w+5 | 1 |
| Dolch | Do/BE-1 | H | 1W+1 | 12/5 | 0 | 0/-1 | 9 | 6 | 1w+1 | 2 |

SONDERFERTIGKEITEN Aufmerksamkeit, Binden, Finte, Kampfflexe, Kampfgespür, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Rondtracht), Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag,

| FERIKAMPFWAFFE | ТYP/ЕBE | ТP | ЕПТЕРИУНГЕН | ТP/ЕПТЕРИУНГЕН | FK | АПЗАHL GESCHOSSE |
|----------------|---------|----|-------------|----------------|----|------------------|
| | | | | | | |

SONDERFERTIGKEITEN

| WAFFENLOSER KAMPF | ТP/КК | ИИ | AT | PA | ТP (A) |
|-------------------|-------|----|----|----|--------|
| Raufen | 10/3 | 0 | 15 | 11 | 1w+1 |
| Ringen | 10/3 | 0 | 8 | 13 | 1w+1 |

SONDERFERTIGKEITEN Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust): Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Handkante, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schwinger,

SCHILD / PARIERWAFFE

| NAME | ТYP | ИИ | WM | PA | BRUCHFAKTOR |
|------|-----|----|----|----|-------------|
| | | | | | |

Linkhand (PA+1), Schildkampf I (PA+2)/ II (PA+2), Parierwaffen I/ II

RÜSTUNG

| RÜSTUNGSTÜCK | RS | BE |
|----------------------------------|----------|----------|
| Kettenhemd, Halbarm, Meisterlich | 3 | 2 |
| Plattenzeug, Bronze | 1 | 1 |
| Rondrahelm (Schaller) | 2 | 1 |
| | | |
| Summe | 6 | 3 |

Rüstungsgewöhnung I II III

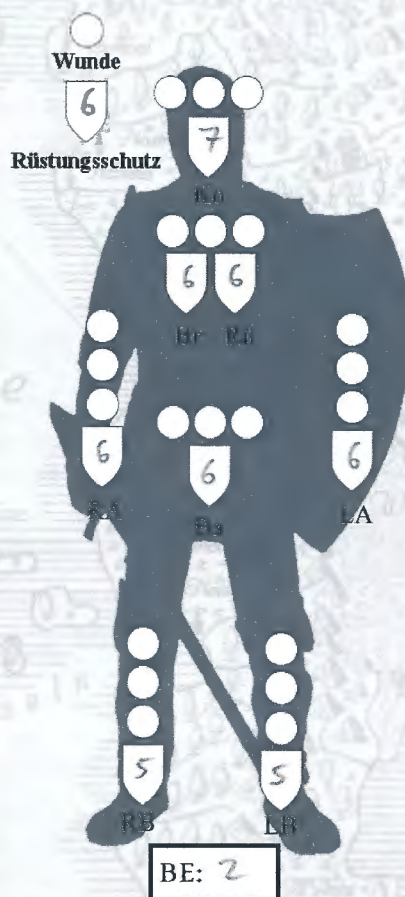
AUSWEICHEN

| PA-Basis | BE | Sonderfertigkeit | Summe |
|----------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 8 | - 2 | + <input type="checkbox"/> Ausweichen I (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen II (+3) <input type="checkbox"/> Ausweichen III (+3) Akrobatik? Flink/Behäbig? | = 6 |

WUNDE

○○○○○○○○

je Wunde AT, PA, FK, GE, INI -2; GS -1



RÜSTUNG NACH TREFFERZONEN

| RÜSTUNGSTÜCK | Kopf | Brust | Rücken | Bauch | LArm | RArm | LBein | RBein | gRS | gBE | Gewicht |
|----------------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------------|----------------|-----------|
| Wattiertes Unterzeug / Kappe | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3,0 |
| Rondrahelm (Schaller) | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,4 | 0,2 | 3 |
| Kettenkragen | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0,6 | 0,3 | 2,5 |
| Kettenhemd, Halbarm, Meisterlich | 0 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2,8 | 0,8 | 6,5 |
| Kettenhandschuhe | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0,1 | 0,1 | 1,5 |
| Armschienen, Bronze | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0,2 | 0,2 | 1,5 |
| Beinschienen, Bronze | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 2 | 0,4 | 0,4 | 3 |
| Lederhose | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0,4 | 0,4 | 2 |
| Gesamt | 7 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5,9 (6) | 3,4 (2) | 23 |

INITIATIVE 17 | INI-Basis - BE = ± Mod. + W6 =

AUSRÜSTUNG, VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

KLEIDUNG

Gerüstet: Er ist in ein mittellanges Kettenhemd gerüstet, über diesem er den typischen Wappenrock der Rondrakirche trägt. Es zeigt auf weißen Grund der rote Löwe. Darüber hat er einen Kettenkragen zum Schutz des Halsbereiches angelegt. Der Helm des Geweihten ist vorne offen und hat als Zier rot gefärbtes Rosshaar. An den Armen sowie den Beinen trägt er Metallschienen aus Bronze, welche seine Rüstung komplettieren. Dazu hat er eine verstärkte braune Lederhose an und ebenso braune Stiefel. Er ist mit dem üblichen Satz rondragefälliger Waffen gegürtet: dem Rondrakamm, dem Schwert und dem Dolch.

| AUSRÜSTUNG | Gewicht | Wo getragen? | AUSRÜSTUNG | Gewicht | Wo getragen? |
|----------------------------------------------|---------|----------------|------------------------------|---------|-----------------|
| Kleidung | ca. 120 | Körper | Rucksack (15 Stein), Leder | 40 | Rücken |
| Fibel | 1 | Körper | - Brotbeutel | 8 | Rucksack |
| Halskette | 1 | Körper | - Feuerstein und Stahl | 5 | Rucksack |
| Rondrahelm (Schaller) | 120 | Körper | - Federmesser | 5 | Rucksack |
| Kettenkragen | 100 | Körper | - Geldbeutel, Leder | 1 | Rucksack |
| Kettenhemd, Halbarm, meisterlich geschmiedet | 260 | Körper | - Gänsekiele | 10 | Rucksack |
| Wattiertes Unterzeug samt Kappe | 120 | Körper | - Handbeil, leicht | 40 | Rucksack, außen |
| Armschienen, Bronze | 60 | Körper | - Holzbecher, einfach | 2 | Rucksack |
| Beinschienen, Bronze | 120 | Körper | - Holzlöffel, einfach | 3 | Rucksack |
| Kettenhandschuhe | 60 | Körper | - Holzteller, einfach | 4 | Rucksack |
| Schwertgürtel, verstärkt | 80 | Körper | - Holzkamm | 5 | Rucksack |
| Schultergurt | 20 | Körper | - Pechfackel | 20 | Rucksack |
| Dolchscheide | 5 | Schwertgurt | - Rasiermesser | 10 | Rucksack |
| Schwertscheide | 80 | Schwertgurt | - Seidenseil (15 Schritt) | 30 | Rucksack, außen |
| Gürteltasche, Hartleder | 4 | Gürtel | - Tagebuch, Papier | 20 | Rucksack |
| Einfaches Trinkhorn | 15 | Gürtel | - Tinte | 4 | Rucksack |
| Wasserschlauch (2 Liter) | 5 | Gürtel | - Waffenpflegeutensilien | 40 | Rucksack |
| Dolch | 20 | Dolchscheide | - Woldecke | 60 | Rucksack, außen |
| Langschwert | 80 | Schwertscheide | - Zunderdose, Wasserdicht | 10 | Rucksack |
| Wasir Al Zuul (Rondrakamm) | 130 | Rücken | | 317 | |
| | 561 | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | 21,95 ST |

| PROVIANT/TRÄNKE | Rationen | | | | PROVIANT/TRÄNKE | Rationen | | | |
|---------------------|----------|--|--|--|-----------------|----------|--|--|--|
| Heiltrank D (3W6+6) | 2 | | | | | | | | |
| Tagesration | 5 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

VERMÖGEN

(1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer)

| | | | | | | | | | | | |
|------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Dukaten | | | | | | | | | | | |
| Silbertaler | | | | | | | | | | | |
| Heller | | | | | | | | | | | |
| Kreuzer | | | | | | | | | | | |
| Edelsteine u.ä. | | | | | | | | | | | |
| Sonstiger Besitz | | | | | | | | | | | |

VERBINDUNGEN

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

BESONDERE AUSRÜSTUNG

Sein Namensschwert ist der Rondrakamm „Wasir Al Zuul“. Das ist Urtulamidisch und bedeutet soviel wie: Wächter des Blutes oder Wächter des Lebens.
 Sein Kettenhemd ist von besonders guter Machart. Die Ketten sind feiner geschmiedet und das Gewicht verteilt sich besser auf den ganzen Körper.

LITURGIEEN, MIRAKEL & SEGNIUNGEN

LITURGIKEMPTNIS (RONDRA) / MIRAKELPROBE (MU • IP • CH): 12

LITURGIE / SEGNUNG

| SEGEN | Grad | Kosten | Dauer | LiLum | Wirkung / Anmerkung |
|-----------------|------|--------|--------|-------|---------------------|
| Eidsegen | I | 5 KaP | 1 SR | 74 | |
| Feuersegen | I | 5 KaP | 8 Akt | 76 | |
| Geburtssegen | I | 5 KaP | 1 SR | 77 | |
| Glückssegen | I | 5 KaP | 6 Akt | 78 | |
| Grabsegen | I | 5 KaP | 1 SR | 79 | |
| Harmoniesege | I | 5 KaP | 12 Akt | 80 | |
| Heilungssegen | I | 5 KaP | 1 SR | 81 | |
| Märtyrersegen | I | 5 KaP | 4 Akt | 82 | |
| Schutzsegen | 0 | 2 KaP | 10 Akt | 83 | |
| Schutzsegen II | II | 10 KaP | 10 Akt | 83 | |
| Schutzsegen III | III | 15 KaP | 10 Akt | 83 | |
| Speisesege | I | 5 KaP | 8 Akt | 84 | |
| Tranksege | I | 5 KaP | 8 Akt | 85 | |
| Weisheitssege | I | 5 KaP | 15 Akt | 86 | |

| LITURGIE | Grad | Kosten | Dauer | LiLum | Wirkung / Anmerkung |
|-----------------------------|------|--------|-------------|-------|---------------------|
| Ehrenhafter Zweikampf | II | 10 KaP | 10 Akt | 133 | |
| Göttliches Zeichen | I | 5 KaP | 5 Akt | 167 | |
| Initiation | II | 10 KaP | ca. 30 Min | 193 | |
| Objektsegen | I | 5 KaP | 1 SR | 223 | |
| Objektsegen II | II | 10 KaP | 1 SR | 223 | |
| Objektsegen III | III | 15 KaP | 1 SR | 223 | |
| Objektweihe | II | 10 KaP | mehrere Std | 224 | |
| Objektweihe III | III | 15 KaP | mehrere Std | 224 | |
| Objektweihe IV | IV | 20 KaP | mehrere Std | 224 | |
| Rondras Hochzeit | IV | 20 KaP | 1 SR | 109 | |
| Segnung der Stählenen Stirn | I | 5 KaP | 1 SR | 285 | |
| Visionssuche | III | 15 KaP | mehrere Std | 327 | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

SONSTIGES

Sonderfertigkeiten: Karmalqueste,

Notizen: _____

MIRAKEL

Mirakel+/Leittalente: MU, GE, KO, KK, Anderthalbhänder,

Raufen, Athletik, Körperbeherrschung, Reiten, Selbstbeherrschung,

Brettspiel, Heraldik, Heilkunde Wunden, Sinnesschärfe,

Überzeugen

Mirakel-: alle Fernkampftalente, Schleichen, Sich Verstecken,

Sich Verkleiden, Überreden, Bogenbau, Falschspiel

KARMAPUNKTE: 29

HINTERGRUND

WIE WIRKT DER HELD AUF EINEN FREMDEN?

Er wirkt dank seines verlorenen Auges zunächst abschreckend auf fremde Leute, doch seine aufgeschlossene und warme Art mildert diesen Eindruck recht schnell. Natürlich erkennt ihn jeder sofort als Geweihten, zumal er immer darauf achtet, als Rondrianer wahrgenommen zu werden.

WIE IST DER HELD AUFGEWACHSEN?

Rondril wuchs unter dem Namen Herdan in der weidener Baronie Böckelsdorf auf. Dort lebte er auf einem abgelegenen Hof südlich des Dorfes Tannweiler, wo er seiner Familie bei der Zucht von Bergziegen half. Doch irgendetwas in ihm lies ihn immer mehr erkennen, das er an diesem Ort nicht richtig war. Er hatte auch hin und wieder das Gefühl, eher so etwas wie eine Ahnung, das sich etwas schlimmes ereignen würde. Seine Eltern huldigten zuvorderst der Herrin Peraine, doch Rondril war schon immer mehr zu Rondra hingezogen. Da er wusste, das sein älterer Bruder und dessen Frau, einst den Hof übernehmen würden, richtete er sein ganzes Bestreben danach aus, eines Tages einen Geweihten der Leuin zu fragen, was diese Vorahnungen zu bedeuten hatten. Er nahm sich fest vor zum Aarenstein zu wandern und einen der Rondrianer dort zu kontaktieren. Bevor er dies in die Tat umsetzen konnte, nahm ihn sein Vater mit zur Warenschau nach Baliho, wo Rondril dann im Tempel der Rondra Gehör fand. Sie erklärten ihm, das dies der Ruf der Leuin sei und zeitgleich auch eine Warnung. Was dies zu bedeuten hatte, konnten sie ihm jedoch nicht erklären. Begeistert aber auch besorgt wollte er mehr erfahren. Also prüften sie ihn und sein Gewissen und nahmen ihn dann nach Rücksprache mit seinem Vater in den Dienst als Tempeldiener und bald darauf in das Noviziat auf. Einige Jahre vergingen und Rondril erwies sich als Tüchtiger Novize, als Schergen des Angrimms von Ehrenstein Tannweiler angegriffen und auch den Hof seiner Eltern überfielen. Bei diesem Angriff starben sowohl sein Vater, seine Mutter und sein jüngerer Bruder. Einzig sein älterer Bruder, dessen Frau und seine jüngere Schwester konnten entkommen.

HAT DER HELD NOCH EINE ENGE BINDUNG ZU MENSCHEN AUS DER JUGEND?

Sein älterer Bruder und seine Schwester haben das Ersparte der Familie genommen und sind in die Nähe des Dorfes Felsheim gezogen, um dort eine neue Ziegenzucht aufzubauen. Zu ihnen hat er weiterhin Kontakt.

WARUM IST DER HELD ZUM ABENTEURER GEWORDEN?

Die Kirche der Rondra legt ihren Geweihten nahe, sich in der Welt umzusehen und zu lernen. Wann immer jemand den Schutz der Kirche und seiner Ritter benötigt, sollten diese auf viele Situationen vorbereitet sein. Außerdem kannte er seine Familie mütterlicherseits kaum, so das es ihn zunächst ins ferne Thorwal zog.

HÄTTE ER VOR DER ERSTEN REISE JEMALS GELEGENHEIT, DEN GEBURTSORT ZU VERLASSEN?

Er war öfter zu den Markttagen in Tannweiler und auch einmal in Borchen. Doch niemals hat er die Baronie vor dem Tag verlassen, als ihn sein Vater mit nach Baliho nahm.

IST DER HELD SEHR GÖTTERFÜRCHTIG?

Rondril ist sehr götterfürchtig, auch wenn er seinen Glauben einst fast verloren hätte, als mehrere Schicksalsschläge ihn ereilten. Jedoch ist er gestärkt aus diesen Ereignissen hervorgegangen und nun fester im Glauben als je zuvor.

WIE STEHT DER HELD ZU DEN VERSCHIEDENEN FORMEN DER ZAUBEREI?

Als Mitglied der Strömung der Salutaristen steht er der Magie nicht so ablehnend gegenüber, wie andere Priester der Rondrakirche, jedoch betrachtet er sie eher als das Werkzeug Anderer und versucht weitestgehend ohne sie zu leben.

FÜR WEIß ODER WAS RISIKIERT DER HELD SEIN LEBEN?

Für seinen Glauben, die Prinzipien seiner Kirche und schlussendlich für die Schutzbedürftigen Aventurier, denen er als Schwert und Schild gegen dämonisches Wirken und anderes Gezücht beisteht.

WAS IST DER GRÖßTE WUNSCH DES HELDEN?

Zu sehen, wie seine Familie wieder ein normales Leben führt, wie sein Bruder und seine Schwester eigene Familien gründen und zu sehen, wie das Mittelreich eines Tages zur Ruhe kommen mag.

WAS FÜRCHTET DER HELD MEHR ALS ALLES ANDERE AUF DER WELT?

Sowohl das Jahr des Feuers als auch der Angriff Haffax auf die Rondrakirche und das Mittelreich, hat ihn tief erschüttert. Seine eigene Vergangenheit hat gezeigt, das sich so etwas nicht wiederholen darf. Seine Angst ist es, das es eines Tages dazu kommt, das niemand mehr da ist, um die Unschuldigen vor der Verderbnis zu retten und das Reich, ja vielleicht sogar ganz Aventurien, von dem Chaos der 7. Sphäre verschlungen und damit dann alles Leben ausgelöscht wird.

WIE SIEHT ES MIT DER MORAL UND DER GESETZESTREUE AUS?

Rondril ist sehr gesetzestreu. Das gehört für ihn zum Ehrbegriff dazu.

IST ER FREMDEN GEGENÜBER AUFGESCHLOSSEN?

Er ist Fremden aufgeschlossen, dabei stets Höflich und Hilfsbereit.

WELCHER STELLENWERT HAT LEBEN FÜR DEN HELDEN?

Das Leben ist das höchste Gut der Götter. Diese haben es einst nach Dere gebracht. Daher gilt es, diejenigen zu verteidigen die dies selbst nicht bewerkstelligen können und dies mit allen Mitteln, die ihm zur Verfügung stehen.

WIE STEHT DER HELD ZU TIEREN?

Er ist auf einem Ziegenhof aufgewachsen und kommt mit Tieren gut zurecht.

HAT DER HELD SINN FÜR SCHÖNHEIT?

Er selbst ist recht Eitel und versucht immer in einem guten Licht zu erscheinen und das sieht er gerne auch bei anderen.

WAS ISST UND TRINKT ER AM LIEBSTEN?

Rondril hat an sich keine Lieblingsessspeise, wobei ihm ein gutes Bier oder auch einmal ein Wein recht gelegen kommen.

WIE SIEHT ES MIT DER LIEBE AUS?

Er hat die eine große Liebe noch nicht gefunden. Er ist aber auch noch nicht bereit Sesshaft zu werden. Aber an einer stürmischen Nacht und der Huldigung der Rahja hat er nichts auszusetzen.

GIBT ES EIN DUNKLES GEHEIMNIS AUS SEINER VERGANGENHEIT?

Er hat kein dunkles Geheimnis.

WELCHE CHARAKTERZÜGE BESTIMMEN IHN?

Er ist erstaunlich offen für einen Geweihten. Freundlich und hilfsbereit, mutig und charmant, dabei aber weder von Standesdünkeln, oder anderem Arroganten verhalten geleitet. Er versucht stets den Schwächeren oder vom Pech verfolgten beizustehen.