

AVENTURIEN

EINE DSA-SPIELHILFE ZUR KULTUR & GESCHICHTE DER ANGROSCHEIM

DIE ZWERGE AVENTURIENS



Das Schwarze Auge

Inhalt

Von der Vorzeit der Angroschim	5
Kultur und Wesen der Angroschim	18
Körperliche Grundlagen	18
Kulturelle Gemeinsamkeiten	20
Familienbande	22
Recht und Gesetz der Angroschim	24
Sprache und Schrift.....	25
Gebräuchliche Zwergennamen	26
Grundlagen der Religion	27
Von den Völkern der Angroschim	28
Die Zwerge des Amboßgebirges	28
Die Erzzwerge	32
Die Hügelzwerge	36
Die Brillantzwerge.....	43
Andere Völker der Angroschim	46
Die Geoden	48
Rituale der Geoden	53
Xorlosch - Heilige Heimat der Zwerge	55
Aus der Geschichte der Stadt	56
Bemerkenswerte Plätze und Gebäude	57
Weitere Zwergenstädte	62
Die Bergfreiheiten im Mittelreich	65
Zwergische Persönlichkeiten	67
Typische Zwergenpersönlichkeiten.....	71
Helden aus dem Zwergenvolke	73
Der Angroschpriester.....	73
Der Geode	74
Der Kämpfer	75
Der Kavalier.....	76
Der Wandergeselle	78
Die Berufe der Angroschim.....	79
Talent-Startwerte	80
Charaktertypen	81
Der Lebensweg des Zwergenhelden	83
 Anhang: Zauberfertigkeiten des Geoden	

In der Heftmitte (zum Herausnehmen): Plan der Stadt Xorlosch

Von der Vorzeit der Angroschim

Eine Historie der Zwerge zu schreiben, ist trotz des Ahnenbewußtseins der Angroschim ein schwieriges Unterfangen: Denn anders als die Menschen haben die Zwerge erst relativ spät mit einer Zählung und Benennung der Jahre begonnen; und viele historische Angaben tragen noch Daten wie: "in dem Jahre, als Altvater Grubinax den purpurnen Drachen erschlug und sich dabei ein Bein brach", was die Erstellung einer exakten zeitlichen Abfolge ziemlich erschwert.

Weiter verkompliziert wird die Sache dadurch, daß die Erzzwerge von Xorlosch, die eifrigsten Verfasser von Chroniken, einen schier unübertrefflichen Hang zur Zahlenmystik haben, so daß bei ihnen nahezu alle vergangenen Geschehnisse entweder drei oder sieben, drei mal drei, sieben man sieben, zehn mal zehn Jahre und so weiter gedauert haben sollen. Wie es scheint, soll so die Bedeutung eines Vorfalls gebührend hervorgehoben werden - ohne Rücksicht darauf, wie lange ein früheres Ereignis tatsächlich gewährt haben mag...

Aus diesen Gründen gibt es in Aventurien keine genaue und zuverlässige Chronik der gesamten Zwergengeschichte, und auch die folgende Übersicht ist nur als ein Versuch zu betrachten, die große und heldenhafte Geschichte der Angroschim in eine für Menschen verständliche Form zu bringen.

-Durian von der Hevdt, Magister der Weisen Herrin Hesinde zu Punin

Die Urzeit

Nahezu alle Überlieferungen stimmen darin überein, daß die Angroschim vor etwa zehn Jahrtausenden im Westen Aventuriens durch das Wirken des göttlichen Ingerimm entstanden.

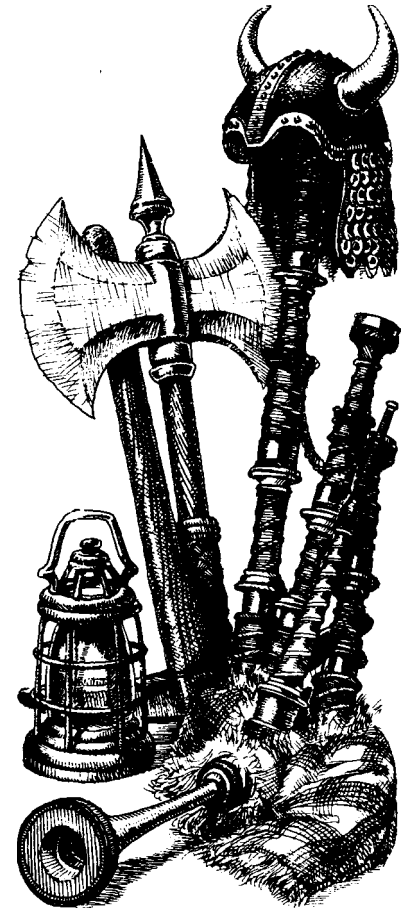
Einige Druidensagen berichten zwar von einer noch früheren Zeit, in der die Vorväter der Zwerge auf der Erdoberfläche lebten, doch ist diese Behauptung (sie wird von vielen Zwergen auf das energischste bestritten) nicht einmal unbedingt widersprüchlich - denn "entstehen" kann viele Bedeutungen haben, und auch die Geoden gestehen ein, daß die Angroschim erst in jenen Jahren durch Ingerimms Hand ihr derzeitiges Wesen erhielten und ihr unterirdisches Leben begannen.

Der Grund für diese Tat des Gottes wird von den verschiedenen Stämmen und Völkern dabei erfreulich übereinstimmend genannt:

Die Angroschim sind die Hüter und Verwalter der Erde und ihrer Schätze gegen alle Habgier, speziell jedoch die der Drachen. Zum besseren Verständnis dieses Konzeptes sei hier nun ein eher selten erwähnter Bericht über die frühen Jahre der Welt angeführt: "Am Anfang der Welt ereignete sich der **Kampf** zwischen Los und Sumu (Himmel und Erde, die auch die meisten Zwerge als Urwesen anerkennen) doch viele Angroschim glauben, daß, als aus Los' Blut die Götter entstanden, sich in Sumus Leib zugleich Wesen von ebensolcher Macht und Kraft bildeten, Giganten genannt.

Diese Wesen waren den himmlischen Göttern in allem gleich, nur daß sie weniger der klaren, hellen Ordnung als dem ungezügelter, zugleich schöpferischen und zerstörenden Chaos nahestanden - die Drachen und großen Echsen zählen zu ihren Gestalten, die Riesen sind ihre uranfänglichen Kinder."

Die urzeitlichen Kämpfe zwischen diesen Mächten sollen hier nicht interessieren, da sie sich lange vor der Erschaffung der Zwerge abspielten, doch in einem der vielen urzeitlichen Kriege schlossen einige jener Erdgeborenen, die als Alte Drachen bekannt sind, einen Frieden mit den Himmlischen und wurden dafür in die Reihen der



etwa 8.000 v.BF.:

Beginn der Echsenherrschaft über
weite Teile Aventuriens

Götter aufgenommen. Die übrigen ihres uralten Geschlechts aber wurden - wenn sie weder mächtig noch gefährlich genug waren - auf die Gefilde der Erde begrenzt, unfähig, das Himmelsreich noch zu erreichen.

"Unter jenen war aber auch der kluge, drachengestaltige Gigant Pyrdacor, Sohn der Erde, der sich als ihr rechtmäßiger Herr und Gott fühlte, nun, da alle anderen fort waren. Und so begann vor etwa 10.000 Jahren die Schreckensherrschaft des goldenen Gottdrachens, der seine echsischen Diener und Anhänger die wenigen Menschen jagen ließ, die die vorhergegangenen Götterkriege überlebt hatten.

Der wahrhaft älteste und machtvollste aller Söhne der Erde aber war Ingerimm, und nachdem er seine zerstörerische Erd- und Flammenkraft freiwillig verringert hatte und einer der himmlischen Götter geworden war, kehrte er eines Nachts auf die Erde zurück und schuf tief in ihrem Schoße die Stammeltern der Zwerge - ein kleinwüchsiges Volk, geschaffen, um die Schätze und Reichtümer der Erde vor dem Zugriff des Drachen und seiner Geschöpfe zu bewahren. Dies war und ist ihre Aufgabe, und dafür sollen sie leben und sterben alle Zeit und Ewigkeit, bis der Große Frieden wieder hergestellt ist."

Andere Berichte erzählen die Vorgänge etwas anders: So sind für manche Chronisten die Ur-Zwerge nicht aus Stein, sondern einfach aus gläubigen menschlichen Schmieden und Bergleuten erschaffen worden, nach Ansicht einiger Sippen aus dem Kosch bezahlte der Gott für seine Schöpfungstat gar mit seinem Verstand, als ihn das Himmelsfeuer des wütenden goldenen Drachen in den Irrsinn

Das Steinerne Zeitalter

Mögen die genauen Vorgänge jener fernen Zeit auch für immer in Vergessenheit geraten sein, sicher ist hingegen eines:

Die ersten Jahrtausende seiner Existenz sah sich Zwergenvolk ständig mit den Schergen und Dienern des selbstemannten Drachengottes Pyrdacor konfrontiert, der dort das Reich Zze Tha beherrschte, wo sich heute die Khom-Wüste erstreckt. Sehr zum Leidwesen der menschlichen Historiker schweigen die Berichte der Angroschim jedoch weitgehend über die genauen Verhältnisse in den Ländern des Südens und das Schicksal der Menschen - das wenige, was wir erfahren, deutet für die Vorfahren des heute Aventurien beherrschenden Volkes auf einen Zustand des dauernden Gehetztwerdens hin, wo das Leben kurz und hart war und bald von Echsenwesen und Drachengeschöpfen beendet wurde.

Nicht, daß das Leben für die ersten Zwerge einfacher war: Die Angroschim haben es wohl ihrem Gott zu verdanken, daß der Feind erst nach einigen Jahrhunderten überhaupt auf sie aufmerksam wurde, als sie sich bereits in ihren Höhlen und Hallen im Berg gut verschanzt hatten.

Schon die genauen Umstände dieser Entdeckung sind von Legenden umwoben: Der Überlieferung nach waren es acht Brüder, die zu den Vorvätern des Zwergenvolkes werden sollten, geschaffen allesamt in einer einzigen Stunde: die ersten Achtlinge der Zwergenrasse.

In den ersten Jahren und Jahrhunderten lebten und herrschten sie gemeinsam im Berg über ihre jeweiligen Nachkommen, denn der Gott hatte ihnen ein schier unendliches Leben geschenkt, wie es auch die Berge besaßen, und den Auftrag gegeben, die Schätze der Erde, das Gold und Silber, zu bewachen und nach Kräften dem Drachengott fernzuhalten, der es zur Steigerung seiner Macht begehrte. Zugleich aber lautete das Gebot, mit keinem Wort und keiner Tat den Drachen von der Existenz der Zwerge Kunde zu geben, denn Ingerimm hatte sie als das heimliche Volk unter der Erde erdacht und geschaffen, das dem Drachen auf immer verborgen bleiben sollte. In der ersten Zeit befolgten die Angroschim diese Gebote zuverlässig und mieden alle Risiken, während sie im Stillen ihre Bastionen ausbauten, stärkten und Schätze sammelten. In jenen Tagen entstand neben anderen Bingen auch Xorlosch, der Stolz der Zwerge.

Doch unter den Acht Königen war einer, der sich besser und klüger vorkam als seine

Die acht Stammväter der Zwerge:

Furalm
Brogar
Harbosch
Gurthar
Aboralm
Xoldarim
Curoban
Ordamon der Kühne
(später: Ordamon der Verdammte)

etwa 7.500 v. BF.:

Gründung Xorloschs

Brüder und die besondere Gunst des Gottes durch besonders erfolgreiche Taten zu erringen versuchte. Ordamon war sein Name.

Dieser Ordamon war der Vater des kleinsten Stammes, doch er sprach im Bruderrat angesichts seiner Verdienste so laut, als wäre er der Vater der Mehrheit. Denn seine Gabe war eine ungewöhnliche Zuversicht und Kühnheit, mit der er schon manches Mal seine Brüder ermutigt und angefeuert hatte, wenn herumziehende Diener des Drachengottes die sorgsam verschleierte Existenz der Zwerge aufzudecken drohten. Von Ordamon stammten die besten und gewagtesten Entwürfe zum Bau neuer Hallen, er scheute auch keine Gefahr, wenn es um die Eröffnung neuer Goldadern ging

Eine Zeitlang schien es vielen Angroschim, als sei er der Auserwählte des Ingerimm, der die Zwerge als Hochkönig anführen sollte - und seine Anhänger nannten gerade die geringe Zahl seiner leiblichen Nachkommen als Beweis, daß ihr Held eigentlich als Vater der gesamten Zwergenheit verstanden werden müsse.

Eines Tages begann das Gift, das in solch vorbehaltloser Bewunderung immer versteckt ist, auch Ordamon anzugreifen, und er fing an zu glauben, daß er das Leid seines Volkes und die Herrschaft des Drachen zu einer Zeit beenden könne, wo beides nicht einmal richtig begonnen hatte: Deshalb verließ er eines Nachts die Hallen seiner Brüder und reiste in den fernen Süden, wo er Pyrdacor selbst den goldenen Hort stehlen wollte, fest in dem Glauben, daß dies dem Drachen Macht und Leben rauben würde und daß ihm, Ordamon, das Gold ohnehin zustehe - denn der Erfolg hatte ihn gierig gemacht.

Es kam, wie es nach Ratschluß der Götter kommen mußte; Ordamon, wurde auf dem gewaltigen Hort selbst vom Drachengott ergriffen - doch statt den Dieb zu töten, befragte und folterte Pyrdacor ihn, den Mann von seltsam unbekannter Gestalt. Nach langer Zeit der Qualen - die dem bössartigen Gott bereits viel über die Zähigkeit und Widerstandskraft des Zwergenvolkes verriet - schwieg der unglückliche Ordamon immer noch beharrlich; der selbstherrliche Pyrdacor ließ ihn daraufhin ziehen, auf der Stirn das Flammenmal des Drachenschützlings tragend, während der Drachengott seine echsischen und drachischen Scharen zum Überfall auf die Zwerge sammelte - denn er war ein Meister einer Magie, die den Zwergen unbekannt war.

Wie durch ein Wunder schaffte es der geschundene und verstümmelte Ordamon, zu seinen Brüdern zurückzukehren; unwissentlich und ungewollt die magischen Spione auf seinen Fersen zum Ziel führend. Noch gelang es ihm, am Tor einige Worte der Warnung hervorzustoßen und die anderen Zwerge zu alarmieren, als sich sein

Schicksal erfüllte und er von Flammen verschlungen wurde, die plötzlich aus seinen Kleidern und seinem Leib hervorbrachen. So war Ordamon der erste Zwerg überhaupt, der den Tod fand. Ob der Gott Ingerimm den Unglücklichen zur Strafe für seinen Ungehorsam verbrannt hat oder ob der Drachengott ihn nach Erfüllung seiner "Aufgabe" magisch vernichtete, ist keinem Sterblichen bekannt.

Den Zwergen blieb eine kurze Zeitspanne, in der sie sich auf einen Angriff vorbereiten konnten - doch mit der Attacke von über zwanzig goldenen Kaiserdrachen und ungezählten Echsenwesen hatten sie nicht gerechnet. In jener Schlacht des Himmelsfeuers wurden von den drei großen Zwergenbingen zwei vollständig vernichtet, verbrannt und geschmolzen, so daß bis heute ihre



etwa 7.200 v. BF.:

Schlacht des Himmelsfeuers - Überfall der Drachen auf die Zwergenbingen; nur Xorlosch bleibt bestehen; Ordamons Tochter Organa bezwingt den Sohn Pyrdacors und Anführer der Drachenhorde

Lage unbekannt ist, allein Xorlosch mit dem Bruderrat blieb bestehen, doch nicht verschont: Auch hier war der Schaden groß und der Blutzoll größer. In jener Schlacht, die eine ungenannte Zahl von Tagen währte, ließen viele Angroschim, Männer wie Frauen, ihr Leben, doch kein Stamm focht tapferer und aufopferungsvoller als die Kinder des Ordamon, und als Ruhe über dem Schlachtfeld einkehrte, lebte kein einziger mehr von ihnen. Die letzte dieses Volkes war Ordamons älteste Tochter Organa, die den Obersten der Kaiserdrachen mit sich in den Flammentod riß und so den teuer bezahlten Waffenstillstand herbeiführte, der den Zwergen in den darauffolgenden Jahren den langsamen Wiederaufbau erlaubte, denn auch des Drachen Macht war geschwächt, und lange Zeit mußte er sich der Niederwerfung von Aufständen widmen.

Dem erloschenen Achten Stamm des hoch gestiegenen und tief gestürzten Ordamon aber verdanken die Zwerge ihr Überleben, und sie werden sein Andenken nie vergessen, auch wenn sie seinen Namen selten im Munde führen.

In den nun kommenden Jahren konnten die Angroschim ihre Festungen erneut ausbauen, und sie taten gut daran, denn von nun an sollte die konstante Fehde mit den Schergen des Drachen nie mehr erlöschen: Die anfänglich nach Norden gesandten Echsenwesen wurden in der Kälte rasch träge und waren kein Gegner für die Angroschim, und schließlich schickte Pyrdacor keine mehr; die weit weniger klugen Minderdrachen aber waren eine dauernde Gefahr, auch wenn ihrer Goldgier das ordnende Element fehlte, das einen Heereszug erst möglich macht - und dennoch wurden in den nun folgenden Jahrhunderten unzählige einsam gelegene Zwergenhallen und Vorposten von Lindwürmern, Höhlendracen und dergleichen vernichtet, wenn auch die Zwerge die Bekämpfung solcher Wesen mit dem blanken Spieß erlernten und zur Abwehr fliegender Geschöpfe die Armbrust erfanden.

Und immer wieder erschienen Boten des Drachengottes über Xorlosch, die den Frieden gegen einen Tribut in Gold anboten, und ein jedes Mal antwortete ihnen ein Schwarm von Bolzen; denn die Angroschim achteten das göttliche Gebot, dem Drachen jede Unze Gold vorzuenthalten.

In jene Zeit fiel auch der Tod der übrigen sieben Urväter, die nach und nach in Krieg und Frieden, Kampf und Schlaf von Ingerimm abgerufen wurden, denn ihre Zeit unter den Sterblichen war vorbei, auch wenn sie immer noch zu den höchstverehrten Ahnen von allen zählen. Eines aber ging verloren mit ihrem Dahinschwinden: Der Zusammenhalt der Urstämme zerfiel, denn unter dauernder Belagerung und ständigem Kampf um das Überleben wurden die kleineren Sippen neben der ganzen Zwergenheit zu den Trägern des Zusammengehörigkeitsgefühls, die Stämme aber begannen sich nach dem Tod des letzten Urvaters langsam aufzulösen. Nur das konservative Volk der Erzzwerge hält heute noch an dem Modell von sieben klar unterscheidbaren Stammlinien fest.

Zu einer der größten Wanderungen jener Ära aber kam es, als die Zwerge sich entschieden, einen neuen Vorposten zu schaffen, um die von Süden drohende Gefahr besser im Auge und vor der Axt zu haben:

In vielen Jahren wurde unter größter Heimlichkeit ein Stollen vom Eisenwald ostwärts getrieben, bis die Späher melden konnten, daß ein neues Gebirge erreicht war - und hier, im Massiv des Amboß, ließen sich zahlreiche Sippen nieder, die nur zu bereit waren, den Drachen und Würmlingen zu trotzen. Schon nach relativ wenigen Jahren waren die Höhlen des Amboß von Leben und Schaffen erfüllt, neue Bastionen wurden errichtet und neue Waffen geschmiedet.

Als wenige Jahre später wieder eine große Schar von Drachen und Lindwürmern sich durch das Tal des Yaquir wälzte, waren es die Amboßzwerge unter Athax dem Stahlauge, die ihnen einen so hitzigen Empfang bereiteten, daß die Kreaturen schleunigst zurück nach Zze Tha krochen, diejenigen zumindest, die überhaupt noch lebten. Lange sangen und priesen die Angroschim die Taten der Amboßzwerge, die sich schnell den Ruf einer harten Kriegerelite an der Grenze zum Feind erwarben, und nur wenig Protest regte sich im heimatlichen Xorlosch, als die Amboßzwerge schließlich Athaxens Sohn Andrasch zu ihrem König erhoben - ein neues Zwergenreich war entstanden.

etwa 5.000 v.BF.:

Die Angroschim besiedeln das Amboßgebirge.

etwa 4.800 v.BF.:

Die Amboßzwerge unter Athax Stahlauge bezwingen ein großes Drachenheer.

Viel wäre noch zu berichten, aber wenig kann erzählt werden über die Heldentaten des damaligen "Steinernen Zeitalters", in dem die Zwerge ihren einsamen Kampf gegen die Übermacht des Drachengottes fochten, eingeschlossen in ihren Bergfestungen; immer wachsam und immer träumend von der verheißenen Zeit des Großen Friedens, wenn die Macht des Drachens entgültig gebrochen wäre.

Doch diese Hoffnungen wurden allzu rasch zunichte gemacht, als vor über sechstausend Jahren neues Unheil von Zze Tha ausging, erneut mit dem Ziel, die Zwerge zu unterwerfen oder auszurotten. Diesmal war nicht die schiere Gewalt das Mittel, sondern die verwobenen und gebogenen Wege der Magie.

Pyrdacor hatte nach der Niederwerfung aller anderen Gegner und angesichts der Zerschlagung seiner Drachenarmeen eine Waffe ersonnen, wie sie nie zuvor eingesetzt worden war, denn der goldene Drache war ein Meister der Elemente, aus denen unsere Welt besteht, und er schuf aus dem metallenen Herz der Erde selbst Kreaturen von Zwergengröße, mit schweren Keulen und scharfen Klingen, von magisch versklavten Elementargeistern mit Scheinleben erfüllt, seelenlose Verhöhnungen des Zwergenvolkes, Mordmaschinen aus Stein, Eisen und Gold.

Wie lange er an diesen Schöpfungen gebrütet hat, weiß niemand, doch sicher ist, welchen Schrecken und welche Verluste sie den Angroschim bereiteten: Denn nun waren es keine flammenspeienden Ungetüme mehr, gegen die man sich wappnen konnte, nun war der Feind ein geheimnisvoller, unerklärlicher Schatten, der jederzeit hervortreten konnte und gnadenlos tötete, ohne Schonung für sich oder den Gegner. Steinernen Schrecken glitten aus der glatten Stollenwand, eiserne Krieger wie belebte Rüstungen vernichteten ganze Garnisonen, Felsgeschöpfe wuchsen inmitten der Wohnungen aus dem Boden. Ganze unterirdische Dörfer und Städte sind in dieser Zeit verschwunden, und um wenige Gefallene trauerten die Angroschim mehr als um Garax, den Händler, der seinem Volk einheitliche Maße, Münzen und Gewichte gegeben hatte, und der von einer goldenen Statue erschlagen wurde, die aus seinem eigenen Münzenhort wuchs...

Selbst für den besten Krieger war die Gefahr nicht zu besiegen, denn was verrichtet ein Schwert gegen Granit oder gar Erz, das nach dem Schlag ungerührt wieder zusammenschmilzt..? Wohl niemals in ihrer Geschichte waren die Zwerge dem Ende so nahe wie in jenem Elementarkrieg vor undenklicher Zeit.

Nach manchen Überlieferungen waren es die vereinten Seelen der Urväter, nach anderen die Schatten früh verstorbener Seelenbrüder, nach dritten gar die Erdmutter Sumu selbst, die zu diesem Zeitpunkt einigen Zwergen im Traum den Ratschlag erteilte, die offenbar nutzlos gewordenen Waffen, Rüstungen und Bergfestungen zurückzulassen und unter freiem Himmel auf der lebenden Erde die Kräfte der Natur in sich aufzunehmen, um der Elementarkraft des Gegners mit Gleichem begegnen zu können.

Mehrere Tausend sollen es gewesen sein, die diesen Befehl empfanden. Es zählt zu den größten und doch verständlichen Tragödien der Zwergengeschichte, daß die Ältesten der Angroschim das Ansinnen der Auserwählten rundheraus abschlugen und als Unsinn oder Geistesverwirrung durch den Drachen abtaten, der die letzte Waffe der Zwerge auch noch zerschmettern wollte: ihren engen Zusammenhalt in aller Gefahr.

So waren es nicht mehr als einige Dutzend Zwerge, die vorbei an allen Wachen und Sperren ins Freie vordrangen, dabei alle Verbindungen mit ihren Sippen zerbrechend - diese wenigen aber sollten die ersten Druiden Aventuriens werden.

Unter ihnen der Größte aber war ein Mann, dessen Namen in der Regel mit Brandan, Sohn des Brodosch, Enkel des Brogar angegeben wird, wenn auch manche Legenden die Namen Brendon, Brandon oder Brenan verwenden. Sei dem, wie es sei, der Großvatersname deutet an, daß dieser Mann ein "Prinz" aus urväterlichem Hause war - und doch verzichtete er auf alle Ehren und verließ Heim und Sippe, um sich den Mysterien der Natur zu weihen. Die anderen Geoden haben ihn schnell als den Ersten der ihren akzeptiert, und viel wird gesagt über die Macht, die Brandan bald über die Geister und Elemente der Natur hatte.

Dennoch war es kein Einzelner, der die Magie des großen Feindes bezwingen konnte

etwa 4.500 v. BF.:

Pyrdacor schickt versklavte Elementargeister gegen die Zwerge

etwa 4.400 v. BF.:

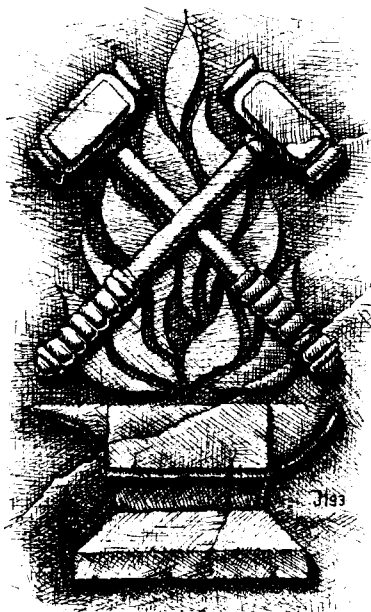
Auszug der ersten Geoden unter Brandan, Sohn des Brodosch

ca. 4.200 v.BF.:

Brandan schließt einen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes und bezwingt die Kreaturen Pyrdacors. Der erste Frieden zwischen Drachen und Zwergen wird geschlossen

ca. 4.100 v. BF..

Einsetzung der Ingerimm-Priesterschaft



*Altes Symbol des Namens Ingerimm
(Angarosch)*

- mag er noch so machtvoll gewesen sein -, die Gesamtheit der Druiden, die sich selbst Geoden nannten, war es, die jenen Krieg der Elemente führte und unter schweren Opfern für sich entschied. Nur wenige Sagen der Zwerge berichten von jenen Abtrünnigen, die mit Magie und ohne Waffen die Erzwesen durch eigene Kreaturen vernichteten, ihre Scheinseelen austrieben und die feindlichen Geister verbannten - und dabei oftmals von den beschworen Kräften selbst zerfetzt oder in den Irrsinn getrieben wurden. Am Ende aber hatte der Drache gewaltige Verluste erlitten, und Furcht und Verwirrung wuchsen in ihm angesichts von Feinden, die gemeinsam eine Meisterung der Natur und der Elemente zeigten, wie sie bei Sterblichen unbekannt war.

Den Ausschlag aber gab ein von zahlreichen Legenden umwobener Pakt Brandans mit dem Herr des ehernen Elementes selbst, der der Versklavung seiner Kinder nicht länger zusehen mochte und der alle Scheinseelen befreite und sogar die Stollen und Gänge der Angroschim mit einem Schutzpanzer umgab, der den Fels seit dieser Zeit für magische Wesen undurchdringlich gemacht hat. Niemand weiß, was Brandans Teil des Handels war, doch der Drache sah sich schließlich gezwungen, den Krieg einzustellen. Es kam zu Waffenstillstand und Frieden zwischen Drache und Zwergen, verbunden mit der Schaffung einer Grenze, die von Yaquir, Raschtulswall und Darpat gebildet wurde.

Dies geschah vor etwa fünftausend und noch einmal zweihundert Jahren, und große Freude erfüllte die Herzen der Zwerge - zum ersten Mal herrschten Frieden und Sicherheit für die Angroschim, denn Brandan hatte den Drachen mit List und Opfermut gezwungen, den Frieden ewig gelten zu lassen: Als bei einer der Verhandlungen auf einer Insel im Yaquir ein zufriedenstellendes Ergebnis erreicht worden war, hatte er sich erhoben, wie um sich zu erleichtern, und dabei scherzhaft die Zwerge bei Ingerimm und Sumu, Pyrdacor aber bei der Macht der Elemente schwören lassen, den Frieden zumindest so lange zu achten, bis er zurückkäme.

Als dieses geschehen war, trat er hinaus und stürzte sich in den Yaquir. Seine Leiche aber wurde niemals gefunden. Vermutlich ist sie vom Fluß schließlich ins Meer getragen worden - an jener Stelle, da heute das stolze Kuslik steht, für die Druiden Aventuriens aber ist Brandan entrückt worden. So endete das fast tausendjährige Leben des Mannes, der den Frieden und das Gleichgewicht wieder hergestellt hat. Die Angroschim aber dankten voller Freude ihrem Schöpfer, daß er ihnen diesen Sieg geschenkt hatte; und gewaltige Feste und Feiern wurden zu Ehren Ingerimms abgehalten.

Wer aber bei diesen Feiern besonders gut und weise den Herrn lobte und wer würdige und schöne Liturgien ersann, Ingerimms Namen zu preisen, wurde von seinen Brüdern hoch in Ansehen gehalten, und zu diesen Predigern ging man bald auch, um sich den Willen des Gottes auslegen zu lassen, wenn religiöse Fragen und Dispute aufkamen. In wenigen Jahren bildete sich so eine Geweihtenschaft, die auch vom Gott selbst angenommen wurde, wie die Fülle von kleinen und großen Wundern zeigt, die in jener Zeit vollbracht worden sind.

Hinsichtlich des göttlichen Willens aber zeigte sich rasch, daß eine klare Führung bitter vonnöten war, denn viel Unsicherheit und Streitigkeiten kamen damals auf: So wurde zum Teil der einstige Auftrag des Ingerimm für erledigt und der ersehnte Ewige Frieden für bereits erreicht gehalten. Es hätte nicht viel daran gefehlt, daß sich die Stimmen durchgesetzt hätten, die nun im verheißenen Ewigen Frieden ein Aufgeben der Wachsamkeit und Wehrhaftigkeit forderten, in manchen Sippen wurde ernsthaft erörtert, ob man nicht die alten Bastionen und Höhlen dem Verfall preisgeben und an die reich scheinende Oberfläche der Welt auswandern solle.

Gerade die Geoden waren zu einer Quelle solcher Unsicherheit geworden, denn nach dem Tod ihres vornehmsten, des großen Brandan, gab es kaum noch einheitliche Meinungen und Überzeugungen, die über das reine Ritualwissen eines Druiden hinausgingen. Auch bei ihnen mehrten sich Stimmen, bei denen die Meisterung der Naturkräfte zu Machtgier geführt hatte und die als "Herren der Erde" über die Natur bestimmen zu können vermeinten.

Wenige Jahre nach dem Sieg waren die Druiden in sich zutiefst gespalten; Beschützer der Tier- und Pflanzenwelt standen gegen jene, die beides nur für eigene Ziele nutzen

wollten, ehrfürchtige Diener Sumus stritten mit selbsternannten Herren der Erde. Diese beiden Gruppen begannen sich bald auf das heftigste zu befehlen, und Streitigkeiten unter ihren Anhängern waren an der Tagesordnung.

Denn während die Wächter Sumus sich für eine kleine Elite hielten, deren Wege für das übrige Zwergenvolk fremd und unerreichbar sind, glaubten die Herren der Erde an die Möglichkeit, die Angroschim zu ihrem Glück zu zwingen, indem alle dem Vorbild der geodisch-druidischen Lebensweise gehorchen mußten und von den Geoden beherrscht würden.

Dieser Ansicht hing auch der Hochkönig der Zwerge an: Xagul, Sohn des Xorax war eigens von allen Angroschim gewählt worden, um dem zweifelnden Volk Sicherheit zu geben - doch nach einigen ersten Edikten über die Reparatur der Schäden und den Wiederaufbau vernichteter Dörfer und neue Zuteilung von verwaisten Bergrechten zog er urplötzlich alle Erlasse zurück und bekannte sich zu den Zielen der Herren der Erde. Ein mörderischer Befehl folgte nun dem nächsten: Die alten Künste sollten vergessen, die Werkzeuge und Waffen zerstört, alles Metall zerschmolzen und schließlich die Heiligen Hallen mit der glühenden Lava der Erdtiefe geflutet werden, damit sich das Volk auf die Oberfläche zurückzöge und künftig vom Jagen und Sammeln lebe. Geschmückt waren diese Erlasse mit langen Lobpreisungen der Zwerge, die sich als unbesiegbare Überwinder aller Feinde nicht länger zu verbergen und zu bewaffnen brauchten, um ihr rechtmäßiges Erbe anzutreten: Zu König Xaguls Beratern aber zählte der Druiden Abatrox, der sich als Sohn Brandans bezeichnete und dem Zwergenvolk in einer großzügigen Geste den Norden Aventuriens schenken wollte - mit all seinen Geschöpfen zur freien Verfügung.

Das unsichere Zwergenvolk aber schenkte diesen Forderungen nach anfänglichem Zögern Gehorsam; so manche Werkstatt ging damals in Flammen auf und manche ehrenvolle Waffe aus den Kriegen der letzten Jahrtausende erlitt ein schmachliches Ende in einem Hochofen.

Allein die noch junge Geweihtenschaft des Ingerimm stellte sich gegen diese Maßnahmen, doch obwohl sie das Ende herauszögern konnte, hätte über kurz oder lang wohl der Untergang des ganzen Zwergenvolkes gedroht, wenn die verführten Angroschim ihre Lebensweise von Grund auf geändert und ihre angestammte Heimat verlassen hätten, um jedem künftigen Angriff schutzlos gegenüber zustehen - denn auch über große Zuversicht tötet.

Der endgültige Schritt zur Rettung der Zwerge aber wurde von dem alten Geoden Darbasch getan, der einst in seiner Jugend Brandans Schüler gewesen und nun zum Wortführer der Wächter Sumus geworden war, die eine solchen Auswanderung ablehnten, auch wenn sie selbst ihr Leben unter freiem Himmel nicht missen mochten. Als erster Zwergendruide erklärte er sich bereit, für kurze Zeit zurückzukehren in die Enge der alten Höhlen und bei einem Gespräch in Xorlosch mit Largorax, dem vornehmsten Erwählten des Ingerimm, spürte er in der Heiligen Halle selbst die Quelle eines großen Übels, das schließlich als ein Zauberbann erkannt wurde, der über König Xagul lag. Wenig wissen wir über die Gedankengänge des alten Geoden bei dieser Entdeckung, doch er muß gewußt haben, daß eine Aufdeckung des Bannes ein schlechtes Licht auf alle Magie werfen und sicherlich auch den Wächtern Sumus keine zusätzlich Sympathie einbringen würde. Dennoch mochte er diesen Mißbrauch der magischen Kräfte nicht dulden oder gar zulassen, daß sein ganzes Volk getäuscht und auf einen falschen Weg gelockt wurde.

Aus diesen edlen Gründen enthüllte und brach Darbasch den Beherrschungszauber, der den König willenlos die Befehle seines "Beraters" Abatrox hatte ausführen lassen.

Groß war da der Ausbruch des Zornes und der Wut, und der heimtückische Abatrox tat gut daran, schleunigst zu fliehen und seinen Fuß nie wieder in die Hallen Xorloschs zu setzen.

Groß war auch die Scham der Zwerge ihrem Gott gegenüber, trotzdem jedoch hatten die Angroschim bald das Nötige getan, um ihre Höhlen und Hallen wiederherzustellen, und sie begannen langsam, die Schäden des Kriegs zu reparieren statt an andere Orte zu fliehen.

ca. 3.900 v. BF.:

Die Angroschim wählen Xagul zu ihrem ersten Hochkönig. Unter dem Einfluß des Geoden Abatrox befiehlt er die Zerstörung vieler Werkstätten und Hochöfen. Nur die Ingerimm-Geweihten leisten Widerstand.

Abatrox wird schließlich vom Erzgeoden Darbasch bezwungen. Xagul stirbt von eigener Hand.

ca. 3800 v. BF.:

Endgültige Spaltung der Geoden
in die *Diener Sumus* und die *Herren
der Erde*.

In Xorlosch wird Largorax erster
Bewahrer der Kraft.

ca. 3500 v. BF.:

Das *Rogolan* wird gegen den
Willen der Geoden einheitliche
Schriftsprache

Groß war aber auch die Erbitterung der Zwerge gegenüber den Geoden, und nur ihrem Einsatz gegen die Elementarschrecken Pyrdacors mag es zu verdanken sein, daß sie überhaupt noch geduldet wurden, alle Dankbarkeit war nahezu erloschen.

Der greise Darbasch aber versammelte ein letztes Mal die Druiden und schaffte es, eine Verurteilung all jener durchzusetzen, die die Erdkraft nur als Mittel sahen, die Natur für sich selbst zu mißbrauchen. Doch auch er mußte erkennen, daß die alten Zeiten vorbei waren, und statt die "Herren der Erde" zu überzeugen, konnte er sie nur in die Verbannung treiben, ehe seine Kraft nachließ und der letzte allgemein anerkannte Oberste Druide seine Augen für immer schloß.

Sein einstiger Widersacher und späterer Freund, der Geweihte Largorax aber war nach dem Freitod des getäuschten Königs von seinen Gefährten und Bewunderern zum Bewahrer der Kraft erhoben worden, zum geistigen Vater aller ingerimmgetreuen Zwerge, und in dieser Stellung tat er alles, um die Angroschim auf die Gefahren neuerlicher Bedrohungen vorzubereiten. In ihm brannte wie ein unverlöschliches Feuer der Wunsch, die alte geordnete Welt im Berge wiederherzustellen, wo jeder jedem Vertrauen und Glauben schenken konnte, wo die Feinde hart und grausam, aber wenigstens sichtbar und die Frontlinien klar waren. Auf seine Art war dies ein ehrenwerter Wunsch, aber nichtsdestoweniger nur ein Traum ohne Hoffnung auf Verwirklichung; können doch selbst die Götter die Zeit nicht zurückdrehen, um so weniger denn ihre Geweihten.

Vorerst aber mußte es darum gehen, so viel wie möglich zu retten: Zerstörte Werkstätten mußten erneuert, vernichtetes Werkzeug neu geschaffen und die alten Meister der Handwerkskünste gebeten werden, ihr fast in Vergessenheit geratenes Wissen der Nachwelt zu überliefern.

Als eines der Mittel, mit dem die Ingerimpriester den damaligen und künftigen Generationen die Bewahrung besonderen Wissens erleichtern wollten, diente schließlich auch die Einführung eines Schriftsystemes aus Bildern und Symbolen. Lange wehrten sich die gedächtnisstarken Geoden gegen diese Neuerung, die ihnen so manchen Einfluß als Wissensbewahrer rauben sollte; doch die meisten der pragmatischen Zwerge vermochten wenig Schlechtes an der neuen Methode finden, Kenntnisse und Erinnerungen unabhängig vom sterblichen Gedächtnis auf Dauer bewahren zu können.

Doch durch die große Verwirrung mit all ihren Streitigkeiten war Mißtrauen zwischen den Stämmen und Sippen aufgekeimt, und wenig war von der alten Waffenbrüderschaft zurückgeblieben.

So entstand die betrübliche, aber kaum überraschende Furcht, in einer allgemein bekannten Schrift verfaßte Geheimnisse der Handwerkszünfte wären rasch allgemeines Wissen, und jeder Neugierige könnte die wichtigsten Geheimrezepte entwenden. Diese Sorge griffen die Geoden nur allzugern auf. Man einigte sich schließlich auf den Kompromiß, daß jede Gilde oder Sippe ihre eigene Schrift haben solle, die nur wenigen Meistern bekannt wäre. Die Zwergendruiden selbst aber erbaten sich Zeit, die eigene Schrift zu entwerfen, sei ihre Profession doch voller unerklärlicher Dinge, für die das Rogolan nicht einmal richtige Ausdrücke kenne.

So kam, was kommen mußte: Diese komplexe Schrift gibt es bis zum heutigen Tage nicht, und kein Geode denkt daran, sie wirklich zu schaffen; ihre Geheimnisse aber teilen sie nicht mehr frei mit allen Wißbegierigen, sondern geben sie nur noch unter sich weiter. Seit dieser Zeit verlaufen die Wege der Zwergendruiden weitgehend getrennt von denen ihrer zwergischen Brüder, und nur noch hin und wieder zu besonderen Gelegenheiten arbeitet man zusammen.

Ähnlich hielten es auch die übrigen Angroschim, die sich vor allem auf ihre jeweilige engere Verwandtschaft besannen und sich mit anderen Sippen nicht selten erbitterte Prügeleien lieferten, wenn es um seltene Rohstoffe oder Vorräte ging. Denn nun im Frieden wuchsen die Sippen an Stärke und Zahl - anders als die begrenzten Schätze des Eisenwaldes und Xorloschs, so daß es im Berg immer enger zu werden schien, ein Übel, daß über kurz oder lang auch den Brüdern im Amboß drohen würde.

Calamans Queste und der Tag des Zorns

Vorerst noch war es die Autorität vornehmer Bergkönige und erleuchteter Hohepriester, die den Ausbruch großer Fehden vermieden, doch schließlich, vor nahezu viertausend Jahren brachte wie in einem komplizierten Räderwerk ein einzelnes Ereignis von geringer Bedeutung Vorgänge in Bewegung, die die ganze Welt der Zwerge auf ewig umformen sollten:

Einem vornehmen und wohlhabenden Mann aus dem Volke Aboralms war eine junge Tochter erwachsen, Aghira, die als die schönste Frau seit Zwergengedenken galt. Viele junge Männer aus allen Stämmen bewarben sich mit kostbaren Geschenken um ihre Hand, sie aber, die so goldgierig wie schön war, verspottete sie alle als "arme Schlucker" und wies ihnen die Tür.

Der junge Calaman, Sohn des Curthag aus dem Volk des Curoban, aber war nicht nur der zukünftige König seines Volkes, er hatte auch in kühnen Reisen durch verlassene Gänge und verlorene Dörfer viele Schätze zusammengetragen; denn das Volk Curobans galt allgemein als wagemutig, sein Prinz aber war der tapferste und waghalsigste von ihnen allen.

Als der stolze Calaman nun seine Schätze der schönen Aghira zu Füßen legte, war sie durchaus beeindruckt - und nach der Rücksprache mit ihren Eltern verkündete sie ihrem Kavalier, daß sie ihn erhören würde - sobald er ihr einen wirklichen Beweis seiner Liebe und seines Mutes brächte, wie etwa ein Stück aus dem Drachenhort Pyrdacors...

Zweifel befielen da den Galan, Zweifel und Unruhe, denn ein solches Diebeswerk wäre eine klare Verletzung des alten Friedens und damit ein Bruch aller zwergischen Gesetze. Doch jeden Tag, da er seine Angebetete in den Hallen lustwandeln sah, wuchs seine Entschlossenheit, es mit dem Drachen aufzunehmen, und schließlich schlich er sich in einer dunklen Nacht aus Xorlosch fort und überwand den Yaquir mit Hilfe eines hohlen Baumstamms - der erste Zwerg seit dem unglücklichen Ordamon, der aus eigenem Willen in das Reich des Drachengottes eindrang. Südlich des Flusses aber mußte er sich zum Schutz vor den immer wachsamen Echsenwägen gen Osten wenden, und lange reiste er, bis er den hohen Raschtulswall erblickte.

Inzwischen hatte Sorge sein Herz ergriffen, denn zu übermächtig und unbesiegbar schienen die Gegner. In den sicheren Schluchten dieses Massivs aber begegnete er freien Wesen, wie er sie noch nie zuvor erblickt hatte: von Gestalt ähnlich den Angroschim, doch weit größer und schlanker, weniger kräftig, aber mit gewandteren Leibern. Sie nannten sich 'Menschen' oder auch Kinder von Tulam und lebten in den Bergen - doch nicht in richtigen Hallen oder Stollengängen, sondern höchstens in natürlichen Höhlen, oft sogar nur in leichten Hütten oder Zelten, die sie auf der häufigen Flucht vor den Echsen gut mit sich tragen konnten - denn ihr Schicksal war das dauernde Gejagtwerden durch des Drachen Schergen. Genauso beteten sie auch nicht zum Allvater Ingerimm, sondern zu einem raubtierhaften Gott namens Feqz. Dennoch schloß Calaman rasch Freundschaft mit diesen seltsamen Leuten, denn wie er waren sie Feinde des Drachen.

Neue Zuversicht wuchs in ihm, als er die sah, die schon seit Jahrtausenden am Rande des Drachenreiches überleben konnten; und einer von diesen Menschen, der junge Assaf, Sohn des Kasim, erklärte sich bereit, dem kühnen Zwerg auf seiner gefährvollen Fahrt zu folgen, denn in ihm brannte das dunkle Feuer derer, die sich besonders ihrem Gott der List und Heimlichkeit verschrieben hatten, und unter seinem Schutz in dunkler Kleidung in der Kälte der Nacht ins Tal stiegen, um harte und geschickte Schläge gegen die zeitweilig trägen Echsenwesen zu führen.

Gemeinsam gelang es den beiden, Zwerg und Mensch, Angroschim und Tulamide, die Reihen der Wachen und Schergen zu durchdringen, und jeder war dem anderen eine unersetzliche Stütze auf dem Weg. So manche Legende der Söhne Curobans erzählt von den Heldentaten und Gefahren dieser Queste, schließlich aber standen sie tatsächlich vor dem Hort, auf dem der Goldene Drache schlief - und wie durch ein Wunder gelang es dem kühnen Calaman, unbemerkt einen kostbaren Kronreif von dem Haufen der Kostbarkeiten zu nehmen und damit wieder zu verschwinden.

ca. 3080 v. BF.:

Calaman entdeckt im Raschtulswall die Vorfahren der Tulamiden

ca. 3075 v. BF.:

Calaman stiehlt Ordamons Krone aus Pyrdacors Hort

Erst am nächsten Tag betrachtete er seine Beute näher, und siehe, es war ein unverkennbar zwergisches Werk von gewaltigem Alter, ein Stirnreif von allerhöchster Pracht, golden und juwelenverziert, und alle Geschichten seiner Kindheit fielen Calaman ein, die die verschollene Krone des unseligen Ordamon erwähnten... Gemeinsam machten sich Calaman und Assaf auf den Rückweg, am Rande der Khoram-Berge aber mußten sie sich trennen, um die Verfolger irrezuführen. Unter großen Fährnissen und Entbehrungen gelangte der Zwerg am Ende glücklich zurück in die Sicherheit der hohen Berge, wo er es kaum erwarten konnte, seiner Angebeteten das Diadem zu überreichen - und als die Schöne die Pracht der Krone erblickte, geriet sie in helle Verzückung. Rasch wurde die Verlobungsfeier abgehalten und die Hochzeitszeremonie für das nächste Jahr festgesetzt, denn die Vermählung zwischen den vornehmsten Jungzwergen zweier großer Stämme sollte das größte Fest werden, das die Hallen von Xorlosch seit langem erlebt hatten.

Die eitle Aghira aber ließ es sich nicht nehmen, vor ihren Schwestern und Freundinnen mit der Krone zu protzen, und allmählich machte das Wort von Calamans Abenteuer die Runde durch ganz Xorlosch, und alle, die die Welt für einen Platz für kühne Heldentaten hielten, stimmten ihm insgeheim zu.

Bei jenen aber, die wenig riskieren mochten, und es für besser erachteten, die Welt außerhalb der sicheren Berge zu meiden, erwachten Entsetzen und Zorn über diese leichtsinnige Tat, und da jene Leute in Xorlosch die Macht in Händen hielten, bereiteten sie ebenso verschwiegen einen Prozeß vor, um an Calaman ein Exempel zu statuieren und die ehrwürdigen Hallen Xorloschs für immer von aller törichten Abenteuerlust zu säubern.

Am Hochzeitstage früh in jenem Jahr, das später nach menschlicher Rechnung 3072 vor Bosparans Fall genannt werden sollte, waren alle Eingeladenen zusammengeströmt, und viele außenstehende Bewunderer des kühnen Calaman waren ebenfalls erschienen.

Ehe die Zeremonie aber beginnen konnte, erklärte der Priester den Bräutigam für unwürdig; zugleich betraten auch gepanzerte Männer des Xuragosch - der in jenem Jahre der Bewahrer der Kraft war - den Saal und wollten Calaman festnehmen: Er habe, so sprach der Priester, noch einige Stunden Zeit, sich zu verabschieden, denn am nächsten Tage werde er wegen seines vielfältigen Frevels auf ewig aus seiner Heimat Xorlosch verbannt.

Das Unvorstellbare geschah: Zwar sagte sich Calamans Braut, die schöne Aghira, sofort vor aller Augen von ihm los, doch seine Sippe hielt zu Calaman, und viele seiner Bewunderer ebenfalls. Nach kurzem Gerangel waren die Wachen entwapnet und vor die Saaltüren gedrängt, die Kinder Curobans aber machten sich auf, mit ihrem Hab und Gut Xorlosch zu verlassen. Am großen Tor kam es zu einem weiteren Handgemenge, doch schließlich lag der freie Himmel vor den abenteuerlustigen Angroschim. Als der Monat zu Ende war, hatte fast jeder fünfte Zwerg seine Heimat verlassen und war aufgebrochen, sein Glück in der Ferne zu suchen.

Der Bewahrer der Kraft soll, so heißt es, vor Zorn gerast haben, doch es gab kein Mittel, die Abtrünnigen zu halten, die rasch ostwärts zogen, um erst in den heimatlichen Bergen der Trolle innezuhalten. Eine aber war dem Calaman nicht gefolgt: Seine Verlobte Aghira, die nichts mehr fürchtete als den Verlust ihrer Schätze und ihren Bräutigam nun ob seiner Torheit und baldigen Armut verspottete.

Dennoch wandte sich die Wut des Xuragosch gegen sie, und er forderte von Aghira und den Kindern Aboralms mit drohenden Worten die Herausgabe der Krone, um sie gemäß dem alten Vertrag zurückzugeben oder aber der Seele Ordamns zu opfern. Doch nun zeigte sich die wahre Natur des Reifs, denn gleich wessen Werk er war, er hatte zu lange auf Pyrdacors Hort gelegen und war wie der Drache der Träger bösester Eigenschaften; erfüllt von Goldgier, Dünkel und Machthunger, bereit und fähig, seine "Besitzer" unheilvoll zu beeinflussen.

So gingen mit der Zeit üble Strömungen von dem hochgeschätzten Schmuck aus, die die Kinder Aboralms und viele andere Zwerge in ihrer Macht nur bestätigten und ihnen eine goldene Zukunft vorspiegelten. Aus ihrem Stolz wurde Hochmut, aus Fürsorge Herrschsucht, aus Interesse Gier.

3072 v. BF.:

Calaman vom Stamme Curobans wird aus Xorlosch verbannt. Seine gesamte Sippe verläßt mit ihm die Stadt und zieht gen Osten



Und als Aghira von der Zierde ihres Schatzes lassen sollte, weigerte sie sich rundheraus, während sie zugleich ihre Brüder und Verwandten aufstachelte, die sich nur zu gern von neuerwachter Goldgier leiten ließen.

Viele Monde lang wogte der Streit zwischen dem Volk Aboralms und den Anhängern des Hochgeweihten Xuragosch, und eines Tages machte sich der Bewahrer der Kraft selbst auf, den umstrittenen Reif einzufordern. Die Brüder Aghiras aber lockten ihn in eine Falle und töteten den umherirrenden Greis in einem toten Stollen mit Steinwürfen wie einen räudigen Hund, nachdem ihre Schwester ihm mit ihrer schönsten Zierfibel die Augen ausgestoßen hatte.

An jenem Tag, an dem zum ersten Mal seit Bestehen der Welt ein Zwerg von einem Zwerg ermordet wurde, soll die Erde selbst gebebt und gezittert haben, und Flammen schlugen an diesem Tag des Zorns aus allen Wänden. Aghira, so heißt es, wurde für ihren Frevel in einen ewig brennenden Stein verwandelt, die übrigen ihres Stammes flohen voller Angst aus den Höhlen Xorloschs nach Norden; mit sich trugen sie einen Zierstein aus dem Diadem, einen kleinen Smaragd, fast unscheinbar im Vergleich zu den zurückgelassenen Schätzen, und doch ein Same neuen Unheils und Träger des Fluches, der seitdem auf diesem Volk unauslöschlich ruht.

Eigentlich müßte viel gesagt werden über jene Jahre, als die Macht des Drachen von den Zwergen selbst in ihre Hallen getragen worden war, doch wenig Genaueres ist bekannt, als ob selbst die Erinnerungen der Alten jene schandbare Zeit mit einem freundlichen Schleier umhüllt hätte. Allein, man weiß, daß in den Wochen nach dem Tag des Zorns auch ein weiterer Stamm verschwand: die Söhne Brogars, doch über dessen Schicksal ist nichts Eindeutiges bekannt.

Ebenso verließen eine Reihe von Sippen das unglückgeschüttelte Xorlosch und zogen in die noch einsamen Koschberge, um dort Ruhe und Frieden zu finden.

Auch geschah es in jener Zeit, daß ein junger Geweihter des Ingerimm und sein druidischer Seelenbruder gemeinsam die Natur der zurückgelassenen Krone ergründeten und fast dem Wahnsinn anheimfielen, als sie erkannten, welches tückische Unheil ihr Volk getroffen hatte; in jenen Tagen entstand auch die auf ewig unbeweisbare Vermutung, der zutiefst böse Drachengott habe die Krone eigens erschaffen und alles geschehen lassen, um die Angroschim auf eine Weise zu schlagen, die sie ihm nicht einmal offen anlasten konnten, ohne den eigenen Vertragsbruch zuzugeben...

Alle Versuche, das Diadem zu vernichten, schlugen fehl, war es doch auf unerklärliche Weise verbunden mit der halbgöttlichen Substanz des Drachen. Doch zumindest zurücksenden konnten die Zwerge es dem Urheber des Unheils.

Die Krone aber soll von Pyrdacor wieder seinem eigenen Hort einverleibt worden sein und viel später den Sturz des Drachen überlebt haben, woraufhin sie schließlich zu den

In Xorlosch beginnt der
Bruderkrieg der Zwerge.

Am Tag des Zorns erschlagen
Aghiras Brüder vom Stamme
Aboralms den Hochgeweihten
Xuragosch.

Ingerimm läßt die Erde beben und
Feuersbrünste aufwallen.
Aghira wird in eine ewige
brennende Statue verwandelt.

3072 v. BF.:

Aboralms Volk flieht in den
Norden

Die Söhne Brogars ziehen unter
ihrem Ältesten Brumil ins Eherne
Schwert und sind seitdem
verschollen

um 3000 v. BF.:

Auszug vieler Zwerge aus
Xorlosch

Diamanten Sultanen der Tulamiden gelangte. Nach deren Ende trug Hela-Horas die Drachenkronen, und heute lagert sie - so heißt es - in den Kaiserlichen Schatzkammern zu Gareth...

Das Goldene Zeitalter

Mit diesen Ereignissen endete die Zeit der Unschuld für die Angroschim auf ewig, und eine neue Ära begann, die später in bitterem Spott die goldene Zeit genannt wurde, denn dieses Metall begann nun die Herzen und Seelen vieler Zwerge zu beherrschen, und war bald zum Überleben notwendiger als Stammeszusammenhalt und Freundschaft. Gold ist immer fleckenlos, den die ihm zustehenden Makel und Schäden fügt es statt dessen der Seele seiner Besitzer zu.

Zu Beginn des Goldenen Zeitalters geschah es auch, daß sich viele Zwerge in kleinen Gruppen oder einzelnen Sippen aufmachten, um das geschändete Xorlosch zu verlassen, und die meisten verstreut lebenden kleinen Zwergengestirne haben ihren Ursprung in jener Zeit.

Es sei nicht verschwiegen, daß es auch bei dem Aufbau dieser neuen Bergreiche große Taten und heldenhafte Frauen und Männer gegeben hat, die den einst höhnischen Namen der Zeit mit Sinn und Leben erfüllten, als sie ihre Völker zu neuer Blüte führten.

Doch der einstige Zusammenhalt aller Angroschim war vorbei, und über kurz oder lang kam es in jedem Volk zu blutigen Fehden zwischen den Sippen, die gar manches Todesopfer sahen.

Der Drache aber glaubte sein Ziel wohl erreicht und die Zwerge geschwächt und zerstreut, denn von nun an richtete er sein Augenmerk vor allem darauf, den Seinen ähnliche Kräfte über die Elemente zu geben, wie sie die Geoden besaßen; denn jene waren die einzigen Feinde, die er nie besiegen konnte.

Dieses Streben aber weckte, so heißt es, den Zorn der Götter selbst, und als vor mehr als dreitausend Jahren der Große oder Letzte Drachenkrieg über Aventurien tobte, wurde der alte Feind des Zwergengeschlechtes nach hartem Kampf vernichtet, sein Reich Zze Tha aber war zu der lebensleeren Wüste geworden, die sich heute noch zwischen Goldfelsen, Eternen und Khoramgebirge erstreckt.

Die Zwerge überstanden auch diese Zeit des Chaos in ihren sicheren Berghallen, und gering war ihr Anteil an jenen Ereignissen, die von Höheren als den Angroschim bestritten wurden - allein die Zwerge des Amboß taten ihr Teil zum Sturz des Drachengottes.

Doch dieses wie auch die Geschichte der übrigen Stämme sei unter den jeweiligen Beschreibungen der einzelnen Zwergenvölker berichtet, denn eine allgemeine Historie der Angroschim muß schweigen, wo es keine gemeinsame Geschichte mehr gibt.

Das Eherne Zeitalter.

Im "Jahre des langen Regens, der Harbogs Minen volllaufen ließ" siedelten zum ersten Male Großlinge aus dem Westen in einem Gebiet, das den Zwergen des Amboß zu eigen war. Nach einigen Scharmützeln erstürmten die Zwerge den äußersten Vorposten der Menschen. In den folgenden Jahren kam es immer wieder zu Auseinandersetzungen im Tal des Yaquir.

Auf das erste Zusammentreffen mit den güldenländischen Siedlern reagierten die einzelnen Stämme noch weitgehend unterschiedlich, trotzdem machte das energische Vordringen der Menschen den Angroschim bald klar, daß auch sie besser wieder enger zusammenarbeiten sollten, wollten sie nicht von der hereinbrechenden Flut landhungriger Siedler fortgespült werden, die das zuvor freie Gebiet beanspruchten, Grenzzlinien zogen und alle "Eindringlinge" mit harten Strafen bedrohten.

Nach langen und schwierigen Verhandlungen einigte man sich deshalb darauf, in Zeiten der Not erneut Hochkönige zu wählen; ein Beschluß, den alle Völker aus den verfluchten Kindern Aboralms und den verschwundenen Söhnen Brogars mittrugen. Da sich von nun an die Geschichte der Angroschim als Gesamtheit kaum von der

ca. 2100 v. BF.:

Der Große Drachenkrieg: Pyrdacor wird von den Göttern geschlagen, die KhomWüste entsteht. Die Tulamiden drängen die Echsendiener des Gottdrachen zurück

883 v. BF.:

Zwerge aus dem Amboß erstürmen Yaquirquell, einen Vorposten der Bosparaner Armee. Das erste Zusammentreffen von Zwergen und Güldenländern verläuft blutig.

bekannten Historie der Menschen des Mittelreichs trennt, seien nur die wichtigsten Taten der Hochkönige aufgeführt:

Die Hochkönige der Zwerge

Der erste König, Angbarosch von Kosch, versöhnte die Zwerge - vor allem die des Amboß - mit den Menschen und handelte mit dem Friedenskaiser Am die ersten Verträge zur Beilegung von Landansprüchen aus.

Swerka vom Amboß führte die Angroschim in den Elfenkriegen, als die Auelfen des Yaquirtales die Zwerge wegen angeblicher Waldfrevel befehden. Trotz erster Anerkennung blieb er eine tragische Gestalt, dessen Wirken vor allem auf sein eigenes Volk beschränkt blieb.

Ramoxosch 111. von Lorgolosch, der dritte in diesem Amt, stellte sich einer weit größeren Gefahr entgegen, als er den Kampf gegen die von Norden hereinbrechenden Schwarzpelze aufnahm (er führte ein Heer von fast 500 Krieger in die Schlacht) und mit den Elfen unter König Tasilla Abendglanz den Saljeth-Pakt schloß, der zum Sieg über die Orks und Frieden mit den Elfen führte und letzten Endes den Bestand des menschlichen Kaiserreiches sicherte.

Greifax Rechtsetzer von Xorlosch war ein friedlicherer Hochkönig, der dennoch großen Respekt verdient, handelte er doch über drei Jahrzehnte hinweg die Buchstaben der Lex Zwergia aus, die die rechtliche Sonderstellung der Angroschim im Mittelreich garantierte und von ihm sowohl gegen die gewaltigen Forderungen Kaiser Sighelms wie auch gegen die anfangs starre Ablehnung der einzelnen Völker durchgesetzt werden mußte.

Der vorerst letzte Hochkönig aber war Ambros von Kosch, der dem Zwergengeschlecht in der harten Zeit vorstand, als die Mächtegern-Erben Rohals sich die Magierkriege lieferten und viele Schwarzmagier nur zu eifrig die extreme Magieresistenz der Zwerge in langen Versuchen und Experimenten zu untersuchen begonnen hatten. Nur wenige Berichte erzählen von den zahllosen Angroschim, die in den Laboren und Folterkammern des schwarzen Borbarad und seinesgleichen umkamen, ehe König Ambros in engem Zusammenwirken mit den Druiden des Zwergenvolkes dem ein Ende setzen konnte. Dieser Einsatz wurde seinem Volk nur schlecht gedankt, doch davon möge die Geschichte der Hügelzwerge berichten.

Seit dieser Zeit bestand kein Bedarf mehr nach allumfassenden Königen, denn selbst für Menschen so mörderische Krisen wie die Thronkriege mit dem Sieg Kaiser Pervals konnten die Angroschim einfach meiden, indem sie sich unter die Erde zurückzogen, bis sich die Sturmwinde wieder gelegt hatten.

Möge den ältesten Kindern der Erde dieses Geschick auch in Zukunft gewährt sein, denn "interessante" Zeiten haben die Angroschim seit ihrer Erschaffung gewiß zur Genüge erlebt und überlebt.

883 v. H.:

Verkündung der Lex Zwergia durch Kaiser Sighelm

Die Hochkönige der Zwerge:
756-712 v. BF.: Angbarosch
???-??? v. BF.: Swerka
172-119 v. BF.: Raxomosch
888-826 v. H.: Greifax

402-385 v. H.: Ambros

Kultur und Wesen der Angroschim

Obwohl die Zwerge in ihrer langen Geschichte sich in viele Völker mit oft sehr unterschiedlichen Kulturen geteilt haben (die dementsprechend auch jede für sich beschrieben werden sollen), gibt es doch eine Reihe von Gemeinsamkeiten, die

zum Teil einfach auf den körperlichen Eigenschaften der Angroschim beruhen. Deshalb sei hier zuerst einmal genauer beschrieben, inwieweit sich ein Zwerg schon körperlich von einem Menschen unterscheidet.

Körperliche Grundlagen

Auch wenn Sagen der Menschen und Überlieferung der Zwerge vielfach von der urzeitlichen Erschaffung der Angroschim aus Felsgestein erzählen - in Gegenwart und überschaubarer Vergangenheit entstehen und entstanden neue Zwerge ebenso wenig aus plötzlich belebtem Stein wie Menschen aus Lehm oder Holz:

Angroschim werden gezeugt, geboren und von fürsorglichen Eltern aufgezogen. Dementsprechend haben sie auch genauso Haut, Muskeln und Knochen und verfügen auch sonst über keine extremen Unterschiede im grundsätzlichen Körperbau - weder zum Guten noch zum Schlechten. Alle "Berichte" über steinerne Knochen, eisenharte Haut oder ähnliches sind jedenfalls eindeutig übertrieben oder schlicht und ergreifend zusammenfabuliert.

Dem steht allerdings ein anderer Fehler gegenüber, der angesichts der geselligen Natur, Fröhlichkeit und Umgänglichkeit der Angroschim ebenfalls sehr verständlich ist: Zwerge mögen dem Menschen in vieler Hinsicht geistesverwandter vorkommen als die oft sehr fremdartigen Elfen - dennoch handelt es sich bei den Herren der Berge keineswegs einfach um kleinwüchsige Menschen mit langen Bärten.

Die Wahrheit liegt vielmehr irgendwo in der Mitte: Die Angroschim sind eine eigenständige Art, die mit den Menschen allenfalls weitläufig verwandt ist, so daß es beispielsweise keine glaubwürdigen Berichte über Mensch-Zwerg- oder gar Elf-Zwerg-Mischlinge gibt.

Körpergröße

Das auffälligste körperliche Merkmal der Angroschim ist natürlich ihre geringe Größe: Das körperliche Wachstum eines Zwerges endet etwa zu seinem dreißigsten Lebensjahr, wenn er eine Körpergröße von maximal sieben Spann (1,40m) erreicht hat - anzumerken wäre hier, daß ein erwachsener Zwerg auch nach Maßstäben der Angroschim als kleinwüchsig betrachtet wird, wenn er die Höhe von sechs Spann (1,20m) nicht erreicht. (Was jedoch ebenso selten vorkommt wie Zwerge, die zu einer Größe von mehr als sieben Spann zwei Fingern heranwachsen.)

Diese für menschliche Verhältnisse geringe Größe schlägt sich natürlich auch und gerade in der Baukunst spürbar nieder: In überwiegend oder ausschließlich von Zwergen

bewohnten Orten liegt die übliche Tür- und Durchgangshöhe in der Regel bei acht Spann (1,60m), während Zimmer und andere geschlossene Räume "immerhin" zwei Schritt hoch sind - doch naturgemäß nur selten eine freie Decke haben, sondern statt dessen außer mit Deckenlampen und Kronleuchtern auch mit allerlei Einrichtungsgegenständen und Vorräten bis hin zum Räucherschinken behängt sind, so daß man auch hier nicht von freiem Durchgang für "Großlinge" sprechen kann.

Starker

Nach der Größe sind es vor allem die prächtigen Bärte, die



alle Berichte über die Zwerge hervorheben - und auch unter den Angroschim selbst ist der Bart eine Zeichen der Würde und bestimmt - je nach Pracht und Schönheit - teilweise das Ansehen bei den Stammes- und Sippengegnossen. Der Bartwuchs setzt bei männlichen Zwergen etwa mit dem fünfzehnten Lebensjahr ein, so daß ein Jungzwerg zum Zeitpunkt seines Reifestes, der Feuertaufe zwanzig Jahre später, bereits mit einem stattlichen Vollbart aufwarten kann, der bis zu einem Schritt lang werden und weit bis über den Gürtel hinabreichen kann.

Wehe aber dem Angroschim, der aufgrund einer seltenen Krankheit überhaupt keinen Haarwuchs im Gesicht hat, denn auch diese bemitleidenswerten Fälle gibt es: Er wird stets bedauert und behütet werden. Es nützt ihm nichts, wenn er sich als mutiger und kräftiger Krieger erweist - man wird ihn Zeit seines Lebens für hilflos und schutzbedürftig halten. An die Feuertaufe ist kaum zu denken. Das Leben eines derart bevormundeten Kahlkinnes verläuft öde und führt manchmal dazu, daß die Betroffenen sich von Stamm und Sippe lösen und ein Abenteuerleben unter den Menschen führen.

Robustheit

Schon legendär ist die Zähigkeit und Widerstandsfähigkeit der Angroschim - tatsächlich verweisen selbst weniger robuste Individuen die klassische Gleichsetzung von kleinem Wuchs mit schwächlicher Konstitution zumindest für das Zwergenvolk ins Reich der Legende: Was das Überstehen von körperlichen Strapazen angeht, kann ein Zwerg wohl jeden menschlichen Gefährten beschämen, so daß die Redensart von den "Geschöpfen aus Erz und Fels" zumindest in einem übertragenen Sinne richtig ist. Verantwortlich für diese Zähigkeit sind unter anderem die besonders festen Muskeln und starken Knochen, aber auch der Umfang so wichtiger innerer Organe wie Lunge und Herz, die an Größe fast an die menschlichen heranreichen: Besonders das enorme Lungenvolumen hilft den Angroschim etwa bei Begegnungen mit dem alten Erzfeind Wasser - ist ihr Körper doch so schwer gebaut, daß sie fast den doppelten Kraftaufwand brauchen, um ihn über Wasser zu halten (sofern sie überhaupt über die seltene Gabe der Schwimmkunst verfügen...)

Zechkunst

So berühmt ist die vorzügliche Verträglichkeit für gebräute und gebrannte Getränke, daß mancher Anatom die Leber für das am besten entwickelte und leistungsfähigste Organ des Angroschim hält: Auch wenn viele Zwerge zu jeder Mahlzeit und bei Feiern schier unglaubliche Mengen Bier, Schnaps oder - selten einmal - Wein verdrücken, sind sie doch nur selten so betrunken, daß sie ihre Aktionen nicht mehr unter Kontrolle haben. Und eine andere Erscheinung unterscheidet sie gar noch deutlicher von menschlichen oder elfischen Vieltrinkern: Während bei den Großlingen oft das schiere körperliche Bedürfnis nach Gebranntem die anfängliche

Freude am Geschmack verdrängt, scheint es keinerlei zwergische Alkoholiker zu geben - selbst wer pro Tag seine zwanzig Maß Zwergenbock trinkt, kann in Zeiten des Mangels darauf genauso gut verzichten, ohne ernste körperliche Mängel oder andere Probleme zu erleiden (wenn man von konsequent schlechter Laune und mürrischer Stimmung einmal absieht...)

Geschicklichkeit

Sowohl angesichts ihres Bierkonsums wie auch im Vergleich zu ihrem stämmigen und behäbig wirkenden Körperbau überrascht an den Zwergen auch ihre enorme Fingerfertigkeit: Wenn es darum geht, einen Stein oder ein Metall zu formen, einen komplizierten Mechanismus zu konstruieren oder andere handwerkliche Leistungen zu vollbringen, scheint niemand die Begabung der Zwerge übertreffen zu können - oder wie es einst der fahrende Alchimist Camon di Troca ausdrückte: "Wenn die Zwerge sagen, sie seien von Ingerimm aus Erz und Metall geschmiedet worden, so hat er für die Finger gewiß Quecksilber genommen."

Verteilung der Geschlechter

Als eines der merkwürdigsten Phänomene der Angroschim, das ihre Gesellschaft in alle Bereiche hinein prägt, gilt die Seltenheit der Frauen, die man natürlich ebenso gut als eine übermäßige Häufigkeit der Männer bezeichnen könnte: Auf hundert geborene Mädchen kommen etwa dreihundert Knaben, unter denen viele Zwillinge, aber auch Vierlinge oder alle Jahrtausende gar Achtlinge sind, während Einzelkinder ziemlich selten und Drillinge oder Fünflinge seltsamerweise gar nicht vorkommen - ebensowenig wie es weibliche Mehrlinge zu geben scheint. Der Grund für diese Laune Ingerimms, die schon Anlaß für unzählbar viele Spielereien mit Zahlenmystik gegeben hat, ist weiterhin unbekannt und entzieht sich wohl auch dem Verständnis der Sterblichen - sicher ist nur, daß durch sie die Zwerge ein Volk von überaus vielen Männern sind, von denen sich meist zwei, vier oder gar acht ausgesprochen ähnlich sehen.

Alter

In der Tat erreichen die meisten Zwerge ein hohes Alter - sie werden sprichwörtlich "steinalt" -, aber jegliche Behauptung, ihre Lebensspanne sei unbegrenzt, wird schon durch die zwergischen Chroniken widerlegt:

Für gewöhnlich kann ein Zwerg damit rechnen, etwa drei- bis vierhundert Jahre bei bester Gesundheit zu verbringen und außer dem Ausbleichen des Bartes kaum Zeichen von Alter zu zeigen. (Zwerginnen werden übrigens meist zwanzig bis dreißig Jahre älter als die Männer eines Volkes.)

Es gibt jedoch auch ernstzunehmende Berichte über Zwerge, die ein Alter von 700 und mehr Jahren erreicht haben, genau

so, wie auch ein plötzlicher Verfall, der binnen weniger Wochen einen Zwerg in der Blüte seiner Jahre zum Greis werden und sterben läßt, ein gelegentlich auftretendes Phänomen ist. Über diesen "Zwergentod" reden die Angroschim jedoch äußerst ungern, und es wird sich keine Gedenktafel für einen hundertjährigen Zwerg finden, der nicht an Feindeshieb, Unfall oder schwerer Krankheit verblieben ist.

Erdverbundenheit

Ein weiteres Phänomen im Leben der Zwerge ist weniger bekannt, aber gleichfalls sehr bedeutsam: Bei ihrer Erschaf-

fung hat Ingerimm offenbar auf viele gute Eigenschaften Wert gelegt - die Fähigkeit der Seele, des Nachts fremde Länder und Zeiten zu erforschen, gehört jedoch nicht dazu. Prosaischer gesagt: Zwerge sind so erdverbunden und bodenständig, daß sie nur sehr selten träumen. Im Schlaf gleichen sie oft eher einer Steinfigur als einem lebenden Wesen: Sie rühren sich kaum, rollen nicht mit den Augen und scheinen auch sonst unbelebt. Aus diesem Grund ist es auch eine ernstzunehmende Angelegenheit, wenn ein Zwerg tatsächlich geträumt hat: Diese sehr seltenen "Träume" handeln fast immer von Ahnen oder Verwandten, die Hinweise geben oder Aufträge erteilen und müssen als tatsächliche prophetische Visionen gewertet werden.

Kulturelle Gemeinsamkeiten

Entgegen aller Legenden kann nur wenig Allgemeingültiges über die Lebensweise aller Zwerge gesagt werden: Fast jede Kultur hat da ihre kleinen und großen Eigenheiten. Dennoch soll hier versucht werden, jene Dinge vorzustellen, die allen Völkern gemeinsam sind und die zugleich eine wichtige Rolle im Leben eines Zwerges spielen.

Lebensweis

Schon der Lieblingsaufenthalt der Angroschim zeigt, daß sie sich von den Menschen unterscheiden: Angst vor den dunklen Erdinneren, vor engen Gängen und Stollen vor einem plötzlichen, unabwendbaren Eingeschlossensein bis zum langsamen qualvollen Erstickungstod scheint den Zwergen nahezu unbekannt zu sein: Sie fürchten eher den hohen, unbezwingbaren Himmel, aus dessen unbekannten Weiten Feinde und Gefahren jederzeit heranrasen können, während dem hilflosen Opfer nicht einmal Zeit zur Flucht in eine rettende Höhle bleibt.

Tatsächlich ist die echte Platzangst bei den Angroschim recht stark verbreitet und heute noch erschrecken viele Mütter ihre Kinder damit, daß einst der Himmel einstürzen könnte; später dann warnt man die Heranwachsenden vor den realeren Gefahren herabstürzender Drachen und ähnlicher fliegender Ungeheuer.

Kurzum, ein unterirdischer Platz bedeutet dem Zwerg eher Schutz als Gefahr, ganz gleich, ob es sich konkret um eine ehrfurchtgebietende Halle im Berg oder ein gemütliches Hügelhaus handelt.

Wenn die Angroschim also schon der Erdoberfläche mißtrauen, ist es denn auch kein Wunder, daß sie so schwankenden und unsicheren Orten wie elfischen Baumhäusern oder gar Schiffen auf hoher See schon gar nichts abgewinnen können, wo ihnen nicht einmal fester Boden unter den Füßen Halt und Beistand gewährt.

So manches Mißverständnis mit Elfen oder Seeleuten mag entstanden sein, als jene das Mißtrauen auf sich bezogen, daß die Angroschim angesichts der unsicheren Umgebung heg-

ten. Übrigens ist die Höhenangst bei einigen Völkern so stark ausgeprägt, daß sie nicht nur Angst leiden, wenn sie selber von großen Höhen hinabschauen, sondern sogar dann, wenn sie sich hoch und steil aufragenden Gebäuden oder Naturformationen gegenübersehen, von denen irgend etwas auf sie hinabstürzen könnte...

Eng verbunden mit der unterirdischen Lebensweise der Zwerge ist auch ihre Vertrautheit mit den Schätzen der Erde, mit kostbarem Erz, Schmiedeeisen und Gold für Schmuck, mit Juwelen und Mineralien und steinerner Zwergenkohle für Heizung und Verhüttung. Zu fragen bliebe in Abwandlung eines alten Rätsels nur, was früher da war, die Stollen oder die Schätze: Sind die zu ihrem Schutz vor Himmelsmächten unterirdisch lebenden Zwerge auf die Bodenschätze gestoßen und haben mit ihnen Meisterwerke zu schaffen gelernt? Oder aber ist ein Volk von Schmieden und Bergleuten so sehr seiner Arbeit verbunden gewesen, daß es der Quelle seiner Macht bis unter die Erde gefolgt ist und später dann Ängste vor dem Freien entwickelte?

Mag diese Frage angesichts der klassischen zwergischen Schöpfungslegende auch müßig erscheinen, so gibt es doch einige Sagensplitter, die von einem urzeitlichen Leben der ersten Zwerge auf der Erdoberfläche erzählen...

Wie dem auch sei, heute ist die enge Verbindung von Zwergen mit Höhlen, Stollen und Tunneln unumstößlich und keiner bezweifelt, daß die Angroschim eine angeborene Begabung für Schmiede- und Steinmetzkunst, Baukunst und Mechanik, aber auch für Mathematik und Erzkunde haben, wenn auch diese vielfältigen Talente fürwahr nicht in allen Völkern gleich stark ausgeprägt sind.

Als Faustregel kann man deshalb auch sagen, daß die meisten Zwergenstaaten zwar auch über der Erde Viehzucht und sogar Ackerbau betreiben, daß sie dennoch nur selten wirklich selbstgenügsam sind, sondern in der Regel starke Handelsbeziehungen mit den Menschen unterhalten - gerade weil ihre handwerklichen Erzeugnisse so hochwertig sind, daß sie für sie im Austausch weit mehr Lebensmittel bekom-

men, als sie selber erzeugen könnten - kein Wunder also, daß nur knapp ein Viertel aller Zwerge Aventuriens in der Landwirtschaft tätig ist (im Vergleich zu fast vier Fünfteln aller Menschen).

Auch hier gilt allerdings, daß sich die einzelnen Völker und Kulturen stark voneinander unterscheiden.

Bergmannskunst

Wie bereits erwähnt, gilt das Volk der Zwerge im Erschaffen und Unterhalten von Minen und Stollen zu recht als überaus begabt, und kein anderer gräbt so tief und doch sicher.

Sämtliche den Menschen bekannten Erze und Bodenschätze werden auch von den Angroschim gefördert, manche weiteren wissen sogar nur die Zwerge zu finden und zu veredeln: Die Zwergenkohle ist - anders als die übliche Holzkohle, die im Meiler entsteht, ein fester Stein, und dennoch brennbar; ja, sie entwickelt gar weit höhere Hitze und kann mit normaler Kerzenflamme gar nicht entzündet werden, sondern es braucht schon ein prasselndes Kaminfeuer, um die Hitze in ihr zu erwecken.

Eine Besonderheit unter den Erzen ist schließlich auch das in vielen Sprachen als Mondsilber bekannte Edelmetall, daß die Zwerge selbst Platin nennen und als einzige zu Tage fördern: Dieses überaus kostbare Metall, dessen Preis wohl beim Fünffachen des Goldes liegt, ist selbst für die Angroschim sehr selten und so begehrt, daß es kaum einmal verkauft wird - denn es ist leicht schmiedebare wie Gold und noch edler: Kein Stoff der Welt vermag es zu beflecken und anders als etwa gewöhnliches Silber läuft es nie an, sondern bleibt immer glänzend und makellos.

Schließlich seien aber auch noch Koboldeisen und Neckkupper erwähnt, zwei Funde, die nur allzuoft unerfahrene Bergleute und Prospektoren jubeln lassen: Denn sie wirken zwar wie normales Eisen- oder Kupfererz, sind aber von böartigen Kobolden derartig verwünscht, daß sie beim Verhütten nicht schmelzen, sondern einfach mit häßlichem Zischen und unter Schwefelgestank entflammen und verbrennen.

Waffenkunst

Über die Einstellung zu Kampf und Krieg und Waffengebrauch wird noch bei den einzelnen Völkern Genaueres gesagt, deshalb sei hier nur auf die körperlichen Umstände eingegangen: Ihre Gabe, auch lange Entbehrungen auszuhalten, ermöglicht den Zwergen das Führen langer Kämpfe ebenso wie ihre Geschicklichkeit und ihr Erfindungsgeist, was die Schmiedekunst angeht.

Dennoch sind den Angroschim schon durch ihre Größe natürliche Grenzen gesetzt, was die ihnen zur Verfügung stehenden Waffen angeht: Viele der von Menschen einhändig geführten Waffen sind für das kleine Volk Zweihänder, während sie für Menschen geschaffene Zweihandwaffen in der Regel gar nicht benutzen können.

Mag diese Formulierung auch den Anschein erwecken, die

Angroschim würden überwiegend Menschenwaffen führen, in Wahrheit ist es eher umgekehrt: Es gibt eine Reihe von "Zwergenklingen", die von ihren menschlichen Besitzern mit Stolz getragen werden, aber nur ein Zwerg auf Abenteuer oder Beutefahrt wird es erwägen, eine Waffe menschlichen oder noch anderen Ursprungs zu benutzen.

Zu den klassischen Zwergenwaffen, die auch immer diesem Volke vorbehalten blieben, gehört vor allem der Dolch namens Drachenzahn: heute ist er "nur" ein exzellent gearbeiteter Dolch mit breiter, spitz zulaufender Klinge, in frühesten Zeiten aber war es Brauch der zwergischen Helden, sich aus dem schärfsten Zahn eines von ihnen erlegten Drachen einen Dolch anfertigen zu lassen, der als Trophäe getragen wurde. Einige dieser jahrtausendealten Zahndolche haben sich sorgsam gehütet bis heute erhalten - auch wenn nur selten ein Sippenfremder oder gar ein Mensch Gelegenheit erhalten wird, ihn zu sehen...

Ebenfalls kaum außerhalb zwergischer Gemeinschaften zu finden sind Waffen aus dem schwer herzustellenden Zwergengestahl, um den sich viele menschliche Mythen ranken oder gar dem noch selteneren und noch vortrefflicheren Schwarzzestahl.

Magie

Mögen sich die Gelehrten der Magiergilden auch die Köpfe heiß reden, ob die Sterne, der Mond oder die Göttin Hesinde die wahre Quelle der astralen Kraft ist, den Zwergen ist nur zu gut bekannt, daß sie aus höheren Sphären stammt und damit erst einmal gefährlich ist; dazu kommt noch, daß auch die Drachen, die urältesten Feinde des Zwergengeschlechtes, sich auf das vorzüglichste dieser Kraft zu bedienen wissen.

Diese Abneigung scheint dabei sogar beiderseitig zu sein, und so wie die meisten Zwerge die hohe Magie verabscheuen und fürchten, scheint die Magie auch die Angroschim kaum berühren zu können: Die Zwerge sind bekannt für ihre enorme Resistenz gegen magische Angriffe, und zugleich scheinen in ihren Händen auch die meisten magischen Artefakte nur sehr widerwillig ihre Aufgabe zu erfüllen.

Optionale Regel: Wenn ein zwergischer Held ein magisches Artefakt aktivieren will, das nicht von oder für Zwerge geschaffen wurde, muß er mit einem Wurf auf dem W20 seine derzeit gültige Magieresistenz übertreffen, anderenfalls verweigert das Artefakt seine Dienste. Bei einer 2 ist zudem eine Ladung wirkungslos verbraucht, eine 1 löst eine Ladung auf die denkbar ungünstige Weise aus (vergleichbar einem Zauberpapier und vom Meister genauer festzulegen).

Eine gewisse Ausnahme machen nur die zwergischen Druiden, die sich selbst Geoden nennen und die ihre Macht nicht aus höheren Regionen, sondern aus der Kraft der Erde ziehen - und dennoch stehen viele Angroschim ihren druidischen Brüdern sehr mißtrauisch gegenüber.

Familienbande

Die Angroschim sind ein geselliges Volk, dem die Gegenwart von Freunden und Bekannten viel bedeutet, am höchsten aber schätzen sie ihre eigene Bluts- und Seelenverwandtschaft. Eine Reihe von einzigartigen Konzepten, von denen die wichtigsten hier vorgestellt seien, umgibt so manche verwandtschaftliche Beziehung.

Die Familie

Die alte Idealvorstellung eines geordneten Lebens, mit einem bestimmten Lebensalter zu heiraten und Kinder zu haben, ist für Zwerge noch verlockender und zugleich weit unwahrscheinlicher als bei den Menschen - schon die Geschlechterverteilung verhindert, daß jeder Mann eine Frau finden kann. So kann man unter den Zwergen auch die seltsamsten Erscheinungen antreffen:

Einerseits gibt es Männer, die offensichtlich jede Hoffnung auf eine Frau schon in jungen Jahren aufgegeben haben und sich völlig auf ihr Handwerk konzentrieren, andererseits aber auch eifrige Kavalier und Freier, die mit jeder denkbaren Methode - von Komplimenten über Geschenke bis zum Streben nach Ruhm - um die Aufmerksamkeit und Gunst der wenigen Frauen buhlen; denn bei den meisten Stämmen haben die Frauen das Recht, ihre Gatten selbst aus dem reichen Angebot auszuwählen.

In der Regel wird die Zwerge einen Mann aus der eigenen großen Sippe erwählen, da diese Wahl die geringsten Probleme mit sich bringt; denn ein Bräutigam aus einer anderen Sippe muß erst in einem aufwendigen Ritual "adoptiert" und mit Gastrecht in der neuen Sippe ausgestattet werden.

Schon eine Verlobung ist ein Anlaß, der gefeiert wird und große rechtliche Bedeutung hat, der Bruch eines Eheversprechens ohne gute Gründe etwa wird in vielen Sippen schwer geahndet.

Die durch die Hochzeit, den "Bund aus Feuer und Erz", schließlich zustandgekommene Verbindung zwischen Mann und Frau ist sehr eng und unverbrüchlich - die gesamte zwergische Überlieferung aller zivilisierten Stämme kennt keinen Fall von Trennung, auch wenn Ehebruch in sehr seltenen Fällen vorzukommen scheint; insbesondere, falls der Mann längere Zeit abwesend ist.

Alten Überlieferungen zufolge umfaßt die Hochzeitszeremonie auch einige übersinnliche Rituale, die ein besonderes geistiges Band zwischen den Partnern herstellen sollen - etwas ungewöhnlich angesichts der Bodenständigkeit der Zwergengasse.

Ebenfalls zur Familie zählen natürlich die Kinder, solange sie noch unmündig, d.h. jünger als 35 Jahre sind. Nach ihrer Feuertaufe allerdings werden sie vor allem als jüngste Mitglieder ihrer großen Sippe betrachtet, auch wenn die Eltern natürlich noch eine wichtige Rolle spielen.

Hochschätzung der Frauen

Eines der wichtigsten kulturellen Merkmale der Zwerge ist die Zuneigung zu den Frauen: Denn auch wenn Zwergengasse selten sind und noch weit seltener außerhalb der heimischen Berge gesehen werden, so sollte nur der Tölpel daraus ihre Geringschätzung ableiten oder gar, daß sie gefangengehalten werden: Mit einigen wenigen Ausnahmen schätzen sämtliche Sippen der Angroschim ihre Frauen sehr hoch und halten sie in größten Ehren - ja, oftmals besitzen die Zwerginnen auf subtile Art die eigentliche Macht in der heimatlichen Höhle, die sie nur dann verlassen, wenn die unmittelbare Gefahr für die ganze Sippe größer ist als die, die durch den Tod einer einzelnen Frau drohen könnte.

In solchen Fällen allerdings erweisen sich die Angroschim als ebenso hart und fähig wie ihre Männer und kämpfen wie die Löwinnen in Verteidigung ihrer Kinder: Auch die Menschen kennen die Geschichte von Theruka, Tochter der Truwian, die allein einen Lindwurm erschlug, der bereits die meisten Männer ihrer Sippe getötet hatte und nun die Wohnhöhlen bedrohte; der Stratege Winislaus von Wehrheim gar schätzt die Kampfkraft einer Zwergengasse dreieinhalbmal so groß ein wie die eines Mannes...

In normalen Zeiten allerdings sind die Frauen meist damit zufrieden, in den Heimathöhlen ein Handwerk auszuüben, den Haushalt zu führen und oft auch die Geschicke der Sippe zu lenken, wie es die Tradition von ihnen erwartet: Das schon erwähnte Epos Barobarabba berichtet gleich mehrfach von ganzen Stämmen, die ausgelöscht wurden, weil auch die Frauen auf Abenteuerfahrt gingen, fortblieben oder umkamen und dadurch schließlich "kein Kinderlachen jemals mehr die heiligen Hallen erhellte".

Bedeutung des Nachwuchses

Die wenigen Kinder zählen zu den Schätzen des Zwergenvolkes, "wertvoller als alles Gold und alle Juwelen", wie es ein Barde der Angroschim ausdrückt - und das will fürwahr etwas heißen. Doch das Kleine Volk weiß halt nur zu genau, daß die Zeit der belebten Steine vorbei ist und nur die Geburt von Kindern die Zukunft der Angroschim sichert; doch egal, ob Zwillinge oder Einzelkinder, in den Hallen im Berg kommt es nur selten zu den rauschenden Feiern, die eine jede Geburt begleiten.

Kaum zu übertreffen aber sind die Feste, die sich bei einer zweiten oder dritten Geburt ereignen. Eine unter Zwergen beliebte Anekdote berichtet von der Ankunft eines Kaiserlichen Gesandten in den Hallen von Xorlosch, wo sich gerade ein gewaltiges Fest abspielte und geschlemmt, gezecht und wild musiziert wurde.

Bestürzt fragte der Emissär, ob gar der alte Bergkönig ver-

storben und ein Nachfolger gekrönt worden sei - denn ein derartiges Fest hatte er zuletzt bei der Thronbesteigung Kaiser Hals erlebt. Der gute Mann soll sehr verblüfft gewesen sein bei der Antwort, es sei etwas noch Bedeutenderes geschehen: Die Ziegenhirtin Grutta habe am Tag zuvor zum vierten Mal einem Zwillingsspärchen das Leben geschenkt... So ist es denn auch kein Wunder, wenn ein Kind in den Höhlen die größtmögliche Narrenfreiheit besitzt: Bis zu ihrem zehnten Lebensjahr können Kinder nahezu überall in der Höhle frei umherstreifen und werden nur von den gefährlichen Stellen wie den Schmelzöfen ferngehalten. Später werden sie allmählich in einem Handwerk geschult, das volle Ausmaß an Rechten, aber auch Pflichten, erhalten sie erst nach ihrer Feuertaufe, die sich aus einer kurzen religiösen Zeremonie und anschließend einem weiteren rauschenden Fest zusammensetzt und die traditionell zum 35. Geburtstag eines Angroschim stattfindet

Seelenbruderschaft

Auch bei den Menschen gelten Zwillingbrüder als einander weit näher stehend als "normale" Brüder mit einigen Jahren Altersunterschied - bei den Angroschim aber geht das so weit, daß das Rogolan neben dem üblichen Wort für Bruder ("Garosch") ein eigenes für Zwillinge kennt ("Rogar"), das sich am zutreffendsten als "Seelenbruder" übersetzen ließe: Denn nach dem festen Glauben der Zwerge teilen Zwillinge eine gemeinsame Seele, sie sich gleich nach der Zeugung gespalten hat. (Im Falle von Vier- oder Achtlingen soll sie sich noch weiter geteilt haben - aber auch hier lassen sich immer zwei bzw. vier Brüderpaare feststellen, die jeweils besonders eng verbunden sind).

Was man sich aber von menschlichen Zwillingen erzählt, ist bei diesen zwergischen Brüderpaaren unumstößliche Wahrheit: Der ursprüngliche Kontakt reißt nie wirklich ab, und mögen die Brüder auch Hunderte von Meilen getrennt leben, so spüren sie doch stets alle wichtigen Veränderungen im Leben des Bruders wie Krankheiten, Verletzungen oder sogar extrem heftige Emotionen wie überschäumende Glückseligkeit oder völlige Niedergeschlagenheit. (Erzählungen von regelrechten geistigen Kontakten, die bis hin zu Austausch von Gedanken, Nachrichten und Kenntnissen gehen, sind hier jedoch ins Reich der Legende zu verweisen.)

Bei einem so geselligen Volk wie den Zwergen stellt der Zwillingbruder für viele Angroschim den wichtigsten Vertrauten dar, mit dem man gerade als Heranwachsender alle Erfahrungen, Pläne und Gedanken teilt und der auch später der wichtigste Ratgeber ist.

Die Zwergengeschichte kennt zahlreiche zusammenarbeitende Brüderpaare wie die berühmten Goldschmiede Aurin und Raurin, aber auch ergreifende Sagen über Zwillingbrü-

der, die sich nach dem Erwachsenwerden auseinanderleben und sich angesichts einer gewaltigen Herausforderung wieder zusammenraufen müssen.

So ist es denn kein Wunder, daß die Zwergenfrauen sich wenn möglich nach einem Gemahl umschaun, der als Einzelkind geboren wurde oder zumindest von seinem Bruder weit getrennt lebt - berichtet doch etwa das große Epos der Angroschim, das Barobarabba, in einer Episode von der Tragödie eines Helden, der in einem mörderischen Konflikt zwischen seiner geliebten Frau und seinem Seelenbruder aufgerieben wurde.

Den Tod des Seelenbruders nämlich wird ein Zwerg auf jeden Fall spüren, ganz gleich, wie unterschiedlich man sich geworden ist - und alle Überlieferungen sind sich einig, daß dieses Ereignis einen schweren Schock mit sich zieht - nicht ohne Grund gibt es für diese Individuen ein eigenes Rogolanwort ("Rogartumlar"), das sich aus den Begriffen für "Zwillingbruder" und "Witwer" zusammensetzt.

Aus diesem Grund etwa enthält die "Feuertaufe" eines zum Erwachsenen werdenden Zwerges im Idealfall auch ein Ritual, das die geistige Bindung an den Zwillingbruder lockern und so später den unvermeidlichen Schock lindern soll - denn von zwei Zwergen wird immer einer früher sterben... Durchgeführt werden kann ein solches Ritual nur von einem Geoden - gewissermaßen eine bittere Ironie, wenn man den Werdegang vieler dieser zaubermächtigen Zwerge bedenkt, die oft vom vorzeitigen Tod des Bruders getrieben wurden, mittels Magie den Kontakt zu den Geistern zu suchen...

Das Recht des Älteren

Nach dem Fest der Feuertaufe, wo sie ein letztes Mal völlig im Mittelpunkt standen, kommt für viele junge Zwerge die unangenehme Erfahrung, daß sie nunmehr einfach die jüngsten Erwachsenen der Sippe sind - und sie erleben, daß es vor allem die Erfahrung des Alters ist, die Ansehen verschafft. Doch folgen nur wenige Stämme der simplen Methode, einfach das reale Lebensalter als Grundlage für eine Rangfolge zu machen: Bei den meisten entscheiden Macht und Ansehen vor allem nach der Erfahrung eines Zwerges, die manchmal sogar nach einem komplizierten Punktesystem bestimmt wird, in dem jede denkbare Heldentat oder Erfahrung eine feste Zahl an Punkten einbringt, aus deren Gesamtsumme sich die aktuelle Stellung des Einzelnen errechnet - ein System, für das vor allem die von Zahlenmystik begeisterten Xorloscher Erzzwerge schwärmen, während die meisten anderen Völker Erfahrung einfach nach einer schweigenden Vereinbarung bestimmen und ein Zwerg entweder angesehen ist oder nicht (und in letzterem Fall sollte er wirklich rasch einige besondere Taten vollbringen, um wieder etwas Respekt zu gewinnen).

Recht und Gesetz der Angroschim

Der Vorrang der Erfahrenen im Leben zeigt sich schon daran, daß das zwergische Recht in der Regel weniger auf geschriebenen Worten beruht als auf Bräuchen und vor allem früheren Entscheidungen in ähnlichen Fällen - und da sind es nun einmal die Älteren, die die nötigen Kenntnisse mitbringen.

Wem in einem Streit also der erfahrene Fürsprecher fehlt, der mag etwas hilflos dastehen, wenn man ihn mit einem - nicht einmal schriftlich überlieferten - "vergleichbaren Vorkommnis aus der Zeit König Swarogs" von vor achthundert Jahren konfrontiert, nach dessen Beispiel über sein aktuelles Anliegen entschieden wird...

Die Bergkönige

Bei dem ältesten Sohn der ältesten Linie der vorherrschenden Sippe liegt immer das Amt des Rogmarok, von den Menschen meist als "Bergkönig" umschrieben - auch wenn "Friedensrichter" den Sinn des Amtes besser treffen würde. Denn der Bergkönig hat weniger die Aufgabe, zu lenken und zu leiten, als zu schlichten und zu beruhigen, wenn es wieder einmal - wie so oft - zu einem Streit zwischen zwei Sippen gekommen ist.

In den letzten Jahrhunderten ist ihm auch das oft undankbare Amt zugewachsen, der offizielle Ansprechpartner der menschlichen Adligen (zumindest im Mittelreich und dem Lieblichen Feld) zu sein: eine Entwicklung, die bei manchen schwachen Charakteren (denn auch die gibt es unter den Angroschim) dazu führte, daß sie sich erst zur besseren Repräsentation mit Prunk aus Stammesbesitz umgaben, den sie dann als ihr eigen ansahen, wie sie auch sonst in menschliche Unarten verfielen und schließlich sich gar als unum

schränkte Herren über Leben und Tod aufführten, bis sie von ihrer Sippe abgesetzt wurden.

Denn ein Rogmarok ist mitnichten ein selbstherrlicher Fürst, und wehe dem, der sich als "von Ingerimms Gnaden" titulieren lassen wollte! Den Angroschim ist zutiefst bewußt, daß ihre Bergkönige viel Ehre und Respekt verdienen, wenn sie weise Richter sind; aber kein stolzer Zwerg würde einem anderen unterwürfig gegenüberreten.

Deshalb ist es bei fast allen Stämmen üblich, daß es auch einen Rat gibt, der jederzeit über den König selbst ein Urteil fällen kann: manchmal sind diese Räte formell eingesetzt, manchmal auch nur eine Versammlung von angesehenen Zwergen, die im Ernstfall zusammenkommen und übereinstimmen, daß der "Herrscher" einfach untragbar ist.

Doch trotz dieser langwierigen Erklärungen sollte nicht vergessen werden, daß die Amtsenthebung eines Bergkönigs ein überaus seltenes Ereignis ist, das in den letzten dreihundert Jahren nicht vorgekommen ist, während andererseits in dieser Zeit viele kluge und manchmal sogar weise Angroschim das Amt des Rogmarok ausgeübt haben.

Die Hochkönige

Vom Wirken der fünf bisherigen Hochkönige "aller" Zwerge wird im Geschichtsüberblick berichtet, so daß hier nur gesagt sei, daß die Angroschim des Mittelreichs die Sitte haben, in Zeiten großer äußerer Gefahr einen Vertreter aller unterschiedlicher Völker und Stämme zu erwählen, der bis zu Beilegung der Krise mit großen Rechten ausgestattet wird. Bis heute wurden diese Befugnisse noch nie ernstlich mißbraucht, auch wenn manche stark einschränkende Erlasse früherer Zeiten heutzutage stillschweigend ignoriert werden.

Familienbeziehungen

Eine ganze Reihe von familiären Verbindungen regelt die Stellung eines Zwerges in der Gesamtheit aller Angroschim: Sippe, Stamm und Volk spielen ebenso eine Rolle wie die lebenden oder schon verstorbenen Vorfahren. Die genaue Abgrenzung dieser Begriffe ist dabei sehr schwierig, da die Angroschim verschiedener Regionen sie selber sehr unterschiedlich definieren - manchmal geht es um die Abstammung von einem Vorfahren, während andere Gruppen mehr die gemeinsame Wohnhöhle in den Vordergrund rücken.

Die Sippe

In einem Satz gesagt, ist die Sippe für den Zwerg der wirklich wichtige Teil seiner Welt: Heimat, Staat und Glaube verblas

sen manchmal gegenüber der Bedeutung, die die familiären Bindungen für viele Angroschim haben.

Der Sippenstolz ist oft stärker als jeder Patriotismus - was dann zu blutigen Sippenkriegen innerhalb eines Bergkönigreiches führen kann. In einigen wenigen Fällen kennt man sogar die Erscheinung, daß sich der Krieg zwischen zwei Sippen derart verselbständigt hat, daß sich beide Seiten mit Menschen gegen den Feind verbündet haben. Interessanterweise gibt es keine wirklich allgemeingültige Definition der Sippen, es läßt sich allerdings sagen, daß die Mitglieder einer Sippe - naturgemäß - miteinander verwandt sind und den gleichen oder zumindest einen eng verwandten Beruf ausüben, so daß Sippen manchmal den menschlichen Gilden sehr ähnlich werden und man wirklich sagen kann, daß eine besondere Kunstfertigkeit "in der Familie

liegt" - nicht selten kommt gar es zu Sippenkriegen, weil sich sich Mitglieder einer Sippe mit einem Handwerk beschäftigen, das bislang einer anderen vorbehalten war.

Da sich die innere Struktur der Sippen oft von Volk zu Volk stark unterscheidet, soll sie auch jeweils dort behandelt werden, als generelle Regel kann man aber sagen, daß die meisten Sippen von einem Ältesten geführt werden, dessen Entscheidungen aber meist von den übrigen würdigen Alten seiner Sippe angefochten werden können.

Im Falle einer Hochzeit zwischen den Mitgliedern verschiedener Sippen ist es übrigens die Sippe der Frau, die sich traditionell durchsetzt: Da die Gattin ohnehin das Recht hat, den Wohnort zu bestimmen, muß der Bräutigam vor der Vermählung von der Sippe der Braut als "Gast" aufgenommen werden, während die Kinder ohnehin immer der mütterlichen Sippe angehören. Trotz dieser elegant wirkenden Lösung kommt es natürlich oft zu inneren Konflikten bei den Männern, die gewissermaßen zwei Sippen angehören; so daß diese Form der Heirat gern vermieden und die Hochzeit von Mitgliedern derselben Sippe gewünscht wird.

Der Stamm

Verglichen mit den Sippen sind die Stämme ein eher lockerer Verband, und dementsprechend gibt es auch in der Regel bei den Zwergen nicht so viele und starke Gefühle für den Stamm, zu dem er gehört.

In der idealisierten Theorie - wie sie vor allem die Erzzwerge von Xorlosch verfechten - sind die Sippen eines Stammes durch ein gemeinsames Urelternpaar geeint, in der Realität ist hier sehr viel unklar, zum Teil, weil zwergische Familienforscher oft überaus waghalsige Großstämme konstruieren, um die Verwandtschaft der eigenen Linie mit einem Heros der Vorzeit zu belegen, zum Teil auch, weil durch Friedensschlüsse teilweise ganze Sippenverbände von siegreichen Stämmen zwangsadoptiert wurden, oder auch einfach, weil einzelne Sippen nach der Wanderung in einen neuen Höhlenkomplex derart gewachsen und zersplittert sind, daß sie sich zu einem Stamm mit zahlreichen Untersippen gewandelt haben.

Tatsächlich definieren sich die Stämme eher über das gemeinsame Wohn- und Herrschaftsgebiet; hingegen fühlen sich die Sippen nicht besonders verwandt und sind schon gar nicht geeint: Sippenfehden innerhalb eines Stammes sind nichts Ungewöhnliches.

Aus diesem Grund haben sich die größeren Stämme, deren Wohngebiet sich über einen ganzen Gebirgszug erstreckt, zu den sogenannten "Bergkönigreichen" entwickelt, die nach Ansicht der Menschen von einem "König" beherrscht werden, während dieser in Wirklichkeit nur der von der angesehensten Sippe oder einem Sippenrat bestellte Oberste Schiedsmann ist. Der Einfachheit halber werden künftig diejenigen Sippen als Stamm bezeichnet, die zusammen die heimatlichen Höhlen verlassen und eine andere Landschaft besiedelt und nutzbar gemacht haben; solange sie noch an großen Feiern in den früheren Höhlen teilnehmen und den Ort als alte nostalgische Heimat betrachten, sind sie noch kein eigenes Volk geworden: In diesem Sinne sind etwa die Sippen von Schrudok im Lieblichen Feld nur ein Stamm des Zwergenvolkes vom Eisenwald.

Die Völker

Ein Zwergenvolk unterscheidet sich von allen anderen darin, daß es eigene Sitten und Gebräuche und oft auch eine andere Lebenseinstellung und Weltsicht als andere Völker der Angroschim hat. In dieser Hinsicht ist das Herkunftsvolk eines Zwergs also noch wesentlich wichtiger als seine Sippe, denn obgleich er nicht so fanatisch die Angelegenheiten seines Volkes wie die seiner Sippe verfechten mag, wird doch dadurch die Kultur bestimmt, in der er aufwuchs, und die ihn auch in seinem Erwachsenenleben prägen wird.

Tatsächlich sind die großen Zwergenvölker in vieler Hinsicht so unterschiedlich, daß ein abenteuerlustiger Reiter aus den Beilunker Bergen wenig mit einem gemütlichen Hügelzweig zu tun hat und wir deshalb auch die verschiedenen Völker detailreich im Einzelnen vorstellen wollen. Wichtigster Besitz eines jeden Volkes ist in der Regel die Heiligen Halle im Inneren eines Berges, wo die Zeremonien zu Ehren des Ingerimm abgehalten werden: Erst wenn ein Zwergenvolk für Hohe Zeremonien nicht mehr zur Heiligen Halle der alten Heimat zurückkehrt und der neue Tempelsaal nicht mehr als "hinlänglicher Ersatz", sondern als "mindestens ebenso gut und schön" betrachtet wird, ist die Gruppe auch innerlich zu einem eigenständigen Zwergenvolk geworden. In dieser Hinsicht kann denn auch als Merkmal eines Volkes genannt werden, daß alle Völker einen Hohepriester besitzen, der als Vertreter des Ingerimm fungiert und die allerwichtigsten Zeremonien leitet.

Sprache und Schrift

Alle Völker der Zwerge, mögen sie auch noch so unterschiedlich sein, teilen eine gemeinsame Sprache: das Rogolan. Schon seit Jahrtausenden wird es in den unterirdischen Hallen gesprochen, und seit dieser Zeit hat es sich so gut wie nicht verändert - zwar sind einige Worte hinzugekommen und haben andere in einer sich wandelnden Welt neue Be-

deutungen erlangt, regelrecht in Vergessenheit geraten ist jedoch kaum ein Ausdruck, so daß sich auch ein Zwergenkavalier aus den Beilunker Bergen problemlos mit einem würdigen Hüter der Xorloscher Traditionen nicht nur über alltägliche Dinge, sondern auch über Weltanschauung und Philosophie unterhalten könnte, wenn er denn Wert darauf legte.

Für Menschen- und Elfenohren klingt das gesprochene Rogolan meist sehr dunkel und brummend, da alle Angroschim dazu neigen, die Vokale mehr oder minder zu verschlucken. Für diese Erscheinung gibt es verschiedene Erklärungen: Während gerade Elfen gerne von "Maulfaulheit" ausgehen, sprechen die Zwerge selbst davon, daß die Mitlaute in ihrer Sprache ohnehin die größere Rolle spielen.

Tatsächlich ist einer der Gründe, die das Studium des Rogolan so schwierig machen, die Fülle von unendlich großen Wortketten, die sich nur durch die Vokale unterscheiden: zum Beispiel haben Worte mit der Basis "r-g-l" alle *irgend- etwas* mit Sprache und sprechen zu tun - der Name Rogolan selbst, "ragal" (sprechen), "Argola" (Gespräch), "Rogla" (Zunge) und hundert andere Begriffe mehr.

(Dem Sprachkundigere mag hier die grundsätzliche Ähnlichkeit des Rogolan mit dem Tulamidya auffallen; eine Beobachtung, die schon für allerlei klühne Theorien gesorgt hat - bis hin zu der verstiegenen Vermutung, die Zwerge hätten vor urdenklicher Zeit den Ur-Tulamidyne erst das Sprechen beigebracht...)

Schnell gesprochenes Rogolan ist darum wie kaum einen andere Sprache in der Lage, den nuschelnd damit vertrauten Zuhörer zu verwirren, wenn er noch nicht wie die Angroschim auf feinste Klangnuancen zu hören gelernt hat. Kein Wunder also, daß sich gerade unter den Elfen, aber auch unter bornierten Menschen, der alte Irrglaube hält, die Zwerge hätten nur einen sehr kleinen Wortschatz.

Die Schriften

Ebenso kompliziert und zum Teil verwirrend wie das gesprochene Rogolan ist die Fülle der verschiedenen Zeichen, in denen es niedergeschrieben wird: Das allgemein bekannteste ist das sogenannte "kleine" Runenalphabet mit zwanzig Zeichen, das vor allem für die Wiedergabe einfachster Nachrichten benutzt wird - oftmals sogar solcher in Garethi.

Das eigentliche Runenalphabet umfaßt vier weitere Zeichen, die speziell für die besonderen Laute der Zwergensprache geschaffen wurden. Allen Zeichen aber ist gemeinsam, daß

sie weder Bögen oder Schleifen noch waagerechte Striche kennen und dadurch besonders gut dem Gebrauch auf steinernen Wänden und Platten angepasst sind: gebogene Linien sind bekanntlich schwerer zu meißeln, während waagerechte Linien leicht mit der Maserung des Hintergrundes zu wechseln sind.

Während derartige Zeichen noch zum Allgemeinwissen fast aller Zwerge gehören und auch von einigen Menschen beherrscht werden, gibt es noch eine große Zahl von Schriftsystemen, die nur wenigen bekannt sind: Denn seit langen Zeiten ist es Brauch, daß die Geheimnisse einer Handwerkszunft - wenn überhaupt - nur in einer zunfteigenen Schrift niedergeschrieben werden, deren Geheimnisse nur der jeweilige Gildenmeister kennt. Dort, wo sich Gilde und Sippe mehr oder minder decken, kommt es dadurch zu einer Art von sippeneigener Schrift, die sich auch für andere Dinge als Handwerksgeheimnisse eignet und nicht selten als Geheimschrift für den Austausch von wichtigen Botschaften in großen Sippenfeuden benutzt wird. Sogar äußerlich unterscheidet sich eine Schrift oft sehr von der nächsten: Während manche Gilden ohne große Geheimnisse - wie etwa die Schäfer der Beilunker Berge - eine simple Abwandlung der herkömmlichen Runen verwenden, benutzen die Glasbläser des Amboß etwa ein hochkompliziertes System von irreführenden Bildzeichen, Symbolen für ganze Sätze und andererseits verschiedenen Zeichen für ein und denselben Laut, ähnlich, wie es auch die menschlichen Alchimisten halten. Eine ganz besondere Schrift, die vielleicht aus einer Zunftgeheimschrift hervorgegangen ist, ist das legendäre Angram der Heiligen Hallen von Xorlosch, in denen nach Ansicht der eiteln Schrifthüter die uraltesten Geheimnisse der Angroschim niedergeschrieben wurden. Dabei stellt sich allerdings das Problem, daß diese Schrift "erst" vor fünftausend Jahren entwickelt wurde, gerade um dem Vergessen entgegenzuwirken und nur vier der neunundvierzig Schriftstelen wirklich alt genug sind, um irgendwelche Beweiskraft zu haben. Zudem ist das Angram eine reine Bilder- und Symbolschrift, über deren Deutung man sehr verschiedener Ansicht sein kann, so daß oft auch die bereits bestehenden Erwartungen des Lesers eine große Rolle bei der Entzifferung spielen.

Gebräuchliche Zwergennamen

Männlich: Adbrag, Alberik, Andrasch, Angrox, Artox, Arombolosch, Arthag, Atogrosch, Atosch, Ballasch, Balum, Bandhag, Bengram, Borlox, Brodrosch, Bugul, Burri, Cadrim, Cendrasch, Cratosch, Dabrasch, Damar, Degro, Dergam, Doro, Duglim, Dugobalosch, Durin, Dwarusch, Ebbo, Ebrasch, Engerim, Erax, Etosch, Fadoram, Farto, Faruk, Fobosch, Fosamar, Frathag, Fughal, Fusakel, Fux, Gella, Gandresch, Gerambalosch, Grasam, Greifax, Groin, Grotho, Grubosch, Gurthag, Hamo, Hardo, Hargasch, Himbi, Hoff am, Hogisch, Hornitex, Hugon, Huramasch, Ibralosch, Igen, Igrim, Iko, Ingrasch, Ischabax, Jalosch, Jandrim, Jolhag, Kagram, Kalrugen, Kamarix, Kirgam, Korscho, Kubax, Kunhag, Kunthul, Kuwim, Lagorasch, Laurax, Linosch, Loscho, Louso, Lugen, Marnax, Mokel, Muragosch, Murax, Murgrim, Muschorox, Mutolosch, Namin, Nerix, Norrin, Nortgram, Nuitar, Nuxolam, Obolosch, Odmar, Ogrim, Olbar, Orsox, Oschin, Paqlim, Partram, Perilax, Pogolosch,

Roglom, Rosbur, Rugosch, Sagrud, Schalasch, Schorman, Schrax, Seghal, Semo, Siglam, Simogasch, Sordolax, Sugusch, Surin, Tabuk, Tharin, Thoram, Thorgrim, Tlutasch, Tulasch, Tuwar, Ubar, Ubaraschax, Ufuk, Ugin, Ugosch, Ukko, Ullum, Utram, Uxor, Xaglom, Xagul, Xandaresch, Xarna, Xasch, Xerberim, Xetolosch, Xolgorim, Xolkar, Xomasch, Zinkhal

Weiblich: Agescha, Andra, Angalla, Artrima, Barine, Bischa, Bolrima, Bupu, Cadrima, Cugula, Dagrима, Derscha, Dorella, Dorescha, Duglima, Dugulne, Fenlika, Garescha, Gella, Gerhala, Gine, Gudeline, Halrima, Herdra, Hescha, Hogescha, Hugelne, Igelne, Igrima, Ingrascha, Jetrascha, Jorna, Kagelne, Krима, Lubra, Lugra, Murgrima, Narescha, Nira, Nortgrima, Ogulne, Pegalne, Roglima, Sagulne, Segrima, Sugescha, Thorescha, Tirzula, Ugilne, Xagula, Xebriima, Xolgrima, Zanlika

Grundlagen der Religion

Zwar unterscheiden sich die genauen Ausprägungen des Glaubens stark von Volk zu Volk, doch einige grundsätzliche Züge finden sich immer wieder:

Ingerimm der Schöpfer

Mögen die Menschen auch denken, daß es viele Götter gibt und jeweils einen davon besonders verehren - für die Angroschim ist es eine unumstößliche Wahrheit, daß sie von *einem* Gott gemacht wurden und daß nur *ein* Gott sich um ihre Belange kümmert. Die simple Tatsache ist, daß Ingerimm als Schöpfer der Zwerge zugleich ihr Stammvater ist und schon deshalb die vielfach vergrößerten Ehren verdient, die auch den sterblichen Ahnen zuteil werden.

Anscheinend kann ein intelligentes Volk allerdings auf Dauer nicht mit einem einzelnen Gott leben, ohne sich wenigstens die unterschiedlichsten Bilder von ihm zu machen - auch die Angroschim machen hier keine Ausnahme: Eine Vielzahl von frommen Gruppen vertritt jeweils eine eigene (und manchmal die "einzig richtige") Sichtweise des Gottes, sei es nun als gütiger Stammvater, weiser König der Erde, irrsinnig gewordener Schmied oder als der zerstreute Konstrukteur des großen Weltenmechanismus. Nicht wenige Sippenfehden und Stammeskriege der Zwergengeschichte haben mit Streitigkeiten über das Wesen des Hochgottes Ingerimms zu tun...

Zur Zeit haben die meisten Völker der Zwerge allerdings jedes ein eigenes Bild des Ingerimm gewonnen, die sich zwar in vielen Details unterscheiden, letzten Endes aber ähnlich genug sind, um neue Religionskriege zu verhindern. Dabei sind innerhalb der Völker die Priester des Gottes in der Regel in mehr oder minder strikt geregelten Orden organisiert, an deren Spitze jeweils ein Hochmeister (Patriarch, Erzpriester) steht, der in zeremonieller Hinsicht den Schöpfergott Ingerimm vertritt und dadurch auch außerhalb der Rituale eine enorme Autorität besitzt. Als Ranghöchster dieser "Kirchenfürsten" gilt traditionell der Bewahrer der Kraft von Xorlosch, dessen unbedingte Oberhoheit über die anderen Orden allerdings von den Betroffenen geleugnet wird.

Der Goldene Drache, der Widersacher

Aus den Anfängen der zwergischen Geschichte stammt die Feindschaft zum großen Alten Drachen Pyrdacor, dem selbsterhobenen Gott der Minderen Drachen und Echsen. Zwar ist der Drache selbst schon seit Jahrtausenden vernichtet, doch seine Macht lebt noch in den anderen Drachen, den Lind- und Tatzelwürmern, die es jederzeit nach dem Gold der Zwerge verlangt und die den Angroschim das Leben schwer machen. Der uralte Haß zwischen Zwergen und Drachen hat Wurzeln, die durch keine Zeit ausgerodet werden können und wird weiterbestehen, solange in den zwei grundverschiedenen

und zugleich ähnlichen Geschlechtern das innere Feuer glimmt.

Leben nach dem Tode

Eine ganze Reihe von Vorstellungen rankt sich auch um das Schicksal der Seele nach dem Tod. Allgemein wird angenommen, daß der Geist und die Seele eines Zwerges auch nach seinem Tode bestehen bleiben und in eine spezielle Nachwelt gelangen, wo Ingerimm über ihr weiteres Schicksal entscheidet. Der Geist des Toten, die Summe seiner Erlebnisse, Pläne und Erinnerungen, verbringt die sich nun anschließende Zeit und Ewigkeit in einem Totenreich, wo sich sein "Lebensstandard" vor allem nach seinem früheren Lebenswandel richtet: Einstige Helden haben Gemeinschaft mit dem Gott selbst, feiern und arbeiten mit ihm zusammen und teilen Handwerksgeheimnisse mit ihm; während "Versager" (je nach Zwergenvolk werden hier sehr unterschiedliche Kriterien gesetzt) die niedere Arbeit verrichten: Sie schleppen Kohle und treten den Blasebalg für das Schmiedefeuer. Die Seele des Verstorbenen aber, seine Lebenskraft, wird von Ingerimm genommen, um neuen Zwergen Leben einzuhauchen, auf diese Weise lebt immer ein Teil des Toten in seinen Nachkommen weiter.

Insbesondere hängen diese Vorstellung auch mit der Verehrung der Ahnen zusammen: Die meisten Zwerge sind sich zutiefst bewußt, daß sie nur die letzten in einer Reihe von ehrbaren Frauen und Männern sind, klein gegenüber den Heroen der Vorzeit. Aus diesem Grund wird auch den Vorfahren größte Verehrung zuteil, denn so wie man dem lebenden Erfahrenen Respekt erweist, muß man auch die Verstorbenen ehren, die die gegenwärtigen Zwerge schon an schierer Anzahl naturgemäß weit übertreffen: "Das größte zwergische Königreich ist das der Toten", wie ein bekanntes Sprichwort sagt. Von Zeit zu Zeit sollen die Geister der Ahnen mit ihren Nachkommen Kontakt aufnehmen, um Warnungen oder Hinweise weiterzugeben - das geschieht allerdings nur in sehr großen Krisen, die den Bestand der ganzen Sippe bedrohen.

Eine anderer Glaube besagt, daß beim Tod eines Zwillinges dessen Geist und Seele nicht zu Ingerimm gelangen können, solange der Bruder noch lebt - schließlich teilen die beiden ja eine gemeinsame Urseele -, sondern irgendwo in der Natur einem Schattenzustand eine "Wartezeit" durchmacht.

Nach vollzogener Feuertaufe sind die Seelen zweier Brüder genügend voneinander getrennt, daß der Überlebende den Tod nur als schockierendes Erlebnis empfinden wird und oft bestrebt ist, seiner Bruderseele durch Gaben und Opfer die Wartezeit zu verkürzen. Anders verhält es sich, wenn ein Zwilling während der Kindheit sterben sollte: Oft tötet der Schock auch den Bruder, und falls dieser überlebt, ist er meist für den Rest seiner Tage verändert und sucht die freie Natur, um seiner verlorenen Teilseele nahe zu sein.

Von den Völkern der Angroschim

Dem menschlichen Betrachter mag es einfach und opportun erscheinen, die Zwerge als Gesamtheit zu sehen und ihnen "typisch zwergische" Eigenschaften zuzuordnen, während die Erzzwerge von Xorlosch mit ihrer Vorliebe für Zahlenmystik ein System entwickelt haben, das von sieben (oder sieben mal sieben) Urvölkern/Großsippen/Stammvätern ausgeht und jedem Angroschim damit eine Herkunftslinie und somit bestimmte Eigenschaften zuweist.

Beide Systeme, sowohl die erzzwergische Idealisierung als auch die menschliche Generalisierung sind gleich weit von der Realität entfernt, die sich durch die Geschichte der Zwerge herauskristallisiert hat.

Im folgenden wollen wir Ihnen die wichtigsten und repräsentativsten Gruppen der Angroschim vorstellen, wobei auch hier eine allzu leichtfertige Verallgemeinerung vermieden werden sollte.

Die Zwerge des Amboßgebirges

Die Zwerge des Amboßgebirges sind ein ehrwürdig altes Volk, und zugleich das vielleicht größte der gesamten Zwergenheit, an Zahl allenfalls dem der Erzzwerge unterlegen. Und da sie zugleich weitaus offeneren Kontakt mit den Menschen pflegen, sind sie vielfach zum Urbild "der" Zwerge geworden und gelten als die typischsten Vertreter der Angroschim - eine Annahme der Menschen, der kaum ein Zwerg beipflichten würde.

Amboß erklärte man sich für unbeteiligt und allen Seiten gegenüber wohlwollend.

Nach dem Tag des Zorns aber waren die Auswirkungen der Beben, die gerade Xorlosch in Trümmer legten, auch im Amboß zu spüren: Hier starben zwar keine Zwerge, aber viele wichtige und schöne Gebäude und Höhlen wurden zerstört; und die Amboßzwerge sahen, daß nun vieler Jahre harte Arbeit vernichtet war und nur ebenso langwierige Anstrengungen die Schäden beheben würden.

Zugleich aber strömten zahlreiche Flüchtlinge aus Xorlosch und den umliegenden Bingen auch ins Amboßgebirge und baten dort um Zuflucht; hier aber kamen die Alten und Weisen zusammen und berieten - nach langer und harter Debatte einigte man sich darauf, daß man im Amboß, wo man mit den Sünden Xorloschs nichts zu tun hatte, nun nicht die Strafe miterleiden wolle und weigerte sich, die Tore zu öffnen. Statt dessen wies man die Flüchtlinge auf reiche Lagerstätten in anderen Gebirgen hin und erklärte sich sogar bereit, ihnen mit Rat und Tat bei neuen Siedlungsversuchen zur Seite zu stehen.

Die meisten der Fremden akzeptierten diese Sicht der Dinge und nahmen die Hilfe, die kam, dankbar an. Einige unter ihnen aber weigerten sich, die eigene Teilschuld zu akzeptieren und predigten statt dessen Haß unter den Flüchtlingen, mit dem Ziel, aus den Geflohenen eine Armee zu schmieden, die die scheinbar reichen und sicheren Hallen des Amboß erobern sollte.

Zwar folgten nur wenige diesem Aufruf - fast ausschließlich Zwerge aus der Sippe Brogars, wie es heißt -, diese aber versuchten dennoch, die Tore mit Gewalt aufzubrechen und sich den Zugang zu erkämpfen. Für die erfahrenen und wohl ausgerüsteten Krieger des Amboß aber waren die verwirrten Flüchtlinge kein Gegner, und die Söhne Brogars wurden rasch zersprengt und ihr Namensruhm gebrochen, um für lange Zeit aus allen Chroniken zu verschwinden.

Die Amboßzwerge aber nahmen diesen Vorfall und die allgemeine Düsternis aller Berichte über Xorlosch zum Anlaß, sich noch mehr auf sich selbst zu konzentrieren und den anderen Sippen zwar zu helfen, sie aber nie und nimmer in

Geschichte des Volkes

Die Hallen und Bastionen des Amboßgebirges sind das zweitälteste Zwergenreich nach Xorlosch und vor fast siebentaushundert Jahren entstanden, als der tägliche Überlebenskampf noch den Geschöpfen des goldenen Drachengottes im fernen Zze Tha galt. Von Athax dem Stahlauge, dem ersten und vielleicht größten Helden der Amboßzwerge wurde schon im allgemeinen Geschichtsüberblick berichtet, ebenso von der Begründung des Königreichs der Amboßzwerge durch dessen Sohn Andrasch.

Fast dreitausend Jahre lang, erst offen, später heimlich, tobte nun der stete Kampf gegen die Drachen und Würmlinge, in dem die Amboßzwerge stets eine herausragende Stellung als erprobter Vorposten genossen und bald auch zu den anerkannten Meistern der Schmiedekunst wurden.

Größere Opfer brachte kein Zwergenvolk, um die Schätze der Erde vor den Klauen des Drachengottes zu retten, und schon bald begann der enge Zusammenhalt mit den relativ sicher lebenden Verwandten in Xorlosch zu schwinden.

Vom Jahr der großen Zwietracht, das im Krieg von Zwerg gegen Zwerg, der Zersplitterung des Zwergenvolkes in zahlreiche flüchtige Stämme und der Zerstörung weiter Teile von Xorlosch gipfelte, bekamen die Zwerge des Amboß deshalb nur sehr wenig mit - hatten sie sich doch schon Jahrhunderte zuvor von den Brüdern gelöst. Im Verlauf der Streitigkeiten waren allerdings immer wieder Abgesandte der einen oder anderen Partei gekommen, die den Beistand der anerkannt besten Krieger der Angroschim forderten - doch im

die inneren Angelegenheiten des Volkes eingreifen zu lassen. In den nun folgenden Jahren widmeten sie sich deshalb vor allem dem Wiederaufbau ihrer Hallen und der Schaffung eines Staatswesens, das zur Erhaltung in keiner Weise auf die übrigen Angroschim angewiesen war. Sogar in kultischer Hinsicht ging man im Amboß einen eigenen Weg und beschloß, dem "König" und Obersten Richter auch die Führung der Zeremonien zu übertragen, auf daß das Volk der Amboßzwerge nicht mehr von Xorlosch abhängig sein würde.

Und *Angroschs Waffenmeister* König Schoraxan, der erste Träger dieses Amtes, erklärte sogleich in seiner ersten Predigt, die Amboßzwerge seien ein Volk, "das zum Gedeihen niemanden braucht als Ingerimm und sich selbst."

Unter diesem Leitwort ist auch das anschließende Vorgehen der Amboßzwerge zu sehen: Schon während des Wiederaufbaus wandten sie sich zugleich der Sicherung überirdischer Gebiete zu, die als überragend wichtig für das Volk galten: Quellen, Äcker und Weiden, vor allem aber weite Waldgebiete kamen so unter die Herrschaft der Zwerge, die dort das holten, was sie brauchten: Nahrung und Wasser und besonders Feuerholz - denn die steinerne Kohle der Berge reichte schon bald nicht mehr aus.

So kam es auch schon früh zu Streitereien und ganzen Kriegen gegen die zahllosen Goblins und Orks, die sich in jenen Jahrhunderten nach dem Zurückgang der Drachennacht im Land zwischen Amboß und Yaquir ausbreiteten und vor allem - mangels landwirtschaftlicher Kenntnisse - gerade die eifersüchtig bewachten Wälder als Jagdgründe beehrten.

Es ist müßig, alle Gefechte und Scharmützel dieser Zeit aufzählen zu wollen, erwähnt seien hier nur die Schlacht vom Yaquirquell, in der die Zwerge eine zehnfache Übermacht der Goblins zerschmetterten und die legendenumwobene Siebentageschlacht, in der ein Heer der Orks sich beinahe den Zugang zu den oberen Ebenen der altherwürdigen Hallen erkämpfte und Bergkönig Swornir zusammen mit den Ältesten vieler bedeutender Sippen fiel.

Wenig konnte in dieser Zeit an den Hallen selbst getan werden, und viel Zeit verbrachten die Söhne - und sogar die Töchter - vieler Sippen über der Erde, um die Besitztümer des Volkes gegen Feinde zu schützen. Schon bald war der Staatsname *Waldwacht* ebenso fest im Denken der Amboßzwerge verwurzelt wie ein tiefer Haß auf alle Wesen aus dem Schwarzpelzgeschlecht.

Denn wenn auch die Angroschim an Kampfgeschick und Waffenkunst ein Vielfaches überlegen waren, so glich doch die weit höhere Kinderzahl der Orks jeden Verlust weit schneller aus, und es kam zu keinem endgültigen Sieg der einen oder anderen Seite.

Erst das Eintreffen der ersten bosparanischen Legionen und Siedlertrecks vertrieb die Orks und Goblins endgültig aus dem Yaquirland, doch nun schlossen sich die Konflikte zwischen Zwerg und Mensch an, die aus der Geschichte der menschlichen Reiche nur zu bekannt sind.

Der erste allgemeine Hochkönig der Zwerge seit dem Tag des Zorns war es, der eine friedliche Beilegung des Streites

um Landrechte ermöglichte. Doch wenig später mußten die Menschen - nach den Trollkriegen - erneut weichen und Elfen des Auvolkes begannen sich, in den lichten Laubwäldern zwischen Amboß, Yaquir und Großem Fluß anzusiedeln, wo der Name Albenhus noch von ihrer Gegenwart zeugt. Erneut begann der Kampf um die Nutzung der feuerholzreichen Wälder, doch wurde dieser Krieg weit weniger erbittert geführt als der gegen die Orks: Auch wenn es Swerka, der ehrgeizige und streitlustige König von Waldwacht, auf dem Höhepunkt der Elfenkriege sogar bis zum Hochkönig und Heermeister aller Zwerge brachte, blieb sein Wirken doch eher auf seinen eigenen Stamm beschränkt - und obgleich manche seiner Notzeitenerlasse wie das Bierhandelsverbot unter dem Amboß heute noch beachtet werden, war er doch eher eine tragische Figur, ein großer Recke zur falschen Zeit, nach dessen Unfalltod die Kämpfe rasch abflauten.

Die folgenden Jahre sahen die Zwerge des Amboß eher als einzelne Helden oder auch als ruhmreiche Söldnertrupps, eine allgemeine Anstrengung aller Kräfte aber war nicht mehr nötig - ein Umstand, der bei den heißblütigen Zwergen eher ungern gesehen wurde.

Erst heute scheint sich den Kriegern unter dem Amboß wieder eine gewaltige Aufgabe von großer Tragweite zu stellen: der Einfall der Orks. Schon mehren sich die Stimmen, die die Erhebung König Aromboloschs zum Hochkönig und Heermeister aller Zwerge fordern - doch noch hat der Erste Richter alle derartigen Ansinnen abgelehnt.

Verbreitung

Wie ihr Name schon andeutet, leben die Amboßzwerge vor allem im Bergkönigreich Waldwacht im Amboßgebirge - doch auch in anderen bergigen Regionen Aventuriens mag man Sippen antreffen, sofern dort ausreichend Eisenerz oder zumindest hinreichend Kohle zu finden ist: Nennenswerte Angroschim-Gemeinschaften, die trotz der Entfernung die Kultur der Amboßzwerge zumindest teilweise bewahrt haben, sind die Zwerge des Finsterkamms und die der Thaschberge. Doch sogar in der Maraskankette und den Bergen von Khunchom findet man einzelne kleine Sippen, die manchmal auch nach der Niederlage in einer der vielen Sippenfehden hier her geflohen sind.

Der mit vielen Erwartungen in Angriff genommene Siedlungsversuch von sieben Zwergensippen aus Waldwacht im eisenreichen Massiv der Roten Sichel endete mit der völligen Vernichtung dieser Sippen, eine Entwicklung, die zum Haß der Amboßzwerge auf alle Goblinartigen nur noch beigetragen hat.

Neben all diesen Bergstädten findet man natürlich auch in sehr vielen menschlichen Städten Zwergenschmiede aus dem Amboß - doch auch wenn sie oft mit Frau und Kindern dorthinziehen, haben sie in der Regel doch vor, nach einigen lukrativen Jahrzehnten den Betrieb zu schließen oder zu verkaufen und spätestens mit zweihundert Jahren wieder in die Heimat zurückzugehen.

Lebensweise

Was ihre Wohnung angeht, leben die Amboßzwerge fast genau so, wie man es von Zwergen erwarten: In großen, fast nur vom Schmiedefeuer erhellten Höhlen im Berg, die vielfach einfach möblierten Bergwerken ähneln.

Der Zusammenhalt der Sippen ist bei der Wohnortwahl relativ stark, wie auch sonst der Sippenstolz groß ist und schon manche Sippe bei einer blutigen Fehde ausgelöscht oder auf immer aus Waldwacht vertrieben wurde.

Geselligkeit

Bei allem Respekt muß man die Feiern der Amboßzwerge mit dem Ausdruck "Besäufnis" belegen: Die sonst so genauen Handwerker und tapferen Kämpfer lieben es, ihre Abendmahlzeiten in großen Gruppen einzunehmen. Verspeist werden tagsüber nur so viel Brot, Wurst und Käse, um die Kräfte zu erhalten, abends aber stürzt man sich auf große Pfannen, in denen Fleisch, Bohnen, Kraut und Pilze munter durcheinander gesotten und überaus scharf gewürzt wurden: denn während das Schmiedefeuer heilig und unverletzlich ist, liebt man es, das Feuer in der Kehle mit Sturzbächen von Bier zu löschen - und wenn es dann noch über eine kleine Meinungsverschiedenheit zu einer zünftigen Prügelei kommt, ist der Abend entgültig gerettet...

Das Bier der Amboßzwerge ist übrigens ein starkes, leicht malziges Bier von hellgelber Farbe - doch auch wenn die Amboßzwerge behaupten, daß es noch besser sei als die anerkannt vorzüglichen Bräue der Hügelzwerge, muß diese Frage doch offenbleiben; denn heute noch halten die Zwerge von Waldwacht das alte Gesetz ein, das den Verkauf des Bieres an Menschen, Elfen und sogar Zwerge anderer Stämme verbietet.

Musik

In vieler Hinsicht entspricht auch die Musik der Amboßzwerge den klassischen Vorurteilen über die Angroschim: Sie ist vor allem laut und dröhnend und soll nach Ansicht der Zwerge den "melodischen Klang des Schmiedehammers und Bergmannspickels auf dem Erz" nachempfinden.

Die bevorzugten Instrumente diese oft "Fels-" oder "Erzmusik" genannten Stiles sind denn auch große Trommeln und plumpe Harfen, bei denen sogar Schlagfläche und Saiten aus Stahl sind. Inhaltlich befassen sich ihre Lieder überwiegend mit Kampf, Heldentum und Schlachtentod, wobei allgemeine Beschwörungen der Naturgewalten und des unerbittlichen Schicksals sogar noch beliebter sind als erzählende Stücke.

Kleidung

Die meisten Amboßzwerge legen kaum Wert auf bequeme Kleidung und bevorzugen solche Gewänder, die zugleich

praktisch sind und auch einen gewissen Schutzwert haben - zwar ist es ein Gerücht der Menschen, daß diese Zwerge den ganzen Tag in eisernen Rüstungen umherlaufen, dicke lederne Kleidung hingegen ist tatsächlich sehr beliebt und weit häufiger zu sehen als solche aus gewebten Stoffen.

Diese Lederjacken und -joppen sind meist mit Nietenmustern verstärkt und verziert, oft sogar noch mit phantasievoll bemalten Stoffstücken aus dichtem Zelttuch benäht.

Körperpflege

Amboßzwerge sind *nicht* ungepflegt und dreckig - auch wenn die meisten Menschen und viele Zwerge anderer Völker diese Irrmeinung wohl gar beschwören würden. Die Zwerge des Amboß pflegen sich regelmäßig zu waschen, wozu sie das klare Wasser der Bergquellen entweder kalt oder sogar erwärmt benutzen.

Das Problem ist allerdings, daß sie sich nach dem Waschen gern mit einer Art Salbe aus Fett und fein gestoßenem Kohlenpulver einreiben - ein Brauch, der auch den reinlichsten Amboßzweig grau und verdreckt aussehen läßt und dessen Ursprung im Dunkel der Zeit verloren liegt.

Nach manchen handelt es sich dabei um eine uralte Zeremonie, die ihre Verbundenheit mit den Schätzen der Erde, den Gaben Ingerimms und der heiß lodernden Nahrung des Schmiedefeuers ausdrücken soll.

Andere sehen es mehr praktischer als der Schutz vor den Verbrennungen und Hautrötungen, die sich sonst unweigerlich durch die Nähe zum lodernden Schmiedefeuer einstellen würden - und angesichts des großen Einflusses der Schmiedekunst auf die Lebensweise der Amboßzwerge scheint es durchaus möglich, daß ein solche Sitte auch dann gepflegt wird, wenn der Betreffende eigentlich gar nicht vorhat, in den nächsten Stunden oder Tagen sich einem Schmiedefeuer auch nur zu nähern.

Die wahrscheinlichste Erklärung schließlich verbindet Teile beider Theorien und erklärt diese "Salbe" mit den urzeitlichen Kämpfen gegen die goldgierigen Drachen - demnach soll die graue Gesichtsfarbe sowohl diejenigen bezeichnet haben, die für Ingerimm in den Tod gehen würden; wie auch ganz prosaisch ein - schwacher - Schutz gegen das Feuer der Drachen gewesen sein.

Dazu paßt auch die Beobachtung, daß Krieger kurz vor der Schlacht eine besonders dunkle und dicke "Bemalung" auflegen und vornehme Zwerge aus dem Amboß einen speziellen Stil pflegen und je nach Rang und Anlaß besondere Muster wählen - so weiß man etwa von Bergkönig Arombolosch, daß er Gesandte des Kaisers zum Zeichen seines Respektes nur stark "geschminkt" mit schwarzen Flecken auf den Wangen empfängt.

Kampfesmut

Der Mut der Amboßzwerge beruht auf einer jahrtausendealten Geschichte von Abwehrkämpfen gegen Drachen, Elfen, Orks und Menschen. Nicht selten kann sich dieser Mut zu

einer wahren Lust am Kämpfen steigern, die zwar nie zu einem besinnungslosen Rausch wie etwa beiden Thorwalern wird - aber dennoch ist es nicht zu leugnen, daß sie eine bemerkenswerte Freude über einen "guten Kampf" empfinden können.

Oder, um mit den Worten eines Rondrägeweihten zu sprechen: "Die Zwerge des Amboß fechten so begeistert, als ob sie die treuesten Anhänger der Göttin wären."

Ein anderes Zitat aber, ein alter Lehrspruch aus der Zeit der Orkkriege, der auf die weit höhere Fortpflanzungsrate der Schwarzpelze Bezug nimmt, zeigt die dunklere Seite der Kampfeslust, dann nämlich, wenn es um den Widerstand gegen die Feinde der ganzen Zwergenheit geht: "Wenn du nicht vor deinem Tod mehr als dreißig Feinde getötet hast, dann warst du erfolglos."

Schmiede- und Waffenkunst

Für viele Amboßzwerge scheint die Schmiedekunst mehr als ein Handwerk zu sein, sie ist ihnen auch Freizeitbeschäftigung und Lebensinhalt. Zahllose Ausdrücke aus der Fachsprache der Schmiede sind im Amboß in den hiesigen Dialekt des Rogolan übergegangen und werden allgemein gebraucht.

Doch auch in rein handwerklicher Hinsicht ist die Schmiedekunst der Amboßzwerge von überragender Qualität; und selbst die in dieser Hinsicht sehr von sich eingenommenen

Zwerge anderer Völker geben - nicht immer neidlos - zu, daß Waffen und anderes Schmiedegut aus dem Amboß besonders hochwertig sind.

Die Amboßzwerge erzeugen und verkaufen viele Arten von Waffen, für sich selbst aber bevorzugen sie starke Äxte, schwere Hämmer und breitklingige Zweihandschwerter. Eine besondere Rolle spielt in ihrer Kultur der Drachenzahn, jene breite Dolchwaffe, die einst als Trophäe aus den Zähnen erschlagener Drachen gefertigt, heute von jedem Amboßzweig selbst aus Stahl geschmiedet wird: Da ein jeder Amboßzweig sie persönlich anfertigen muß, gilt sie als unveräußerliches Teil seiner selbst, und so streben auch gelernte Brauer oder Köhler nach hinreichender Beherrschung der Schmiedekunst, um hier keine schlechte Arbeit zu liefern.

Wirtschaft

Das "Geschäftsleben" der Amboßzwerge kreist ebenfalls weitgehend um die von ihnen erzeugten exzellenten Schmiedewaren: Für ihre Waffen und Werkzeuge zahlen die Abgesandten großer Handelshäuser gewaltige Summen.

Doch gerade bei den Amboßzweigen darf die Rolle der Selbstversorgung nicht vergessen werden - auch wenn sie auch einen Großteil ihrer weitreichenden Waldrechte abgetreten haben, so haben sie doch die besten und ertragreichsten Äcker und Felder der Gegend behalten, die sie zum Teil selber, zum Teil von bezahlten Landmännern bestellen lassen.

Glaube

Alle Amboßzwerge schätzen und ehren Ingerimm als ihren Schöpfer und großen Vater, als Begründer und Besitzer der vielfältigen Schätze der Erde, dennoch sind sie ausdrücklicher Frömmerei und wortreich herausgekehrter Gläubigkeit eher abhold: Auch in diesem Teil ihres Lebens sind sie Praktiker, die gern im Stillen beten und in der Gesellschaft der Sippe prächtige Rituale - wie etwa besondere Schaukämpfe zu Ehren des Vaters von Feuer und Stahl - feiern, aber ansonsten nicht viel unnötige Gedanken an die religiösen Nebenbedeutungen und möglichen Konsequenzen all ihrer Taten verschicken.

Eine besondere Rolle spielt hier auch, daß der König von Waldwacht, dem ersten und größten Reich der Amboßzwerge, neben der richterlichen auch die oberste geistliche Macht innehat: Als *Angroschs Waffenträger* leitet er die Hohen Zeremonien und überwacht die Liturgie, ernennt einen Hohenpriester als Beauftragten für Novizenausbildung und alltägliche Aufgaben und hat zugleich die Befugnis, einen "Sünder" aus dem Volk auszustoßen. Diese im Verlauf der Jahrhunderte nur sehr behutsam ausgeübte Macht ist mit ein Grund dafür, daß sich die streitlustigen Amboßzwerge noch nicht in endlosen Sippenfehden selbst ausgelöscht haben und führt auch dazu, daß der Hohe Richter von Waldwacht als "Priesterkönig" oft eine herausragende Stellung unter den zwergischen Bergkönigen genießt.



Bei Amboßzwerge, die in der Ferne leben, kann man übrigens sehen, daß Ingerimm Rondra als Gattin zur Seite gestellt wird - und je nachdem, wie kriegerisch der jeweilige Zwerg ist, ändert sich das Verhältnis der beiden: mal ist Rondra einfach die getreue Waffenträgerin, die Meister Ingerimm lästige Störungen vom Hals hält, mal wird der Gott zu der fast komischen Figur eines diensteifrigen Schmiedes, der der heldenhaften Rondra immer neue Waffen zusammenbastelt. Viele dieser Zwerge stellen Rondra übrigens gern als zwergische Kämpferin nach vielfältigem Vorbild sterblicher Heldinnen aus dem Amboß dar, eine "Verhöhnung", die oft den Zorn der örtlichen Rondrageweihtenschaft auf die Angroschim herabbeschwört.

Auch wenn die Amboßzwerge einerseits an die Bedeutung der Sippe und die Pflicht glauben, alle Beleidigungen zu rächen, gelten doch alle bergtechnischen Einrichtung als dem Ingerimm geheiligt und unverletzlich: Wer im Verlauf einer Fehde etwa einen Stollen sabotiert oder Berggerät unsicher macht, wird mit dem Tode bestraft, seine Sippe aber aus dem Berge verbannt.

Menschen könnten hier erwarten, daß eine Sippe vielleicht ihr eigenes Gerät beschädigt, um die Vertreibung der Feinde zu erreichen, doch derlei gotteslästerliche und verquere Gedankengänge scheinen dem einfachen und geraden Geist der Amboßzwerge fremd zu sein.

Davon sind auch die "eigenen" Geoden nicht ausgenommen, ja, Zwerge, die kein Eisen berühren mögen, sind dem Amboßzwerg höchst suspekt. Daher fristen Erdpriester aus diesem Volk auch fast das Dasein von Ausgestoßenen und teilen dennoch oft dessen Eigenschaften wie Direktheit, Kampfeslust und Streitsucht.

Magie

Auch die verschlungenen Wege der Magie sind ohne Reiz für die überwältigende Mehrheit der Amboßzwerge - und daß die alten "Erbfeinde", die Drachen und Elfen, als Meister der Magie gelten, vergrößert das Mißtrauen nur noch.

Die Erzzwerge

Das größte Zwergenvolk ist zugleich das konservativste und der Geschichte am meisten verbunden, zugleich aber weicht es damit vom Bild des "typischen Zwerges" deutlich ab.

Geschichte

Die frühen Historie der Erzzwerge ist weitgehend identisch mit der der ganzen Zwergenheit - denn als einziges Volk sind sie nie aus der Heiligen Heimat Xorlosch geflohen, die Kinder und Kindeskind derjenigen Zwerge, die selbst nach dem Tag des Zornes voller Reue zurückblieben, um nach Kräften die Schäden wiederaufzubauen oder zumindest als Mahnmal für die Nachwelt zu erhalten.

Die nächste große Bewährungsprobe kam überraschenderweise direkt nach dem Untergang des Drachengottes, etwa ein Jahrtausend nach dem Tag des Zornes: Denn ohne ihren Zwingherren fühlten sich die Minderen Drachen auch nicht mehr an ihren Eid auf den alten Frieden gebunden und viele von ihnen flogen nordwärts, um Xorlosch zu verheeren.

Unter vielen Opfern konnten all diese Angriffe abgeschlagen werden, doch noch lange trieben sich die großen Würmer im Eisenwald südlich des Flusses herum und verwüsteten das Land; so daß die dortigen Sippen der Erzzwerge schließlich einen der Ihren zum eigenen König ausriefen, ohne aber die Bindung an die Heilige Halle von Xorlosch aufzugeben.

In jenen Jahren festigte sich auch die Überzeugung der Erzzwerge, daß sich wenig an der Bedrohung geändert hatte und die üble Macht des Drachen noch immer lebendig ist. Im Bewußtsein dieser Gefahr hielten sich die Erzzwerge auch in den folgenden Jahrhunderten aus den meisten "weltlichen" Verstrickungen heraus und verfolgten statt dessen das alte Ziel, eine Bastion gegen die Habgier und Herrschsucht zu sein, die der Drache über die Welt gebracht hat - zu einer Zeit, wo alle anderen Völker von Goldgier, Ruhmsucht, Kampfeslust oder Völlerei vom rechten Wege abgekommen waren und Scharen von jungen, kurzlebigen und ahnungslosen Menschen das Land überfluteten. Denn dereinst wird sich der Drache wieder erheben, und in der Jüngsten Schlacht wird jeder Streiter wider den Großen Wurm bitter nötig sein.



Verbreitung

Die Heimat der Erzzwerge ist und bleibt Xorlosch, doch daneben haben sie sich über den ganzen Eisenwald und das Koschgebirge verbreitet, und einzelne Sippen leben in menschlichen Städten in ganz Aventurien, vor allem als Schmiede, Baumeister und Steinmetze.

Lebensweise

"Ein jedes Ding hat seine Zeit: Die Freude hat ihre Stunde, und auch die Arbeit, und man sollte sie nicht vermischen." Dieses alte Sprichwort gibt die Weltsicht der Erzzwerge gut wieder: Auch sie kennen Freude und Spaß am Leben und feiern Feste zu Ehren des Gottes; daneben aber sehen sie auch und vor allem die Notwendigkeit guter und gewissenhafter Arbeit.

Doch sogar bei ihren Feiern sind sie eher still und besinnlich als wild und ausgelassen, und kaum einmal wird ein Erzzwerg bis zur Besinnungslosigkeit trinken - zumal sie ohnehin von allen Zwergenvölkern das schlechteste Bier brauen, wie sie sogar selbst zugeben.

So könnte man auch vermuten, daß die Erzzwerge keinen Humor kennen - und ihr ernsthaftes Auftreten scheint das zu bestätigen. Doch wenn sie auch schenkelklopfendes Gejohle verabscheuen, verfügen sie doch meist über einen leisen,

überaus trockenen Witz, der nur zu oft von unerfahrenen Zuhörern für bare Münze genommen wird.

Die Erzzwerge wohnen wie seit eh und je in tiefgelegenen Kammern im Fels, wo sie ihre Kinder sicher wissen können vor allen Angriffen aus der Höhe. Falls sie allerdings einmal in anderer Umgebung leben müssen, wählen sie am liebsten gut befestigte Häuser mit dicken steinernen Mauern und geräumigen Kellern.

Gekleidet gehen sie die meiste Zeit in einfache, lange Gewänder aus dunklem wasserabweisenden Lodenstoff, doch für Dankesfeiern und besondere Anlässe stellen sie auch besondere Arten Brokat aus Gold- oder Silberfäden und schwarzem Tuch her, der geradezu geheimnisvoll schimmert und - so er denn einmal verkauft wird - sehr hohe Preise erzielt.

Baukunst

Die Heilige Halle Xorloschs ist das größte freitragende Gewölbe in irgendeinem Berg Aventuriens - doch auch kleinere Bauwerke der Erzzwerge sind von einer beeindruckenden Gestaltung und kommen mit einem Mindestmaß an stützenden Säulen und anderen Hilfsmitteln aus, wie sie menschliche Baumeister immer noch für unverzichtbar halten.

Das ist zum einen einem bestimmten Baustoff zu danken, dem aus Kalk, Sand und Schlacke bestehenden Zwergemörtel; doch sind die Erzzwerge auch Meister der Rechenkunst, die die Welt scheinbar mühelos in Form von Zahlen bringen können und allerlei komplizierte Bogen- und Winkelberechnungen beherrschen, die kaum einem menschlichen Rechenkünstler verständlich sind und noch geheimnisvoller wirken als die meisten Zauberformeln.

Deshalb sind Baumeister aus dem Volk der Erzzwerge auch gesuchte Leute für alle Bauvorhaben der aventurischen Obrigkeiten - und als bezahlte Arbeit errichten sie auch anderen Göttern Tempelbauten, selbst wenn sie diese Wesenheiten nicht anbeten. Denn letztlich ist alle Baukunst der Sterblichen nur eine plumpe Nachahmung der Meisterschaft Ingerimms, der das Himmelsgewölbe gefügt hat, und ihm zu Ehre sind alle Bauten eigentlich errichtet.

Gesellschaft

Die Erzzwerge schätzen und verehren das Alter, und einem Älteren darf nur respektvoll begegnet werden, selbst wenn man ihm einmal widersprechen muß.

Den Frauen gegenüber sind sie voller Verehrung und räumen ihnen viele Rechte etwa im Handwerk ein, doch zugleich halten sie sie fast schon mit Zwang in ihren Hallen unter dem Berg, um sie keiner denkbaren Gefahr auszusetzen.

Ein wichtige Rolle in der erzzwergischen Gesellschaft spielen auch die zahlreichen Bruderschaften, die zum Teil einfachen Handwerksgilden ähneln, zum Teil aber auch eher ordensähnliche Gemeinschaften sind, zu deren Satzung eine ehrenhafte Aufgabe und die gegenseitige Unterstützung und Förderung der Mitglieder gehört: Solche Bruderschaften sind

etwa der Drachentöterbund und der Orden der Organa in Xorlosch, die Grundsteinbrüder vom Eisenwald oder auch die Eherne Gilde von Koschim.

Kunst

"Alle Kunst dient der Bewahrung des Geschehenen und Ehrung des Göttlichen" - dieser Grundsatz prägt die Künstler der Erzzwerge, die ihre Talente oft ganz in den Dienst der reinen Wiedergabe der Wirklichkeit stellen - worin sie allerdings wahre Meister sind - und vor eigenen Schöpfungen in bildender Kunst und Dichtung eher zurückschrecken: Anmutige und furchteinfößende Fabelwesen oder auch erfundenen Romanhelden gelten nur dann als wirklich akzeptabel, wenn sie zur Verdeutlichung einer Moral eingesetzt werden. So verwenden die Erzzwerge auch keine Ausschmückung oder Ornamente an ihren Bauwerken, sondern versehen sie entweder mit symbolischen Darstellungen oder aber belassen sie schlicht und glatt.

Zeitbegriff

"Wahrlich, Gербald, ihr Menschen seid doch allesamt ewige Kinder, und es gibt keinen unter Euch, der wirklich alt ist!" Mit diesem Ausspruch von König Greifax Rechtsetzer ist schon viel über die Weltsicht der Erzzwerge gesagt: Für sie ist nicht nur das Alter weit vornehmer als die Jugend, auch allein der Begriff "Vergangenheit" ist nur mit Mühe zu übersetzen: Nur was von allen vergessen wurde, ist vergangen, ansonsten liegt es einfach etwas entfernt.

Denn in ihren Heldensagen und Überlieferungen halten die Erzzwerge ihre Geschichte lebendig und schütteln verwundert das Haupt über jene, die nur für den jeweiligen Tag zu leben scheinen - selbst die jungen Zwerge wissen schon so viel über die früheren Zeiten, als seien es Dinge, mit denen sie tagtäglich zu tun bekämen.

So haben viele Erzzwerge auch die für Menschen entnervende Angewohnheit, über Vorfälle lange vor ihrer Geburt zu sprechen, als seien sie dabei gewesen - und sei es nur beiläufig: "Wahrlich, solche Pracht wurde nicht mehr gesehen, seit Prinz Tagormuk vor fünftausend Jahren die schöne Margitta zur Frau nahm. Ach, das war ein Fest..!"

Wohl deshalb entstand auch der menschliche Irrglaube, die alten Männer der Erzzwerge würden vor dem Tod ihres Körpers ihre Seele mit dunklen Ritualen auf Kinder übertragen - oder, noch schlichter, die Angroschim diese Volkes seien tatsächlich einfach belebter Fels und deshalb unsterblich und alterslos.

Glaube

Ingerimm ist der Große Gott, neben dem die Erzzwerge keine anderen Götter anerkennen, es sei denn als mindere Helfer. Denn der "Allmächtige Baumeister der Welt", so ein

gängiger Ehrenname des Gottes, hat einst die Welt zu dem gefügt, was wir kennen, und alles geordnet; doch andere Mächte haben Verwirrung und Wirnis in die Welt gebracht und versuchen jederzeit, die Schwachen zu unterjochen. Trotzdem ist noch nichts entschieden, denn der Gott schuf aus Felsgestein und Erz die Zwerge, auf daß sie als seine am meisten geliebten Kinder allzeit gegen seine Feinde auftreten. Angroschs Sitz ist dabei im feurigen Herzen der Erde, von wo er alle Vorgänge beobachtet - und er ist als Vater der Zwerge nicht nur freundlich und liebevoll, sondern auch streng und hart, wenn das nötig ist; ein erbarmungsloser Feind aller Sünder und Frevler. Den Namen Angrosch verwenden die Erzzwerge vor allem im Rogolan sowie bei allen religiösen Handlungen, während sie im Gespräch mit Menschen durchaus auch von Ingerimm sprechen.

Ein eher nebensächlicher Aspekt dieses Hochgottglaubens ist denn auch, daß die Zwerge bei ihrer Zeitrechnung den Monaten nicht die herkömmlich bekannten Göttemamen geben, sondern sie - von Praios bis Rahja - als *Sommermond*, *Hitzemond*, *Regenmond*, *Weinmond*, *Nebelmond*, *Dunkelmond*, *Frostmond*, *Neugeburt*, *Marktmond*, *Saatmond*, *Feuer- (oder Feier-) mond* und *Brautmond* bezeichnen; eine Sitte, die sich bei den anderen Völkern kaum erhalten hat. Die Namenlosen Tage gelten den Zwergen als unheilvoll, weil zu jener Zeit das Himmelsfeuer am stärksten brennt und die Macht der Drachen am größten sein soll, und weil Ingerimm in jener Zeit verwirrt und geschwächt ist.

Eine besondere Stellung nimmt im Glaubensgebäude der Erzzwerge der Drache ein, den die Angroschim nur selten mit seinem Namen Pyrdacor bezeichnen - denn in ihren Augen ist er ewig und von zeitlichen Ereignissen nicht verletzbar, mag seine sterbliche Hülle, der goldene Drachenleib, auch vernichtet und sein Name fast vergessen sein. Denn der Drache ist der Inbegriff aller Habgier und Herrschsucht, die von Menschen und Zwergen so schnell Besitz ergreift und jene, die sich als Herren dünken, doch nur zu Sklaven des Drachen macht.

In vieler Hinsicht kann man sagen, daß der Drache nach diesem Konzept einfach eine Erscheinungsform des Namenlosen ist - ja, es mag sein, daß unter den oft widersprüchlichen Kultformen des Finsteren Prinzips zumindest eine auf den alten Kult Pyrdacors zurückgeht...

So ist der Drache für die Erzzwerge auch der Ewige Widersacher, dessen Umtriebe heute noch ebenso eifrig bekämpft werden müssen wie zu Zeiten der Vorväter, auch wenn sie nicht mehr mit Gewalt, sondern eher listig und verführerisch des Weges kommen.

Totenbrauchtum und Ahnenverehrung

Da alles Gut der Welt nur geliehen ist, wird es auch mit seinem Besitzer zusammen nach dessen Tode dem Gott zurückgegeben - zu diesem Zweck dienen die bodenlosen Ingerimmsschächte, die bis ins feurige Herz der Erde führen und die man in vielen zwergischen Städten findet.

Wenn ein Erzzwerg dagegen in der Fremde stirbt, wird er oft

gleich dort feierlich im Feuer bestattet, manchmal aber balsamiert man ihn auch ein und überführt ihn dann in seine Heimatstadt. In diesem Zusammenhang schon legendär geworden sind die Totenzüge, die manchmal von Elenvina flußaufwärts bis nach Xorlosch reisen, voran ein schwarzer Wagen mit dem Verstorbenen, dahinter meist mehrere Karren mit all seinen Besitztümern und Schätzen. Vor einigen Jahrzehnten einmal waren Gesetzlose töricht genug, einen solchen Wagenzug zu überfallen und zu plündern - die zornigen Verwandten des Toten aber setzten den Verbrechern nach und verfolgten sie auch nach ihrer Trennung durch ganz Aventurien, bis ein jeder für den Frevel gebüßt hatte.

Allein einige besondere Erinnerungsstücke verbleiben in der Regel den Erben, an den Verstorbenen aber gemahnt eine basaltene Gedenkplatte, die meist nur Namen und Lebensjahre verzeichnet, manchmal aber auch eine vollständige Aufzählung seiner Taten trägt.

Früher wurden diese Tafeln auf dem Boden der Wohnkammer selbst eingelassen, so daß gerade die ältesten oft von Abertausenden von Füßen abgeschabt und unleserlich gemacht worden sind. Schon deshalb - und auch, weil der Platz kaum für die Tafeln vieler Jahrtausende ausreicht, sind die Erzzwerge vielerorts dazu übergegangen, eine eigene Kammer oder Halle der Ahnen zu schaffen, in der die Tafeln auf ewig an der Wand befestigt sind.

Hier unten finden auch die alljährlichen Totengedenken im Nebelmond statt, bei denen der Angroschpriester oder auch der jeweilige Sippenälteste in einer kurzen Reden an die Ahnen erinnert und Opferflammen entzündet werden.

Doch auch zur übrigen Zeit gedenkt man oft der Ahnen und versucht, vor ihren Augen zu bestehen - denn es wird allgemein geglaubt, daß die Vorfahren auch heute noch das Treiben ihrer nahen und fernen Nachkommen beobachten, auch wenn sie nur selten und in höchster Not eingreifen und Botschaften senden.

Mystik und Rituale

Die besondere Vorliebe der Erzzwerge gilt nicht nur der praktischen Rechenkunst, sondern auch der Zahlenmystik als Mittel zur Erklärung der Welt, soll doch Ingerimm seine Schöpfung getreulich berechnet und durchkonstruiert haben: So stammt etwa die Idee von den sieben mal sieben Ursippen ebenso aus Xorlosch wie etwa die Vorstellung von 7777 Jahren und 77 Tagen, die zwischen dem Erscheinen und Vergehen des Drachengottes verstrichen sind oder auch die Neun Tugenden, die Zwölf Großen Narrheiten und andere "Berechnungen" der Welt. Einige Erzzwerge gehen gar so weit, bei Namen und Worten den Zahlenwert der Runen zu berechnen und mit dem anderer Begriffe zu vergleichen - die auf diese Weise gewonnenen Erkenntnisse sind im besten Fall undeutlich und manchmal geradezu irreführend.

Doch auch sonst lieben die Erzzwerge ausgeklügelte und komplizierte Rituale bei (fast) allem, was sie tun. Als Beispiel diene hier die Beschreibung der Feuertaufe, wie sie bei ihnen vollzogen wird:

Der auf seine Reife zu Prüfende verbringt die Nacht vor seiner Feuertaufe allein in einer abgeschiedenen Höhle, wo er Ingerimm um Beistand für seinen großen Tag bittet. Am Morgen tritt die Mutter oder -falls diese nicht mehr lebt - die nächste weibliche Verwandte zu dem Prüfling und flicht eine Seite seines Bartes zum erstenmal in seinem Leben zu den traditionellen Zöpfen. Die andere Seite bleibt unfrisiert als Symbol dafür, daß sich der Zwerg zwar auf dem Weg zum Mann befindet, aber noch nicht völlig reif ist. Der Jüngling wird dann in die heilige Halle geleitet, wo der Angroschpriester der Niederlassung und manchmal ein Geode als Seelenheiler bereits auf ihn warten.

Der Geweihte bedeckt die Augen des Jungzwerger mit einem wollenen Tuche und führt ihn lange durch zahlreiche Gänge, bis der Prüfling jegliche Orientierung verloren hat. Dann gelangt er in die traditionsreiche Feuerhöhle geführt, wo der Priester ein nur ihm bekanntes Ritual vollzieht.

Nachdem die Litanei beendet ist, wird dem Jüngling aufgetragen, sieben Mal bis sieben zu zählen und dann das Tuch zu entfernen, um sich zur größeren Ehre Ingerimms den reinigenden Flammen zu opfern. Nach diesen ominösen Worten wird der Prüfling allein gelassen - und alles, was er außer dem Pochen seines Herzschlages hört, ist das Prasseln von Feuer, dessen Hitze immer näher zu kommen scheint.

Wenn der Zwerg schließlich die Binde entfernt, sieht er eine Wand aus Feuer zwischen sich und dem Ausgang. Wer nun mutig durch die lodernden Flammen schreitet oder sie im Vertrauen auf den Gott herannahen läßt, spürt zwar ihre Wärme, ohne sich zu verbrennen. Sicher gelangt er zu der Türe, hinter der sich ein Gang befindet, aber viel wichtiger noch als diese ist der stark leuchtende Erbstein, jenes Juwel, das auf immer ein Teil ihres Lebens sein wird.

Geführt von dem leuchtenden Stein und der göttlichen Kraft, die ihn kurz zuvor gestreift hat, tritt der Zwerg den Weg durch die dunklen und verwundenen Stollen an, bis er die hell erleuchtete heilige Halle seines Volkes erreicht, wo ihn der Ingerimpriester herzlich begrüßt. Der Bart des nun erwachsenen Zwerger wird jetzt vollständig geflochten und der junge Mann steht nun zum letzten Mal für lange Zeit im Mittelpunkt seiner Sippe die ihm zu Ehren ein großes Fest abhält.

Der Unsichere aber, der vor den Flammen zurückweicht oder sich zu verkriechen sucht, wird zwar "gerettet", doch er wird nur eine weitere Möglichkeit erhalten, sich als Mann zu erweisen. Bei diesem zweiten Versuch bestehen die allermeisten die Probe, wissen sie doch nun, was sie erwartet - aber sie müssen ihr Erwachsenenleben mit dem Ruf des Feiglinges und Schwachgläubigen antreten.

Wer dieses Mal allerdings wieder versagt, muß wohl eine unbezwingbare Angst vor Feuer haben; diese Unglücklichen aber gelten als "unfertige Geschöpfe" und müssen künftig das Leben ewiger Kindes führen - für die Erzzwerge ein schreckensreiche Angstvorstellung.

Falls es Zwillinge im entsprechenden Alter gibt, so werden diese gemeinsam geprüft, nach dem Bestehen aber vollzieht ein Seelenhirt ein Ritual der Seelentrennung, das das enge Band zwischen den Brüdern zumindest soweit lockern soll, daß sie den Schock beim eventuellen Tod des Zwillinges überleben können - ansonsten aber versuchen die Erzzwerge, die Geoden möglichst wenig am Brauch der Feuertaufe zu beteiligen.

Magie

Nicht die abergläubische Furcht vor aller Zauberei ist es, die die Erzzwerge wachsam gegen alle Magie sein läßt - es ist das Wissen, daß derlei Macht immer die Fähigkeit hat, ihre Anhänger zu verderben und oft jene unterwirft, die sie zu beherrschen glauben.

Dies gilt auch in besonderem Maße für die Magie der Geoden, die sich letztlich der gleichen Elementarmeisterung bedient wie die Zauberei des Drachen - doch werden nicht nur die Seelenhirten des eigenen Volkes mißtrauisch beäugt, diese wiederum halten stets ein wachsames Auge auf die Druiden und Seelenhirten anderer Völker oder gar der Menschen, gelten jene doch als besonders leicht verführbar durch den Zauber der Macht.

Der Erzzwerg auf Abenteuerfahrt

Nur wenig triviale Gründe vermögen einen Erzzwerg zu einer weiten Fahrt zu reizen; und Abenteuerlust erscheint ihnen beinahe frevelhaft - doch mit einer ehrenwerten

Mission im Dienste einer Bruderschaft, eines Älteren oder gar des Angroschkultes wagt er sich auch voller Gottvertrauen bis in die gefährlichsten Winkel Aventuriens, stets auf die besondere Stellung und Geschichte seines Volkes bauend.

Auch als reisenden Handwerker oder Kaufmann kann man einen Erzzwerg erblicken. So ist er Menschen gegenüber nicht hochnäsiger oder unfreundlich; aber der meist geschäftliche Umgang mit ihnen ist Arbeit und erfordert Ernsthaftigkeit und Seriosität - gelacht werden kann später und unter Freunden.

Das verhindert nicht, daß ein Erzzwerg sich wohl oft ein leichtes Lächeln über gewisse Torheiten der ewig jungen Menschenkinder nicht verheißt. Erst nach einiger Zeit wird er begreifen, daß es auch in den Reihen der kurzlebigen Frauen und Männer gibt, die seine Freunde sein können.

Und sogar auf Brautfahrt mag es einen Erzzwerg ziehen, doch dann ist er kaum ein stürmischer Herzensbrecher und feuriger Galan, eher ein stiller und zuvorkommender Verehrer - ein Kavalier der alten Schule halt.

Die Hügelzwerge

Die Hügelzwerge sind an Zahl das drittgrößte Zwergenvolk - doch zugleich eines, das in vieler Hinsicht von den üblichen Vorstellungen über Zwerge abweicht und den Menschen ziemlich nahe steht. Manche eifernde Erzzwerge wollen den Hügelzwerge gar das Recht absprechen, sich noch länger als Teil der Angroschim zu betrachten...

Zu diesen und ähnlichen Gerüchten mag die lange und eigenartige Geschichte dieses Volkes ihren Teil beigetragen haben.

Geschichte des Volkes

Im Zusammenhang mit dem Jahr des Zornes flohen nicht wenige Sippen aus dem von Fehden zerrissenen und von göttlichen Strafen erschütterten Xorlosch und ließen sich in den bis dahin noch unberührten Koschbergen nieder: Weiter wollten diese Zwerge nicht unbedingt ziehen, denn all ihren Sippen war gemeinsam, daß sie die unruhige Heimat nicht verlassen hatten, um große Ziele zu erreichen, sondern weil man einfach seine Ruhe haben wollte, von den Streitigkeiten zwischen den anderen Sippen zutiefst abgestoßen war und den Zorn Ingerimms fürchtete.

Der Zug der Auswanderer führte dabei hinter den Toren Xorloschs meistens über das offene Land, denn keiner konnte oder wollte die Zeit investieren, einen langen Tunnel zu graben. Doch keine Gefahr außer den üblichen Unbeschwerlichkeiten einer Reise traf die Zwerge, keine wütenden oder gierigen Drachen attackierten sie, keine tobenden Unwetter hielten ihren eiligen Marsch auf. Auch wenn es dazu keine

eindeutigen Berichte gibt, so ist es doch so, daß unter diesen Sippen vor Zeiten viele Geodenfreunde gewesen waren; und so mancher vermutet auch ein hilfreiches Wirken dieser geheimnisvollen zaubernden Zwerge bei dieser Auswanderung.

Passend dazu liegt uns dann auch ein Ausspruch des ersten Koscher Bergkönigs Aswadur vor: "Dieses Land hat uns gastfrei aufgenommen und auch über der Erde wurde uns Reichtum zuteil - darum laßt uns auch zukünftig nicht vergessen, daß das Leben unter der Sonne nicht notgedrungen schlechter sein muß als der Hader um Gold und Schätze in der dunklen Tiefe."

Tatsächlich wurden in den folgenden Jahren und Generationen neben den üblichen Stollen und Minen auch zahlreiche Hochweiden und Gärten geschaffen, und schließlich fuhren gar Jahr für Jahr Wagenzüge mit Korn, Fleisch und Gemüse zu den anderen Zwergenstädten und holten dort die Waren, die man im Kosch weniger gut herstellen konnte. Wenig soll hier gesagt werden über die unterschwelligten Konflikte jener Zeit, als die Handwerker immer stärker gegen die Bauern und Hirten auftraten, die allein großen Profit machten und zugleich Waren ins Land holten, gegen die die einheimischen Handwerker wenig aufzubieten hatten - denn seit jenen Tagen hat sich ohnehin vieles gründlich geändert.

Der Anstoß zu großen Veränderungen kam mit dem Jahr 865 vor Bosparans Fall: Die erste Begegnung mit den Zwergen des Amboß hatten den Menschen des Alten Reichs gehörig Furcht eingebläut und ließ sie den Großen Fluß mit einem ordentlichen Maß an Respekt gegenüber den Herren des Landes.

Die wenigen erhaltenen Quellen berichten sowohl von dem Bericht der ersten Siedler an Bosparan: "...haben wir auch eyn Volk von Cleynen Wesen getroffen, die jedoch weyt umgänglicher und freundlicher seyn als ihre groben Vettern aus den Amboss-Bergen."

Nun, auch abseits aller vornehmer Stellungnahmen läßt sich sagen, daß auf den ersten Blick eher Zuneigung als Feindschaft zwischen den so unterschiedlichen Völkern der Menschen und Zwerge herrschte - eine Freundschaft, die sich in den folgenden Jahren noch vielfach bewährte, als Ereignisse wie die Trollkriege oder der erste Zug der Oger das Reich in schwerste Bedrängnis brachten und die Siedler der Provinz Kosch ganz auf den Schutz durch die Zwerge angewiesen waren.

In jene Jahre fällt auch die Herrschaft König Angbaroschs, Sohn des Asmond, der nicht nur seinem Volk der Koschzwerge als Oberster Richter diente, sondern auch zum ersten Hochkönig seit dem Ende des Steinernen Zeitalters gewählt worden war, ein Hochkönig mit großen Rechten und dem noch größeren Auftrag, die Konflikte mit den Menschen zu einem Ende zu bringen - auf die eine oder andere Weise. Seiner Wahl hatten sich vor allem die Zwerge des Amboß bis zuletzt entgegengestellt, denn Angbarosch galt als Mann des Ausgleichs, wo sie sich einen Kämpfer und Feldherrn gewünscht hätten, doch schließlich kam der Tag, an dem der Bergkönig von Kosch im längst wieder prächtig hergestellten Xorlosch empfangen und vom Bewahrer der Kraft zum obersten Regenten der Zwergenheit berufen wurde.

Der neue Hochkönig Angbarosch erfüllte seinen Auftrag gewissenhaft, doch statt die momentane Schwäche der Menschen auszunutzen und die Heere der Angroschim gen Bosparan zu führen und das geschwächte Kaiserreich auszulöschen - wie es manche Eiferer forderten und gewiß auch möglich gewesen wäre -, nahm er Verhandlungen mit dem "Friedenskaiser" Am auf und erreichte schließlich einen für beide Seiten zufriedenstellenden Pakt, der den Angroschim alle Berg- und viele Landrechte beließ und dafür den Menschen die Besiedlung der Lichtungen und Flußauen eröffnete.

Angbaroschs Ruhm und Andenken lebt noch heute fort in dem Namen des kleinen Dorfes, wo die Verhandlungen geführt wurden und das zum Ort des Austausches zwischen Mensch und Zwerg bestimmt wurde.

Die Angroschim lehrten die Neuankömmlinge viel wertvolles Wissen über Handwerk und Kampf, aber auch über das Wirken des großen Gottes Ingerimm - und bald entwickelte sich der noch junge Markt Angbar zu einem Ort, in dem Menschen und Zwerge unbekümmert Handel trieben und Wissen austauschten. Denn auch die Menschen hatten den Zwergen einiges zu bieten: Nie hatten die sich träumen lassen, daß die Welt so groß und so voller Wunder sein könnte - allein, daß unzählige Generationen an der Tatsache vorbeigelaufen waren, daß die eigenartigen glänzenden Tiere in der Tiefe der Seen und Flüsse tatsächlich nicht nur eßbar, sondern gerade delikate waren, wenn man sie gut zubereitete...

Kurzum, schon wenige Jahrzehnte später hatten die meisten

Sippen ein zweites Haus in den Hügeln nahe Angbar; gegen Ende der Zeit der Priesterkaiser lebten sie mehr bei ihren neuen Freunden in der Ebene als in ihren heimatlichen Höhlen.

Wie eng diese Bindung ans sanft ansteigende Hügelland war, zeigte sich aber erst in den Dunklen Jahren nach der Dämonenschlacht: Statt sich wie die übrigen Völker in die Berge zurückzuziehen und alle Eingänge zu versiegeln, gingen die Hügelszwerge unter die Erde und schufen sich sorgfältig verborgene Hügelhäuser, an denen die Scharen der Plünderer und Banditen achtlos vorbeizogen.

Jene Jahre sind den Hügelszwergen auch als die "Heldenzeit" bekannt, denn weder zuvor noch danach hat es für dieses Volk so viele Gelegenheiten zu großen Abenteuern und kühnen Heldentaten gegeben - doch ungeachtet aller wichtigen Taten bedeutender Heroen, über die man gerne sang und erzählte, bestätigte diese Zeit doch letztlich die Haltung der Hügelszwerge, daß nichts über ein geruhames Leben in den sicheren eigenen Wänden geht, wo man dann bei einem guten Schluck in Ruhe der früheren Erlebnisse gedenken kann.

Über die genauen Entwicklungen der darauffolgenden Jahre soll hier nicht allzuviel berichtet werden, da sie alles in allem glückliche Jahre im Sinne der Hügelszwerge waren - das heißt, sie verliefen für das kleine Volk ohne nennenswerte Belästigung oder gar Gefährdung.

Das änderte sich drastisch mit dem Ende der Herrschaft Rohals, als Streitigkeiten und Kriege zwischen den menschlichen Magiergilden losbrachen und nicht wenige Magier der Versuchung erlagen, die auffallend starke Magieresistenz der Angroschim "erforschen" zu wollen: Niemand weiß, wie viele Zwerge damals in den Laboratorien und Folterkammern des Schwarzen Borbarad und seinesgleichen umkamen, doch es müssen Hunderte, wenn nicht Tausende gewesen sein.

In dieser Lage wurde Bergkönig Ambros von Kosch zum Hochkönig aller Angroschim erwählt, um die Zwerge vor wildgewordenen Magiern zu schützen und weil er als der beste Menschenkenner galt. Allein in Xorlosch widerstrebte man ihm, und so kam es, daß Ambros zum Hochkönig zwar gewählt, aber nicht vom Bewahrer der Kraft bestätigt wurde. Dieser "Mangel" hinderte ihn allerdings nicht daran, einerseits zwergische Kriegertrupps zum Schutz und zur Rettung bedrohter Angroschimdörfer zu gründen und andererseits enge Kontakte mit einigen Geoden aufzunehmen' und tatsächlich gelang es vor allem mit Hilfe dieser "Zauberer", die Bedrohung von den Angroschim abzuwenden.

Im Gedächtnis seines Volkes lebt Ambros, Sohn des Aragax, als der "Helden-" oder "Kriegerkönig" fort, auch wenn seine einzige wirklich kämpferische Leistung die große Schlacht gegen den Schwarzmagier Zulipan von Punin war, bei der beide Gegner gemeinsam ums Leben kamen; viele Vertreter der anderen Stämme aber sahen und sehen ihn bei aller Dankbarkeit als leichtsinnigen Druidenfreund, der auffallend selten um Ingerimms Hilfe gebetet haben soll.

Diese anfängliche Meinungsverschiedenheit jedoch entwickelte sich schließlich zum Ärgernis und zu einer Demüti

gung: Vor allem im fernen Xorlosch hatte man die gelegentlichen Meldungen über den Lebenswandel der Hügelszwerg mit wachsendem Abscheu verfolgt - ein echter Zwerg vermischte sich nicht so leichtfertig mit Menschen, gibt Bergbau und Tunnelgrabkunst auf und macht sich gemein mit Druiden. Schlimmer noch, es schien immer eindeutiger, daß die Hügelszwerg auch ihre eigene Heilige Halle im Koschgebirge vernachlässigten...

Tatsächlich war bis zum Ende des fünften Jahrhundert vor Hal die Pflege und Versorgung der angestammten Hallen im Berg für die Hügelszwerg eher eine lästige Pflicht als Herzenssache: In der Praxis reiste der Hohepriester von Angbar aus einmal im Jahr murrend den weiten Weg hinauf in die Berge und hinab in die Heilige Halle, um dort rasch einige Zeremonien abzuhalten - und wieder einmal auszufegen, wie Spötter lästerten -, und möglichst eilig wieder in seinen gemütlichen Tempel in der Stadt zurückzukehren.

Aus diesem Grund sammelten sich im Jahr 395 v.H. in Xorlosch die wenig bedeutsamen Sippen der Gargolax, der Lagosch, der Koronam und der Trufak und brachen zusammen auf, um die "entweihten Hallen" wieder ihrer ursprünglichen Bestimmung zuzuführen, ein Anliegen, das vom Xorloscher Patriarchen stillschweigend gutgeheißen wurde. Mühelos konnten die Eiferer die Höhlen und Hallen der Bergstadt besetzen, und als im Jahr darauf wieder einmal eine Delegation der Hügelszwerg erschien, wurde sie höflich, aber bestimmt vor die Tür gesetzt.

Es gibt eindeutige Anzeichen, daß die erzswergischen Eiferer auf einen Rückeroberungsversuch gehofft haben, bei dem sie den "Sündern" einmal so richtig frommes Verhalten hätten einbläuen können - doch wenn es auch in den folgenden Jahren nur ein Gesprächsthema in den Kneipen der Provinz Kosch gab, sahen die Hügelszwerg doch von einer kriegerischen Aktion ab.

Wenige Jahre nach dem verheerenden Magierkrieg, mit einem gefallen Heldenkönig und seinem noch lange minderjährigen Neffen Nimrasch als Erben hatten sie gewiß Vordringlicheres zu tun, als die kalten Hallen im Berg zurückzufordern.

Manche Kenner ihrer Weltsicht behaupten gar, viele Hügelszwerg wären im Grunde ihres Herzens damit einverstanden gewesen, künftig nicht mehr für die Instandhaltung eines weitgehend leerstehenden Höhlensystems zahlen und arbeiten zu müssen.

Böses Blut gab es erst wieder vor relativ kurzer Zeit, als die Nachkommen der Xorloscher Eindringlinge - die das alte Gangnetz inzwischen gründlich erforscht und sogar erweitert hatten - im Jahre 60 v.H. das eigenständige Bergkönigreich Koshim unter der Herrschaft des Gillim aus der Sippe der Gargolax ausriefen.

Die älteren unter den Hügelszwerg erinnern sich noch gut an jenen schandvollen Tag, als dieser Affront gar noch von Kaiser Perval anerkannt wurde und damit vollendete Tatsachen geschaffen waren, ohne daß man die Hügelszwerg auch nur gefragt hätte.

Heute gibt es darum wieder eine kleine Gruppe von ungestümen Jungzwerg, die nach einem Rauswurf der "Besetzer"

aus den Heiligen Hallen rufen, doch handelt es sich hier um eine Minderheit, die in der Masse der friedlichen und gemütlichen Hügelszwerg fast untergeht.

Der jetzige "Berg"-König Nimrud, Sohn des Nirowulf jedenfalls hat alle Gedanken an eine Expedition kategorisch zurückgewiesen.

Verbreitung

Hügelszwerg bevorzugen für die Besiedlung sanft hügelige Landschaften mit vereinzeltem Laubwald, aber möglichst ohne reißende Flüsse, dichte und dunkle Buchen- oder Nadelwälder; alles in allem Bedingungen, die das Umland von Angbar hervorragend erfüllt.

Schon deshalb leben die allermeisten Hügelszwerg wie ihre Vorfahren in diesem Landstrich der Koschprovinz; daneben gibt es allerdings noch kleinere Siedlungen in Garetien, Darpatien und sogar am Perlenmeer - all diesen Gruppen ist jedoch gemeinsam, daß es sich eigentlich nur um ausgedehnte Sippen handelt und ihre jeweiligen Hügelhäuser eher der Geselligkeit halber über und unter der Erde vielfältig verbunden sind.

Lebenskunst

Für einen Hügelszwerg ist der Sinn des Lebens nicht nur gutes Essen und Trinken - doch kommt diese Behauptung relativ nahe an die Wirklichkeit heran.

Dabei sind die meisten Hügelszwerg nicht einmal besonders gefräßig und kaum wird man einen sehen, der sich mit Speisen vollstopft - es sind eher die leckeren kleinen Häppchen vor und nach den vier großen Hauptmahlzeiten, die den Hügelszwerg ihren obliatorischen Wölbbauch und die rosigen gerundeten Wangen verleihen; ein Umstand der den Hügelszwerg schon manches Mal den Spottnamen "Kugelszwerg" eingetragen hat.

Die hügelzwergische Kochkunst ist nun ein Thema, mit dem sich ganze Bücher füllen ließen - hier aber muß man sich auf einige Zeilen beschränken: Die Hügelszwerg gelten vielerorts als die Meister einer Küche, die sich am besten als "deftig-gutbürgerlich" bezeichnen ließe und vor allem aus gut gewürztem und gebratenem oder gedünstetem Fisch oder Fleisch besteht, zu dem Gemüse und Pilze gereicht werden, manchmal auch so exotische Beilagen wie Bornlandkartoffeln oder Iltok-Knollen. Die bei den anderen Zwergenvölkern so beliebten Eintöpfe und Fleisch-Pilz-Pfannen dagegen werden als "furchtbarer Mischmasch" oft kategorisch abgelehnt - der Hügelszwerg will wissen, was er ißt, auch wenn es sich "nur" um ein einfaches Nachtmahl aus frischem Brot, Hylailier Ziegenkäse, Knoblauchsikrami und eingelegten Rashduler Pfefferschoten handelt...

Auf jeden Fall bevorzugen die Hügelszwerg sorgfältig und gewissenhaft zubereitete Speisen, die dennoch alle etwas Bodenständiges haben und sich selten in die luftigen Höhen reiner Spielerei verlieren, wie es etwa bei den Kalbfleisch-

Schäumen und putenglierten Trüffeln der vornehmen Vinsalter oder Garether Küche der Fall ist.

Daneben kennt ihre Küche allerdings noch eine Reihe von beliebten Speisen wie kleinen gesalzenen Broten, scharf gewürztem Röstfisch und Pökelfleisch, die vor allem einen Sinn zu haben scheinen: den Esser durstig zu machen und damit die reichliche Aufnahme von Bier zu begründen.

Trinkkultur

Hügelzwerge lieben ein gutes und starkes Bier: Der kräftige Zwergenbock ist ebenso berühmt geworden wie das dunkle "Alt-Anbaar"; am berühmtesten aber ist ohne Zweifel ein Bier, das seit Jahrzehnten unter der Aufsicht des zwergischen Braumeisters Grotho, Sohn des Grax, in einer kleinen Grafenstadt am Rande der Koschprovinz hergestellt wird: das "Helle Ferdoker Gerstengebräu", das in ganz Aventurien als Ferdoker bekannt wurde. Daneben brauen viele Haushalte ihr eigenes Malzbier, das schon von Natur aus recht süß schmeckt, aber häufig noch mit Honig oder Sirup versetzt wird, damit es den Kindern besser mundet, für die es die Hauptnahrung zu bilden scheint: Schon ab dem zweiten bis dritten Lebensmonat der Kleinen wird die Milchnahrung mit Malzbier ergänzt, lange bevor das Kind feste Speisen verzehren kann. Außer dem Gerstensaft, für den sie allgemein berühmt sind, züchten die Hügelzwerge auch Wein, der weit weniger bekannt ist - doch nicht, weil er schlecht wäre, sondern einfach, weil er so selten ist, daß er fast ganz in den eigenen Kellern verschwinden und gar nicht über das Umland hinauskommt, wenn man von einigen wenigen Sorten und Lagen von allgemeiner Berühmtheit absieht: Doch wohl nur wenige der Garether oder Vinsalter Freunde des "Angbarer Ambrosias" wissen, daß sich in diesem edlen Tropfen die Namen zweier bedeutender Zwergenkönige verewigt wurden. Neben diesen vergorenen Getränken schätzen die Hügelzwerge den Tee, der sowohl aus einheimischen Kräutern wie auch aus eigens eingeführten schwarzen Blättern gebrüht und oft durch einen Schuß Brand oder Likör "nachgewürzt" wird.

Kleidung

Die meisten Hügelzwerge bevorzugen weite und weiche Gewänder aus den angenehmsten Stoffen und mit einem Schnitt, wie er sonst fast nur für perainegesegnete Frauen üblich ist: Feinleinen, Bausch und Seide sind sehr beliebt, vor allen, wenn sie in fröhlichen, aber nicht grellen Farben wie Grasgrün und Sonnengelb gehalten sind.

Formale Garderobe gibt es dabei kaum, auch ein König kann ruhig schon einmal seine Gäste in seinem seidenen Morgenmantel empfangen, wenn der das gemütlichste verfügbare Kleidungsstück ist. Dennoch sind die meisten Kleiderschränke der Hügelzwerge mit einer Reihe von Anzügen und Röcken gefüllt, da sie sich gern abwechslungsreich kleiden, schon um die Nachbarn zu erfreuen...

Neben all dieser Kleidung für Mahl, Fest und Nachtruhe besitzen die meisten gesetzten Hügelzwerge natürlich noch zwei bis drei Exemplare der Arbeitskleidung ihres jeweiligen Handwerks.

Baukunst

Nach eigener Einschätzung ist es um die Kunst der Architektur bei den Hügelzwergen nicht besonders bestellt: Nicht, daß sie nicht die theoretischen Kenntnisse dazu haben könnten, sie wenden sie einfach nicht an. Denn weder kunstvoll gemeißelten Höhlenhäusern noch steil aufragenden Kuppeln aus Marmor und Granit gehört ihr Herz: Wie ihr Name schon andeutet, leben sie in kleinen, beschaulichen Hügelhäusern, die halb über, halb unter der Erde liegen und mit Grasplacken gedeckt sind.

Das wichtigste, was ein solches Haus nach Überzeugung der Hügelzwerge sein muß, ist *gemütlich*; warm, trocken und geräumig außerdem. Denn auch wenn die Hügelzwerge sogar den Anbarer See befahren, so sind sie doch keine Freunde kalter Nässe und vermeiden, daß Wasser durch die Wände ihrer Häuser sickert - denn ein klammes und kaltes Erdloch ist dem Zwerg ein Graus. Zumal das gute Leben die Hügelzwerge schon genügend anfällig für die Gicht sein läßt...

Zur Illustration sei hier deshalb ein typisches zwergisches Hügelhaus beschrieben: Vorzugsweise ist es kreisrund, und da das mit Gras bewachsenen Kuppeldach an allen Seiten auf den Boden reicht, machen nur der Rauchabzug und die an einer Seite eingelassene Eichentür deutlich, daß man nicht vor einem gewöhnlichen Erdhügel steht. In Zeiten größerer kriegerischer Auseinandersetzungen allerdings ist die Tür meist hinter dichtem Gebüsch verborgen, während ein erkaltetes Lagerfeuer auf dem Dach alle zufällig beobachteten Rauchfahnen als die Spuren eine Reisegruppe erscheinen läßt, die längst weitergezogen ist.

In friedlichen Zeiten kann man darauf offen, daß sich die Tür nach einigen höflichen Klopfen öffnet und ein wohlgenährter Zwerg den Gast hereinbittet. Im Inneren der gemütlich eingerichteten Behausung - für die man dem Gastgeber unbedingt einige Komplimente machen sollte - sieht man zu erst die Empfangskammer, wo Bewohner und Gäste des Hauses auf einer Bank verschnaufen, ihre Reisemäntel ablegen und die dreckigen Stiefel ausziehen und in wohligh vorgewärmte Pantoffeln schlüpfen können, die einige besonders gastfreie Zwerge sogar in der richtigen Größe für Menschenfüße bereithalten.

Zur Rechten schließt sich das Wohnzimmer an, in dem sich meist neben einem niedrigen Tischchen einige geräumige Sitzgelegenheiten befinden, unter denen man den obligatorischen gepolsterten Ohrensessel des Hausherrn nicht vergessen darf. Die Schränke an den Wänden enthalten meist kleine Andenken, Erbstücke und einfache "Schöne Dinge", an denen das Herz des Besitzers hängt, ohne daß er ihren Wert irgendwie erklären könnte; falls es Bücher gibt, handelt es sich in der Regel um Kochbücher oder aber Abenteuererzählungen von gefährlichen Heldentaten aus fernen Ländern,

bei denen den Zuhörern wohlige Schauer des Entsetzens über den Rücken kriechen, wenn der Hausherr abends am Kamin aus dem Buch vorliest. In anderen Schränken findet sich meist eine erlesenen Auswahl edler Weine, Biere und Brände mit den dazugehörigen Gläsern und Krügen sowie die absolut notwendige Schale mit kleinen Leckereien, die man vor sich hin knabbern oder aber - wie etwa Kastanien, Kartoffelchen oder Tropfnüssen - in der Glut des Kamins rösten kann. Eventuell freibleibende Wände werden mit Bilderteppichen behängt und gegen die Kälte geschützt.

Dem Wohnzimmer gegenüber liegt die Vorratskammer mit der Küche, wo man nicht nur allerlei Geschirr, Pfannen und Töpfe für alle denkbaren und undenkbbaren Zubereitungsweisen bestaunen kann, sondern in der Regel auch gut gefüllte Schränke für Essensvorräte vorfindet.

Die Schlafgelegenheiten zeigen noch am deutlichsten die Zugehörigkeit der Hügelszwerges zum unterirdischen Höhlenvolk der Angroschim: Denn fast immer befinden sich die Betten in Form von Alkoven in der Wand, nahe des kombinierten Kamin- und Herdfeuers: Mögen die Kissen und Decken auch weich und wann sein, die meisten Menschen erleiden doch Beklemmungen, wenn die Läden erst einmal geschlossen sind und sich der müde Fremde in der finsternen Kammer zusammenrollen muß. Aus diesem Grund können besonders weltoffene Hügelszwerges menschlichen Gästen auch gut gepolsterte Schlafplätze auf dem Boden anbieten - dann aber muß man damit rechnen, des Nacht unter Umständen von einem Zwerg geweckt zu werden, der rasch überprüft, ob in der Speisekammer noch alle Betthupferl da sind. Ebenfalls nahe am Hauptkamin befindet sich auch die Badekammer, die meist einige Zuber und eine kupferne Wanne enthält, in der man sich so richtig räkeln und des Tages Staub und Verdruß abspülen kann. In den kleinen Schalen und Fächern an der Wand finden sich meist wollene oder leinene Tücher und allerlei duftende und schäumende Badezusätze - meistens einheimische Pflanzensäfte, manchmal aber auch importierte Elixiere und Parfümöle aus so fernen Orten wie Belhanka, Khunchom und Mirham.

Im hinteren Bereich des Hauses schließlich findet sich die Kammer, in der der Hausherr seinem jeweiligen Handwerk nachgeht, mit dem er sich die Dukaten für all die guten Dinge weiter vorne verdient.

Soweit die Beschreibung eines einfachen Hauses für einen zwergischen Junggesellen, der gerne Gäste empfängt und Freunde bewirtet. Bei Eheleuten und größeren Familien sind natürlich auch die Hügelhäuser größer, und rund um Angbar gibt es ganze Hügellandschaften zwergischer Fertigung, in denen große Sippen beieinanderleben.

Heimsteine

Ähnlich der Sippensteine der anderen Völker kennen die Hügelszwerges etwa faustgroße Halbedelsteine, die im Dunkeln schwach glimmen und als "Heimsteine" gleichsam die Verkörperung des ganzen Hügelhauskomplexes sind, in dem eine Familie lebt, denn die Hügelszwerges verfügen über ein

eigenes Ritual, mit dem sie aus dem persönlichen Erbstein einen größeren Heimstein schaffen können, wodurch sie das eigene Schicksal untrennbar mit einem neugewählten Siedelplatz verbinden. Im täglichen Leben wird dieser Heimstein allerdings weniger hochgeehrt als einfach gewissennaßen "kumpelhaft" in Feiern mit einbezogen, in dem man ihn mit Blumen schmückt, bunt anmalte oder sonst verziert.

Gesellschaft

Trotz oder gerade wegen ihrer Häuslichkeit sind die meisten Hügelszwerges sehr gesellig und lassen keine Einladung zu einem Fest aus, ebensowenig wie sie eine gute Gelegenheit verstreichen lassen, eine solche Feier auszurichten. Und wenn gerade kein Freund, Verwandter oder Nachbar ein Gastmahl gibt, kann man immer noch eine der vielen Wirtschaftshäuser Angbars und der Umgebung aufsuchen, wo man immer einige Leute trifft, mit denen man gemütlich beisammen sitzen und bei einem Bier gute Gespräche führen kann.

Sippenstolz

Verglichen mit manchen anderen Völkern stehen die Hügelszwerges ihrer jeweiligen Sippe recht gelassen gegenüber: Das soll nun beileibe nicht heißen, daß sie sich für ihre Verwandtschaft nicht interessieren, nein, kostbar geschriebene und reich illustrierte Stammbäume sind ein beliebter und immer gern verschenkter Wandschmuck, Genealogie und Verwandtschaftsverhältnisse werden in geselligen Runden so angeregt debattiert wie unter Menschen allenfalls Immanergebnisse und kaum ein Hügelszwerg, der nicht noch mit seinem entferntesten Vetter zehnten Grades regen Kontakt pflegt. Fremd ist den Hügelszwerges allerdings die fanatische Anteilnahme an allen "Interessen" der Sippe, die bei anderen Völkern oft zu langen und blutigen Fehden führt, bei denen die streitenden Seiten nicht selten kaum noch wissen, um was der Streit ging - nur eben, daß die da "uns" beleidigt haben... In und um Angbar sieht man derlei Angelegenheiten wesentlich ruhiger - man könnte auch sagen, träger - und überläßt es dem Betreffenden, selbst zu entscheiden, ob er wegen einer Lappalie seinen Ruhe und Muße und vielleicht gar seine Gesundheit aufs Spiel setzen will. Diese Einstellung mag auch viel dazu beigetragen haben, daß es nach der Besetzung der heimatlichen Berghallen durch fremde Eiferer zu kaum einer körperlichen Auseinandersetzung und keinerlei Krieg gekommen ist.

Handwerk

Die verschiedenen handwerklichen Künste sind bei den Hügelszwerges allesamt recht gut entwickelt, wenn man einmal von Disziplinen wie Bergbau und Erzverhüttung etc. absieht, die schon aufgrund der eher ebenen Landschaft kaum vorkommen. Generell läßt sich sagen, daß Handwerke

wie die Schmiedekunst bei den Hügelszwergen nicht so perfekt betrieben werden wie bei anderen Völkern, daß dieser Mangel aber durch günstigere Preise und eine bäuerlich einfache, aber ansehnliche Verzierung der Produkte wettgemacht wird. Komplizierteren oder größeren Mechanismen als etwa Windmühlen oder Wasserrädern schenken sie kaum Vertrauen - eigentlich nur dann, wenn der Gewinn an Gemütlichkeit offenkundig ist, wie etwa bei Blasebälgen mit eingebautem Feuerstein und -stahl...

Wirtschaft

Der relative Wohlstand der Hügelszwergen erklärt sich nicht zuletzt daraus, daß sie eine Reihe von Tätigkeiten ausüben, die den Menschen der Umgebung weniger gut von der Hand gehen. So mag es durchaus sein, daß manche Berufe der Hügelszwergen von anderen Völkern der Angroschim in größerer Perfektion ausgeübt werden: Die Klingenschmiede der Amboßzwergen zum Beispiel sind in der Regel besser. Doch wenn ein, sagen wir, Angbarer Metzger sich ein neues scharfes Knochenbeil anschaffen will, hat er zwei Möglichkeiten: Entweder er legt Monate-, wenn nicht jahrelang jeden Heller auf die Seite, um schließlich die enormen Preise eines Amboß-Schmiedes und seiner Zwischenhändler bezahlen zu können - oder er gibt sich mit einer etwas geringeren Qualität zufrieden (die immer noch fast alle menschlichen Erzeugnisse um Längen schlägt) und bekommt das Beil von seinem "Nachbarn" gegen die Zusage, ihm in den nächsten zehn Jahren jeden Monat eine gut abgehangene und zarte Rinderkeule zu liefern.

Genauso macht es der Fischer, der ein neues Filetirmesser braucht und lieber mit edlen Barschen und Forellen zahlt als kostbarem Gold.

Aus dieser Art zu handeln hat sich bei den Hügelszwergen generell die Haltung entwickelt, Zwischenhändler und Bargeld möglichst zu meiden und lieber auf dem Wege des Tauschhandels ein ruhiges Auskommen zu haben, bei dem einem alles, was das Herz und der Magen begehrt, schön regelmäßig ins Haus gebracht werden.

Reisende Hügelszwergen haben deshalb die manchmal befremdliche Eigenart, so gut wie kein Geld mit zu nehmen und bieten statt dessen ihren Gast- und Herbergswirten je nach Beruf kleinere Arbeiten und Reparaturen an.

Horte

Wie schon angedeutet, zeigen die Hügelszwergen auch ein Merkmal, das so gar nicht zu dem üblichen Bild der Angroschim passen will: Nicht, daß sie Gold und Geld verabscheuen, sie wissen sogar sehr gut, daß der Reiche besser lebt als der Arme. Doch sie haben angesichts unruhiger Zeiten (und für den Hügelszwerg sind alle Zeiten unruhig) keine große Neigung, sich mit Goldmünzen und -barren zu belasten, wenn sie dafür genausogut eine spürbare Verbesserung ihres Lebens erreichen können, wie etwa den alten Sessel von

Oheim Arombosch neu aufpolstern zu lassen.

Aus diesem Grund ist es auch allgemein bekannt, daß die Hügelshäuser keine der Schätze enthalten, für die Zwergen allgemein bekannt sind. Da aber Streuner und Räuber sich in der Regel nicht mit Oheim Aromboschs Sessel beladen wollen (mag der auch noch so gemütlich sein), haben die Hügelszwergen meist Frieden vor lästigen Überfällen.

Eine Abweichung von diesem Prinzip zeigt sich nur bei wertvollen und schönen Dingen: Hügelszwergen lieben es, interessante und gut gearbeitete Sachen zu sammeln und auf ihren Regalen auszustellen- oder einfach in einer großen Truhe zu horten. Denn man weiß ja nie, wozu sich etwas noch brauchen läßt, und deshalb wäre es töricht, es vorzeitig fortzuwerfen. Und so türmen sich in vielen Wohnstuben exotische bemalte Muscheln, kleine Gipsbüsten längst verstorbener Kaiser und winzige Musikinstrumente neben Prunkstatuetten, die durchaus auch aus Gold sein mögen.

Eine Expedition des Hesindetempels von Kuslik etwa fand das gold- und elfenbeinverzierte Tafelbesteck der HelaHoras in der Guten Stube eines Hügelszwerges, der sich partout weigerte, die Stücke gegen einen noch so hohen Preis herauszugeben, denn kein anderes Besteck schnitte so schön durch gedünstetes Forellenfleisch.

Waffenkunst

Jeder einigermaßen kluge Hügelszwerg ist sich bewußt, daß er nur wenig mit den gefürchteten axtschwingenden Zwergenkriegern gemein hat, wie sie etwa der Amboß hervorbringt - doch wissen das auch die Feinde..? Eine beliebte "Waffe" ist darum die Wanderaxt mit einem doppelten Blatt aus leichtem Kupferblech, die zwar fast völlig wertlos im Kampf ist, aber mit ihren scheinbar blutverschmierten Schneiden einen großen Eindruck macht und sich vor allem dadurch auszeichnet, daß sich der Kopf rechtwinklig abknicken läßt, so daß man einen leidlich bequemen einbeinigen Hocker für alle Gelegenheiten erhält.

Ernsthafter und tödlicher ist da schon die Armbrust, die sich in fast jedem hügelzwergischen Hause findet; denn ihre Besitzer wissen, daß sie Mangels Gewandtheit und Übung im Nahkampf nur wenig Chancen haben und setzen deshalb alles daran, ihre Feinde schon auf Entfernung zu besiegen. So manche Gruppe menschlicher oder orkischer Marodeure hat sich schon in unübersichtlichem Hügelgelände auf der Suche nach Zwergengold urplötzlich von einem Dutzend wild entschlossener Angroschim umstellt gesehen, die sie mit gespannten Armbrüsten bedrohten - und viele Räuber haben in ihrem Leben nicht anderes mehr erblickt.

Die Übung an der Armbrust nämlich gehört für die Hügelszwergen zu einer fast religiösen Pflicht, weil sie so eng mit der Verteidigung ihrer Heime zu tun hat: Ein jeder darf zugeben, ein lausiger Schwertkämpfer oder Säbelfechter zu sein, ein fauler oder unwilliger Schütze aber wird geschnitten und gilt als Versager.

Grundsätzlich ziehen die Hügelszwergen jedoch das Verschwinden in ihre wohlausgestatteten Hügelshäuser jedem Kampf

vor, so daß sie in den letzten Jahrzehnten vielerorts angefangen haben, dichte Brombeerhecken rund um ihre Hügel zu züchten, die einerseits schmackhafte Früchte für Nachtisch, Kuchen oder Fruchtw Wein liefern und andererseits jedem unwillkommenen Eindringling dichtes Gestrüpp mit zahlreichen kleinen, schmerzhaften Stacheln entgegenstellen.

Glaubensvorstellungen und Kult

Kein mittelreichisches Zwergenvolk steht dem Vormachtsanspruch des Xorloscher Bewahrers der Kraft so fern wie die Hügelzwerge: Mehr noch, die weitaus meisten lehnen diesen Anspruch offen ab und betrachten den Patriarchen von Xorlosch als ehrgeizigen Irrlehrer. Diese Haltung beruht weniger auf wirklichen religiösen Unterschieden, als vor allem auf der leidigen Politik: Die Hügelzwerge haben es den Erzwergen noch lange nicht verziehen, daß und wie ihnen die eigene Heilige Halle im Koschgebirge "geraubt" wurde. daneben lehnen die Zwerge von Angbar auch die Ansicht ab, daß ein echter Zwerg nur in steinernen Hallen leben sollte und Tag und Nacht nur an den Kampf mit den drachischen Feinden denken darf, als überholt, weltfremd und - das Schlimmste von allem - genußfeindlich ab.

Für die Hügelzwerge jedenfalls sind die Jahre der urzeitlichen Gefechte gegen goldenen Drachengötter lange vorbei und erledigt - und schon das heutige Weiterbestehen der Angroschim zeigt ja, daß Ingerimm sie nicht nur zu dem einen Zweck erschuf, der Drachen zu bekämpfen. Ihnen erscheint Ingerimm viel mehr als der gütige Vater, der dem Herd- und Schmiedefeuer gebietet und den Zwergen und Menschen das Handwerk gebracht hat.

In dieser Hinsicht ähnelt ihre Vorstellung stark dem menschlichen Ingerimmkult, und das ist fürwahr kein Wunder; waren es doch die Hügelzwerge, die den Menschen vom Gott der Schmiedekunst berichteten und die bei der Errichtung seines höchsten Heiligtums in Angbar geholfen haben: Denn hier residiert der Hüter der Flamme, das Oberhaupt des Ordens, der vor allem auf meisterliches Handwerk und Geschicklichkeit Wert legt. Mag der Hohepriester hier auch ein Mensch sein, seine beiden Gehilfen sind traditionell aus dem Volk der Hügelzwerge und haben viel Einfluß auf den Kult. Der alte Feind aber, der Drachenabgott, ist im Weltbild der Hügelzwerge in den Hintergrund getreten, und wo er überhaupt noch ernstgenommen wird, gilt er als mindere Gefahr, wie sie in der Wilden Natur nun einmal besteht; für die weitaus meisten Hügelzwerge aber sind Drachen oder der Name Pyrdak nicht mehr als Schreckgestalten der Kindheit, mit deren Erwähnung Mütter unartige Kinder ins Bett jagen.

Magie

Trotz ihres ähnlichen Lebensraumes haben die Hügelzwerge kein spannungsfreies Verhältnis zu den Druiden - bei aller Dankbarkeit für frühere Taten überwiegt im täglichen Leben doch ein leichtes Gefühl des Gruselns, wenn es um

diese geheimnisvollsten Vertreter der Angroschim geht. Wer sich also mehr als gelegentlich mit zwergischen oder menschlichen Druiden oder gar Magiern abgibt, wird weder bestraft noch gemieden, er sollte aber damit rechnen, daß für lange Zeit hinter vorgehaltener Hand beim Bier über ihn getuschelt wird.

Magische Einflüsse versuchen die Hügelzwerge jedenfalls möglichst auf einen gelegentlichen Wetterzauber oder einen Segen für das Bier zu beschränken, magische Artefakte verwenden sie anfangs eher mißtrauisch und widerwillig, später aber um so begeisterter, je leichter und gemütlicher sie ihnen das Leben machen.

Eine magische Lampe, die ohne das Nachfüllen von Öl ewig brennt - oder gar eine Unendliche Sauciere - mag deshalb weit höher geschätzt werden als ein unhandlich großes Barbarenschwert mit zusätzlichem Schaden gegen Gletschermöster und Würmlinge.

Der Hügelzwerg auf Abenteuerfahrt

Grundsätzlich gehört der Betreffende schon zu jenem Teil der Hügelzwerge, deren Welt sich nicht auf ihre gemütliche Höhle beschränkt, sondern die sich auch einmal die Luft ferner Länder um die Nase wehen lassen wollen. Dennoch wird er noch geraume Zeit danach streben, jene Geborgenheit zu bewahren, die menschliche Gefährten unter Umständen an seiner Tauglichkeit zum fahrenden Abenteuerer zweifeln läßt, denn für ihn ist es einfach notwendig, des Nachts in einem sauberen Gasthof (selbstverständlich Einzel- oder allenfalls Gruppenzimmer) zu schlafen, die Essenszeiten und den Nachmittagstees einzuhalten und unnötige körperliche Anstrengungen weitgehend zu meiden. Nicht daß er nicht auf all das im Notfall auch verzichten kann - doch dann wird er einen starken Groll gegen jene hegen, die ihn dazu gebracht haben, seien es Gegner, Verfolger oder gar Mitreisende.

Auch wenn starke Gefühle wie die Anbetung einer Frau oder brennender Haß dem ruhigen Hügelzwerg fremd sind, so gab es doch Fälle, in denen einzelne Helden kreuz und quer durch Aventuren gereist sind, um den Schurken zu stellen, dessen Umtriebe einst (zufällig) für die Vernichtung des besten Apfelbaumes der ganzen Provinz verantwortlich waren.

Wenn es also denn tatsächlich ans Reisen geht, wird er oftmals seine Angst vor so großen und unberechenbaren Untieren wie Ponys nur schwer bezähmen können; dagegen ist er aber bestimmt der erste, der anregt, eine Kutsche oder einen bequemen Reisewagen zu erwerben - genauso wie er auch gewiß die richtigen Argumente für einen solchen Kauf kennt, sei es der erholtere Zustand, wenn man dem Feind gegenübersteht, oder auch die Möglichkeit, mehr Schätze abzutransportieren. Ist ein solcher Wagen tatsächlich angeschafft, macht er sich natürlich rasch daran, ihn durch zusätzliche Möbel, Deckchen, Bilder und Farbe noch wohnlicher zu machen...

Viele Hügelzwerge führen für alle Fälle stets ein Sorti-

ment der wichtigsten Gewürze mit sich; als da wären: ein Krüglein Öl, Tiegel mit Salz, Senfsaat, Pfefferkörnern und so fort. Mit diesen würzigen Mitteln veredeln sie dann die Dinge, die ihnen von menschlichen Wirten und Köchen serviert werden, denn ein fest verwurzeltes Vorurteil der Hügelzwerge besagt, daß kein Mensch so gut kochen kann, daß es einem echten (also hügelzwerghischen) Feinschmecker zusagt. Deshalb kennen die meisten auch keine Scheu, selbst an der Tafel eines Fürsten noch das Ihre

zur Verbesserung der Speisen beizutragen, und es braucht viel Erfahrung, bis sie einsehen, daß sie sich damit nicht unbedingt zuvorkommend, höflich und dankbar zeigen. Der weiter oben oft erwähnte Reichtum an irdischen Gütern ist natürlich ein Idealbild, wie man es in Wirklichkeit kaum findet: Gerade ein umherziehender Abenteurer wird kaum mehr Kleidung als ein, zwei bequeme Gewänder besitzen, von einem gemütlichen Hügelhaus mit großer Küche ganz zu schweigen.

Die Brillantzwerge

Ein kleines Volk sind die Kunst und Eleganz liebenden Angroschim der Beilunker Berge, doch ihr Ruhm hat sich - vor allem durch eigenes Zutun - über ganz Aventurien verbreitet, das sie auf der Suche nach Ruhm und Schätzen von Norden nach Süden durchstreifen.

Viele Namen haben die Aventurier für dieses Volk: Nach seiner Heimat nennen sie es Beilunker Zwerge, nach seiner vornehmen Pelzkleidung und dem eher zweifelhaften Respekt vor dem Eigentum anderer heißen sie Marderzwerge, manche Freunde bezeichnen sie aufgrund ihrer Ungebundenheit als Freie Zwerge.

Sie selbst aber lieben am meisten den Namen Brillantzwerge, den sie angeblich nur verwenden, um auf ihr Geschick in der Juwelierkunst hinzuweisen, doch Zweifel an solcher Bescheidenheit seien erlaubt.

Geschichte

Vom kühnen Diebeswerk Calamans, dem Sohn des Curthag, wurde schon in der allgemeinen Geschichte des Zwergenvolkes erzählt; und wie diese zum Auszug der Kinder Curobans aus den Hallen von Xorlosch führte.

Nach ihrem Aufbruch zogen sie ostwärts, der aufgehenden Sonne entgegen, bis sie Xorlosch weit hinter sich gelassen und einen neuen, steil aufragenden Bergzug erreicht hatten: In den Wäldern zwischen diesen schroffen Zinnen und Zakken lebte bereits ein Volk von verständigen, wenn auch nicht übermäßig klugen Wesen, die fast dreimal so groß waren wie die Angroschim.

Diese Trolle begrüßten die Neuankömmlinge zuerst freundlich und ohne Arg, denn wenig berührten sich die Wege von Wald- und Bergbewohnern. Zudem waren die Trolle arm an irdischen Schätzen und dem brütenden Gottdrachen im Süden darob keinen Schlag wert gewesen, dennoch krochen Jahr um Jahr mindere Drachen nach Norden und in die Berge, so daß immer wieder erbitterte Gefechte zwischen riesenhaften Wesen tobten.

Die Söhne Curobans mieden den offenen Kampf in fremdem Gelände weitgehend und schufen sich tiefe Höhlen als Unterschlupf. Von hier aus aber lieferten sie den Trollen starke Äxte und Beile gegen die Drachen im Austausch für Speisen aus den Wäldern.

Eine Sage berichtet, wie inmitten dieser Kämpfe der mit knapp hundert Jahren immer noch recht junge Prinz Calaman aufbrach nach Süden, um seinen Freund und Gefährten Assaf beim Volk der Tulamiden zu besuchen; denn er hatte ihm geschworen, ihn wiederzusehen, falls sie beide überleben sollten und ihm darauf gar eine von Urvater Curoban selbst geschmiedete Gewandfibel gegeben, die er einst aus einer halbzerstörten Binge geborgen hatte.

Wenig Platz ist hier für die Aufzählung aller Listen und Finten, mit denen der Zwerg auf seiner Fahrt den übermächtigen Drachen entkam, es sei nur gesagt, daß sie heute noch jedem Meisterspäher Ehre machen würden.

Am Schluß jedenfalls stand Calaman wieder in den Bergen der Söhne Tulams und hatte nach mehreren Wochen auch die Zelte des ständig fliehenden Volkes gefunden. Hier sah er sich nun einem jungen Mann gegenüber mit dem Gesicht Assafs, und freudig umarmte er den Freund und pries ihn, daß ihn die Jahre nicht grauer hatten werden lassen.

Doch dieser junge Assaf trug seinen Namen nach seinem greisen Großvater, der in einer der Hütten auf dem Sterbebett lag. Tief bewegt trat Calaman vor seinen schlohweißen, weit über neunzigjährigen einstigen Gefährten, der ihn mit schwacher Stimme begrüßte und sich beglückwünschte, so lange gelebt zu haben. Mit Eifer ließ er sich gar sein Bündel mit alten Habseligkeiten bringen, und suchte daraus die alte Fibel. Kaum aber hatte er sie dem Calaman zurückgegeben, fiel ein Schatten über sein Gesicht und er starb.

Wenig wissen wir über das, was folgte, allein daß Calaman seinen Freund nach Zwergenart bestattete und die Fibel dem jüngeren Assaf schenkte, in dessen Familie sie auf lange Zeit als Erbe blieb.

Der Zwergenprinz aber verließ die kurzlebigen Menschen und kehrte zurück in die Trollzacken, wo er nach dem Tod seines Vaters die Führung seines Volkes übernahm, zeit seines Lebens vor zu enger Gemeinschaft mit den Menschen warnte, auf daß nicht beim frühen Tod ihrer Freunde Kummer und Leid über die Zwerge kämen.

Sein Neffe und Nachfolger Crammay - denn Calaman starb unvermählt und in Einsamkeit - folgte diesem Rat und war statt dessen ein großer Freund der Trolle. Viele gemeinsame Werke wurden damals in Angriff genommen, und tiefe Freundschaft herrschte zwischen Crammay und Strock, dem Weisesten der Trolle. Hätte diese enge Verbindung angehal-

ten, hätten die Trolle gewiß den menschlichen Heeren widerstehen können und vielleicht erstreckte sich in Darpatien heute ein Reich der Trolle und der Zwerge.

Doch es kam anders, denn kaum tausend Jahre später tobte der große Krieg der Drachen über Aventurien und Pyrdacors Macht wurde gebrochen; seine Schätze aber, so glaubten die Zwerge, lagen nun herrenlos in der neuen Wüste, wo einst feuchtes Grünland war. Damals wurde es Brauch, dem verehrten Altkönig Calaman nachzueifern und seine Angebetete mit mindestens einem Stück aus des Drachen Hort zu beschenken; doch auch wenn Pyrdacor vergangen war, war eine solche Reise doch nicht ohne Gefahren und Wüste und Wurmgezucht kostete viele junge Zwerge das Leben.

Wenige Jahrzehnte später aber wurden die Zwerge von den Trollen aus ihren Höhlen vertrieben, unklar ist die Ursache dieses Zerwürfnisses: Die Angroschim selbst sprechen von Neid und Habgier der Trolle, diese hingegen kennen Legenden von kleinen Wesen, die in oder bei den Bergen wohnten und den Trollen die schönsten Güter zu stehlen pflegten - eine Beschreibung, die ebenso auf Kobolde, Grolme oder auch Menschen zutreffen mag.

Die erneut heimatlosen Zwerge zogen noch weiter nach Osten und besiedelten dort einen Bergzug, der zu ihrer Freude keine Bewohner außer wilden Tieren aufwies. In der Folge entstanden hier die Hallen von Lorgolosch, wo die Zwerge die Steine fanden, der seitdem als ihr kostbarster lebensloses Gut gelten: die feuerfunkelnden Diamanten, nach denen die Angroschim von Curobans Volk bald den Namen Brillantzwerg annahm.

Die nun folgende Zeit verlief für die Söhne Curobans als Gesamtheit eher ruhig; und es ist eher die Geschichte einzelner Helden als die des Volkes. Gesagt seit deshalb nur, daß seit jener Zeit kaum ein König der Brillantzwerg ein hohes Alter erreichte, sondern viele bei Abenteuern und Heldentaten in fernen Ländern starben. Auch den letzten König hat dieses Schicksal ereilt: Orbal, Sohn des Onnaf, wollte zu Schiff gen Al'Anfa reisen und dort den Tempel des Boron bestehlen, doch nie wieder hat man etwas von ihm gehört.

Verbreitung

Das kleine Volk der Brillantzwerg hat seine Hauptwohnsitze im Königreich Lorgolosch in den Beilunker Bergen. Die meisten leben in der "Hauptstadt" Schatodor, die ihnen als ruhmreichste Hochburg kultivierten Lebens gilt, mit der Gareth oder Vinsalt längst nicht mithalten können... Andererseits sind die Brillantzwerg ausgesprochen wander

lustig, und auf der Suche nach neuen Abenteuern reisen sie durch' ganz Aventurien, so daß praktisch von Frigom bis Brabak einzelne ihres Volkes leben, die für eine Weile ihre Künste ausüben und dann weiterziehen.

Lebensweise

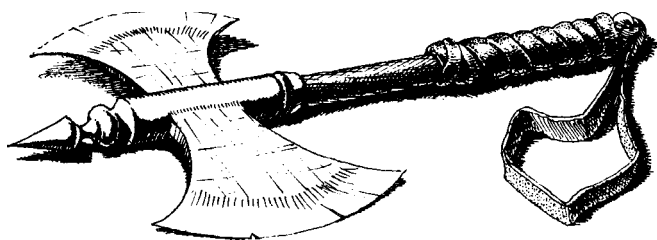
Die Brillantzwerg treiben viel Handel mit anderen Völkern, denn sie sehen sich gern als kulturelle Elite und grober Arbeit abgeneigt, so daß sie fast alle Güter wie etwa Lebensmittel im Austausch gegen ihre Kunstwerke erwerben und in den eigenen Gärten lieber Blumen und Duftkräuter züchten; ja sogar den Schmiedestahl kaufen sie am liebsten in Beilunk von maraskanischen Händlern - denn nur den Stahl dieser Insel erachten sie als hinreichend edel und geschmeidig für die schlanken Schwerter, die sie als Waffen bevorzugen. So ist es auch nicht verwunderlich, daß die Brillantzwerg sich gut ins Feudalwesen des Neuen Reiches eingefügt haben und viele menschliche Bauern in der Umgebung von Schatodor auf den Feldern für sich arbeiten lassen.

Die Wohnungen der Brillantzwerg liegen auf eine eigenartige Weise zugleich im Berg und im Freien: Tief in den Fels bohren sie nur ihre Diamantminen, ansonsten aber schlagen sie ihre Häuser aus dem Stein von Berghängen und schließen sie zur Außenwelt nur mit starken Wänden aus durchsichtigem oder zumindest durchscheinendem Kristall ab. Ihre wichtigste Stadt, Schatodor, liegt denn auch in den Hängen rund um einen gut verborgenen Talkessel, der von prächtigen Blumengärten und Orangerien erfüllt ist. (Daher stammt auch der Name ihres ganzen Reiches Lorgolosch, der "Blumental" bedeutet.)

Tierzucht

Ein wichtiger Beruf neben dem Kunsthandwerk und der Klingenmacherei ist die Pferdezucht: Aus maraskanischen Wildpferden haben die Brillantzwerg ein kleinwüchsige Rasse geschaffen, die dennoch die dicken Bäuche und kurzen eselhaften Beine so vieler anderer Ponyrassen vermissen läßt und fast wie ein getreulich verkleinertes Novadipferd wirkt - kein Wunder übrigens, hat doch Olamosch, einer der bedeutendsten Züchter der Brillantzwerg, schon vor vielen Jahrzehnten während der ersten Novadikriege einem Scheich drei kostbare Stuten entwendet und erfolgreich in die bestehende Zuchtlinie eingekreuzt, so daß heute viele der sorgfältig gehüteten Ponys in den Beilunker Bergen Shadifblut in ihren Adern haben. Die durch ihre Schlankheit geringere Tragkraft machen die eleganten und flinken Zwergponys durch Schrittsicherheit, Ausdauer und Genügsamkeit mehr als wett. Auf diesen Tieren vermögen die Brillantzwerg Reiterkunststücke zu vollbringen, die bei einem Menschen zwar kaum verwundern mögen, die man aber von Angroschim nie erwarten würde.

Anderere Tiere der Brillantzwerg sind die von ihnen mit wahrem Eifer gezüchteten Hunde und Katzen, kleine, kurz-



beinige und immens langhaarige Schoßtiere, die kaum etwas anders tun als zu fressen, zu schlafen und den daheimgebliebenen Frauen Gesellschaft zu leisten und sich von ihnen bunte Schleifchen ins Fell flechten zu lassen. Die Katzenzucht soll dabei auf zwei echte Al'Anfaner Katzen zurückgehen, die einem Brillantzwerg beim Besuch in der südlichen Stadt "zugelaufen" sind.

Geschlechtsbeziehungen

Ihren Frauen bringen die Brillantzwerg die höchste Verehrung entgegen, denn auch in diesem Volk gibt es ihrer nur wenige. So hat sich auch die Sitte der Brautwerbung zu einem Extrem entwickelt, bei dem jede Zwergen drei bis fünf - ausgesprochene Schönheiten sogar weit mehr - Verehrer hat, die mit Gedichten und Heldentaten um ihre Gunst buhlen und ihr alle denkbaren Geschenke bringen, um die Rivalen auszusteichen. Diese Rivalität vergiftet manchmal die Beziehungen zwischen Zwergenmännern auf alle Zeit, in der Regel aber ist sie eine Art freundschaftlicher Wettbewerb, bei dem die Unterlegenen ein Jahr trauern und dann eine neue Angebetete erwählen.

Die Frauen genießen durch diese Werbung nicht nur sehr viel Ansehen, sie erreichen auch materiellen Wohlstand: Denn alle Geschenke ihrer Freier werden ihr persönliches Eigentum abseits des Familienbesitzes. Zudem wandeln sie sich auch nach dem Hochzeit selten zum braven Hausmütterchen, sondern behalten die Entscheidungsgewalt im neuen Heim, erziehen die Kinder und haben sogar das Recht, sich bei längerer Abwesenheit des Gemahls einen zeitweiligen "Gesellschafter" zu erwählen.

Viele brillantzwergische Frauen sind auch für ihre Künstlerkreise berühmt geworden, bei denen Dichter und andere Künstler zu Gesprächen zusammenkommen.

Kunstsin

Wie kein anderes Zwergenvolk haben die Brillantzwerg ein ausgeprägtes Kunstverständnis: Bei ihnen gilt nicht nur als ästhetisch angenehm, was handlich und zweckmäßig ist; sie können auch Kunstwerke schätzen, die ohne jeden Nutzwert einfach nur schön sind.

Zwar haben auch die anderen Völker ihre Goldschmiede und Juweliere, die vor allem für die Wünsche menschlicher Kunden arbeiten und sich das teuer bezahlen lassen; Schmuck und Kunstwerke aus den Beilunker Bergen aber haben immer einen besonderen Reiz - hier spürt man das Gefühl und die Begeisterung, die der Künstler hat in das Werk einfließen lassen. Kaum ein Brillantzwerg wird je im Auftrag ein Schmuckstück anfertigen, das ihm mißfällt: Alle Verträge, die sie mit menschlichen Kunden schließen, beinhalten die Formel, daß der Juwelier einen Auftrag jederzeit zurückgeben kann, wenn ihm die Arbeit schlecht von der Hand geht. Die Musik der Brillantzwerg wird hauptsächlich auf Lauten, Harfen und anderen Saiteninstrumenten gespielt und

Hier ein Lied über einen berühmten Wegelagerer aus den Beilunker Bergen, der im ganzen Mittelreich sein Unwesen trieb. Es erzählt von seiner Verhaftung, nachdem er sich an einige Gräflisch Trollzacker Gardisten gewagt hatte und von seiner Angebeteten verraten worden war. Es wird vor allem gern von jenen gesungen, die von ihrer Herzensdame enttäuscht wurden und nun Trost beim Bier suchen.

Der Refrain im Rogolan der Beilunker Berge bedeutet in etwa: "Ich werde immer der Kühnste der Kühnen sein, denn Meister Phex ist mein väterlicher Freund"

Corroschs Klage

Ich jagte in den Bergen, die das Mittelreich durchziehen, auf reiche Pfeffersäcke und noch keiner konnte fliehen. Und wenn ich dann die Beute schnell zu mir nach Hause brachte, ach, wie freut sich meine Yalla, daß ihr Herz im Leibe lachte.

I? gfrain:

*Masch arim domedin domeda (poch poch poch poch)
phequofde deddio, (poch poch)
phequof de deddio, und bringt ein Faß voll Bier!*

*Eines Morgens in den Bergen traf ich einen Trupp
So(daten, sie hattengerade Zahlag und sie protzten mit
Dukaten.*

*Sie wollten wohl nach Bedun(, das Goff dort zu verprassen,
doch ich zeigte meine Armbrust und so mußten sie's mir lassen.
(efrain)*

*Ich zählte rasch die Münzen, und es war ein hübscher Haufen,
die Soldaten aber waren wie die Hasen fortgelaufen...*

*Ich packte schnell mein Bündel und brachte es nach Hause
und feierte mit yafa bei Wein und gutem Schmause.*

(Refrain)

*Doch als ich mich zurückzog, um von Gofd und Geld zu
träumen, beeilte sich mein Weib, keine Stunde zu versäumen.
Sie packte die Dukaten und zerstörte meine Sachen,
dann eilte sie nach Beilunkund verständigte die
Wachen. (Refrain)*

*Ich wachte morgens auf und sah ein Heer von Bütteln, fürwahr
einguter Anreiz, um die Faulheit abzuschütteln. Ich suchte
meine Waffen und begriff dengenzen Ärger. Konnt' weder haun
noch schießen und man warf mich in den Kerker.
(R&ain)*

*Sie durften mich nicht hängen, sondern gaben mich den
Zwergen. Inzwischen hatte balla Zeit, sich gründlich zu
verbergen. Wenn einer mir noch helfen kann, dann ist das nur
mein Bruder, er ist bestimmt getreuer als mein Weib,
das grausam falsche Luder. (Refrain)*

besteht vor allem aus erzählenden Gesangsstücken, die von alten und neuen Heldentaten und Diebereien berichten oder aber die Schönheit, Klugheit und Anmut der Angebeteten preisen. Ein Beispiel findet sich auf der vorigen Seite.

Glaube

Auch die Brillantzwerg sehen sich als Geschöpfe und Kinder Ingerimms, der daneben auch als Schirmherr der Künste und des Handwerks erscheint und dem sie deshalb großen Respekt zollen und nach dem Tode einen Teil ihrer Beute zurückerstatten. Hier zeigt sich aber auch schon ein anderer Zug dieser Angroschim, die in vielen Geschichten auch von Phex, dem flinken und wieseligen Begleiter des ruhigen und unerschütterlichen Ingerimm erzählen: Wie Ingerimm und Phex über die Erde wandern, wie die Neugier und Abenteuerlust des Diebes die beiden immer wieder in Schwierigkeiten bringt und so weiter. (Für sich selbst scheinen die Brillantzwerg allerdings keine Lehren daraus zu ziehen...)

Magie

Der astralen Kunst stehen die Brillantzwerg eher neugierig als feindlich gegenüber - sie interessieren sich zumindest so weit dafür, wie ihnen dieses Wissen beim Umgehen von

Fallen und anderen "Erwerbshindernissen" magischen Ursprungs helfen mag, und auch magischen Artefakten können sie ihre Wertschätzung nicht verweigern, wenn sie sowohl ästhetisch ansprechend als auch von Nutzen sind.

Geoden bringt diese Volk trotz der Lebensweise im "Blumental" recht wenige hervor, diese aber sind für gewöhnlich die freundlichsten und offensten aller Diener Sumus: Von einigen weiß man, daß sie den Umgang mit Magiern und sogar Elfen zu suchen, um ihre Kunst zu vervollkommen, und trotz ihres, offen gesagt, mangelnden Respektes für das Eigentum anderer finden sich wenige Finsterlinge unter ihnen.

Der Brillantzwerg auf Abenteuerfahrt

Aufregung und Ruhm sind das Lebenselixier der Beilunker Zwerg, und so sind es nicht nur Kavaliere auf Brautfahrt, die in ferne Länder aufbrechen - auch Händler, fahrende Künstler oder schlicht abenteuerlustige Reisende kann man in ganz Aventurien finden.

Von allen Zwergen sind sie neuen Dingen gegenüber die aufgeschlossensten - weder vor einem Ritt noch vor einer Seefahrt schrecken sie zurück, solange sie das nicht jeden Tag machen sollen. Denn auch keinem anderen Zwerg wird so rasch langweilig, und Sitzfleisch ist im Beilunker Rogolan ein schier unbekannter Begriff: Immer wieder zieht es die Brillantzwerg zu neuen Erfahrungen...

Andere Völker der Angroschim

Die zuvor beschriebenen Völker stellen zwar die überragende Mehrheit aller Angroschim dar - weit über neunzig von hundert Zwergen gehören einem der vier an -, dennoch sind sie nicht die einzigen in Aventurien:

Denn nach dem Tag des Zorns flohen viele kleine Sippen und auch einzelne Zwerg aus dem bebenden und brennenden Xorlosch. Die meisten von ihnen kamen, auf sich allein gestellt, rasch um, einige hingegen überlebten und gründeten neue Stämme, die heute über ganz Aventurien verstreut leben: So gibt es ebenso Sagen der Mohas über kleinwüchsige, weißhäutige Männer mit langen Bärten, die irgendwo unter dem Regengebirge leben sollen wie auch Berichte von Zwergenbingen in den Nebelbergen, von denen die Nivesen schauerliches erzählen.

Weniger undeutlich als all diese Legenden sind hingegen Angaben, die gerade in letzter Zeit aus dem Norden zu uns gelangt sind: Es ist bekannt, daß die Söhne des Aboralm nach ihrer panischen Flucht aus Xorlosch von Schuld getrieben nordwärts zogen und erst in der baumleeren Einöde des Orklandes innehielten. Doch wie groß auch immer ihre anfängliche Reue gewesen sein mag - schon bald hatten sie Gold unter den Bergen entdeckt, und der alte Fluch begann von neuem: Als einziges aller Angroschimvölker benutzten sie Sklaven zum Bergbau, unterworfenen Orks aus der Umgebung ihrer neuen Heimatstadt Umrachim.

Die Geschichte dieser reichsten aller Zwergenbingen kann und soll hier nicht im Detail erzählt werden, erwähnt seien nur die erneut aufflammende Goldgier der Kinder Aborahns, ihr Stolz, als sie ihren Reichtum sahen und sich allen Strafen Ingerimms überlegen wähnten, und wie sie schließlich in einer grausamen Revolte der orkischen Sklavenarbeiter geschlagen und verjagt wurden.

Die Spuren der Fliehenden verlieren sich irgendwo im Norden Aventuriens - vermutlich sind sie einfach nach und nach umgekommen, denn schon die Zahl der Überlebenden nach der Orkrevolte war sehr gering.

Allein in einigen abgelegenen Minen und Bergwerken im Orkland haben Nachkommen der Herren Umrachims überlebt, doch nichts ist von ihrer einstigen Macht geblieben: Die *Tiefzwerg*, wie man sie nennt, sind die lichtscheuen Bewohner dunkler Höhlen, in denen sie nach Grottenmolchen, Maulwürfen, Ratten und ihrer Leibspeise Kaninchen jagen. Ihre Beute verzehren sie roh, denn vor dem Feuer haben sie eine heilige Furcht und scheuen es. Allein in der absoluten Überzahl mögen sie einmal einen einsamen Wanderer, Mensch oder Zwerg angreifen, der sich in ihre Höhlen verirrt hat - dann aber sind sie böartige und gemeine Widersacher, die mit Vorliebe kratzen, beißen und mit Steinen werfen. Den Orks ist neben so vielen anderen Dingen auch vorzuwerfen, daß sie bei ihren Zusammenrottungen und Rüstarbeiten

offenbar auch einige Scharen dieser abscheulichen Wesen aufgeschreckt haben, die sich in der Folgezeit über das ganze Mittelreich und die Nordlande verbreitet haben, immer im Schutze der tiefen Nacht von Höhle zu Höhle eilen. Sollte der Tag allerdings unerwartet früh hereinbrechen - denn sie scheinen schier kein Zeitgefühl zu haben - kann man als Reisender manchmal Gruppen von Zwergen erblicken, die sich angstvoll unter Felsen und hinter Bäumen vor dem Sonnenlicht zu verbergen suchen.

Jede Stadt versucht, diese unseligen Geschöpfe aus ihrer Nähe fernzuhalten, denn sie schleichen sich gern des Nachts zu den Müllplätzen und gar den Boronangem und plündern diese - Ratten auf zwei Beinen, bleiche Ghule.

Vermutlich hätten die Tiefzwerge keinerlei Überlebensmöglichkeit, wären sie nicht so legendär zäh wie ihre klügeren Verwandten und mit einer ebenso hohen Magieresistenz gesegnet - ja, man kann vermuten, daß sie in ihrem Stumpfsinn astralen Phänomenen gegenüber sogar noch etwas unempfindlicher sind...

Um abschließend noch einen Begriff von der Intelligenz dieser Geschöpfe zu geben, sei gesagt, daß sie als Zahlen nur "eins", "zwei" und "viele" kennen und allgemein so ungelehrig und ungeschickt sind, daß wohl jeder noch so böse Schurke ablehnen würde, sie in seinen Dienst zu zwingen - mit einer Ausnahme: Manche Goblinsippen erleben ihren persönlichen Triumph, indem sie eine Rote Tiefzwerge versklaven...

Kein Wunder also, daß nicht wenige Angroschim aus anderen Völkern in Jähzorn, ja sogar Raserei verfallen, wenn sie einen solchen Tiefzweig erblicken und dann zu ungeahnter Gewaltigkeit neigen.

Die Werte eines durchschnittlichen Tiefzwerges: MU : 1

W; KL 1 W+1; IN: 1 W+3; CH: 1 W; GE: 1 W+5; FF: 1 W+2; LE: 1 W+30; AT: 6; PA: 5; GS: GST1; AU: 40; MR: 1 W+2; MK: 5

Ein ganz anders Volk, das allerdings oft mit den Tiefzwerge verwechselt wird, sind die *Wilden Zwerge* des Ehernen Schwertes: Dieses Volk hat über alle Schicksalsschläge hinweg seine Klugheit behalten können, aber fast alle handwerklichen Fähigkeiten eingebüßt.

Die Wilden Zwerge sind vielleicht die Nachkommen der verschollenen Kinder Brogars, doch diese Vermutung stützt sich auf wenig Greifbares: So nennen sie sich selber Brobim und kennen das Wort Angroschim gar nicht - doch dieser Name mag genausogut eine Ableitung aus dem Elfenamen der Zwerge, "Boroborinoi" sein.

In ihren Sagen berichten sie von einer lange zurückliegenden Wanderung aus dem warmen Süden in den kalten Norden, nachdem sie von übermächtigen Riesen in blutigen Kämpfen fast ausgelöscht und aus ihren heimatlichen Höhlen vertrieben worden waren.

Diese Behauptung paßt nun so schlecht mit allem Wissen über die Geschichte der Angroschim zusammen, daß die meisten sie als Erfindung bewerten. Es gibt allerdings gewisse Hinweise in Form uralter und wenig eleganter Artefakte, daß einst Zwerge in der Schwarzen Sichel lebten - und ein zusammen mit diesen Stücken gefundener Zwergenknochen trägt eindeutig die Zahnspuren eines Ogers...

Heute jedenfalls hausen die Wilden Zwerge vor allem am Westhang des Ehernen Schwertes, aber auch in den Bjaldorner Höhen und den Eiszinnen, wo sie die dort lebenden Firnelfen als höhere Wesen und eine Art Halbgötter betrachten, während sie Ingerimm nur als den wärmespendenden Ingra kennen, dem zu Ehren sie einst in Notmark eine Tempel aus dunklen, unbehauenen Feldsteinen erbaut haben.

Fast alle Handwerkskunst haben sie nämlich vergessen, und das Schleifen von Feuersteinen ist ihre fortschrittlichste Methode, Waffen anzufertigen; Metall aber bewundern sie als fremdartig und nennen es "biegsamer Fels". Statt des Gottes verehren sie die Ahnen als Höchste Wesen und versuchen, sie mit allerlei Opfern von Nahrung und Tieren zu erfreuen und zu besänftigen.

Da sie sich als die einzigen Zwerge betrachten und nichts von Xorlosch wissen, haben sie viele fremdartige Ansichten über das Wesen und den Ursprung der Welt, die ihrer Ansicht nach nur die Asche eines großen Urfeuers ist und immer mehr erkaltet, bis dereinst Ingra wieder neue Funken schlagen und alles Bestehende verbrennen wird. Interessanterweise geben viele ihrer Legenden die Schuld an der Kälte einem Großen Drachen, meist einem Frostdrachen oder Gletscherwurm, der das Feuer ausgelöscht hat; doch eine Sippe macht auch den "Alten Drachen" verantwortlich, der das Feuer verschluckt hat und nun auf den höchsten Berggipfeln auf die Sonne lauert, um auch sie, den letzten Funken, zu verschlingen - eine offensichtliche Vermischung von Berichten über Pyrdacor und Fuldigor.

Andere Zwergenvölker, die der allgemeinen Kultur weitaus näherstehen, finden sich dagegen eher in den Randgebirgen des Mittelreiches, wie etwa die Völker der *Drachensteine* und des *Finsterkamms*, deren Kultur praktisch der der Amboßzwerge entspricht. Das Volk des Finsterkamms allerdings hat eine erwähnenswerte Sitte, die praktisch eine Verkleinerung allgemeiner Bräuche darstellt: Statt jederzeit eine König und Obersten Richter zur Beilegung von Sippenfehden zu haben, wählen sie einen solchen nur in den Zeiten höchster Not; und dann nur nach einem komplizierten, höchst amboßzwerghischen Ritus, der unter anderem das Schmieden eines Zepters durch den Thronanwärter selbst erfordert. Erst letzters haben sich diese Zwerge wieder einen solchen "Hochkönig" zum Schutze vor den Schwarzpelzen erwählt, wobei dieses Mal sogar fahrende Abenteurer aus dem Menschevolk geholfen haben.

Die Geoden

Eine ganz eigene Bevölkerungsschicht, von vielen Sagen und Legenden sowohl der Zwerge wie der Menschen umrankt und manchmal irrig gar als eigenes Volk betrachtet, bilden die *Geoden*: Bei ihnen kommt die Stammesangehörigkeit bei weitem nicht so stark zum Tragen wie bei den herkömmlichen Zwergen. Gewiß gibt es je nach Herkunft gewisse Unterschiede zwischen ihnen, dennoch teilen sie fast alle die extrem "unzwerghische" Lebensweise in Wäldern, Hainen und natürlichen Höhlen sowie das Ziel, Sumu zu schützen und ihr zu dienen - eine Absicht, die vielerlei Gestalt annehmen und von einem still beschaulichen Eremitendasein bis zur Bildung (relativ) großer klösterlicher Gemeinschaften reichen kann, deren Mitglieder den Boden genauso eifrig bearbeiten wie verehren.

Denn nach ihrem eigenen Glauben sind die Geoden - sie selbst nennen sich auch gerne *Seelenhirten* - die zaubermächtigen Geweihten der Erde; doch darunter verstehen sie nicht nur den lehmigen Boden zu unseren Füßen, sondern die Gesamtheit der Natur und der sechs Elemente, die sich zu ihr verbunden haben.

Obwohl sie offensichtlich der magischen Kräfte mächtig sind, sehen die Geoden in der Beziehung zu diesen Kräften auch den wichtigsten Unterschied zu den Magiern der menschlichen Gilden: Während jene sich gern der höheren Sternenkraft und fremden Sphären zuwenden, stehen sie fest auf dem Boden der Materie - und wissen doch gerade daraus ihre manchmal unvergleichliche Macht zu ziehen.

Dies mag den Unkundigen auf den ersten Blick verwundern, stellt aber keinen Widerspruch zu dem dar, was wir über Zauberei wissen, denn die Kraft, die die Magie schlußendlich bewirkt, strömt durch alle Dinge und somit auch durch die Erde, wohingegen jener Teil, den viele so großspurig als "Zauberkraft" bezeichnen, oft nur der Funke am Zunder ist.

Zum Namen der Geoden

"*Geode*" oder "*Geod*" ist ein uraltes Wort, das den Gelehrten aus dem Alt-Güldenländischen bekannt ist. Dort bedeutet es u.a. "*knollige Gesteinsformation*", aber auch "*Verwachsung*", während es von den aventurischen Zwergen offenbar ausschließlich mit der Bedeutung "Kundiger der Erde" verwendet wird. Ob eine Beziehung zwischen beiden **Wörtern** besteht, oder ob hier ein zufälliger Gleichklang auftritt, wissen wir nicht.

Das unter Menschen ebenfalls recht gebräuchliche "*Druide*" (man bezeichnet die Geoden ja auch häufig als "Zwergen-Druiden") stammt aus dem Isdira, der Elfensprache: Denn "dir" heißt Wald in jener Sprache, und so wie Isdira selbst einfach "die Waldsprache" ist, bedeutet "Diruyda" Weiser

des Waldes. Die ersten Menschen, die von diesen geheimnisvollen Zaubermagikern erfuhren, übernahmen den Begriff und paßten ihn ihrer Sprache an.

Klanglich verwandt mit "Geod" ist auch das Wort "Gnom", das man ebenfalls bisweilen als Bezeichnung für zauberkundige Angehörige des Zwergenvolkes verwendet, das aber einen verächtlichen Beiklang besitzt.

Berufung

Die Berufung und Weihung stellt für einen Seelenhirten ein ebenso wichtiges Ereignis dar wie seine Geburt, markiert die Weihung doch den Beginn seines eigentlichen Lebens im Dienste Sumus.

Für fast alle Geoden beginnt dieses Leben allerdings mit einem herben Verlust: Zum Geoden geboren wird kaum jemand, doch der Tod eines Verwandten mag ihn dazu machen. Denn sehr eng ist die Bindung zwischen Zwillingsbrüdern, sagt man doch, daß sie eine gemeinsame Seele teilen. Und wenn noch vor der Feuertaufe einer der beiden stirbt, so hält es auch den Überlebenden nicht mehr in der heimatlichen Halle: Um den schmerzhaften Erinnerungen und der realen Pein durch Schlaflosigkeit, Kopfschmerzen und Schlimmerem zu entgehen, flieht er in die Natur und sucht die Nähe von Seelenhirten.

Denn diese wissen als vielleicht einzige, wie man derartige Seelenqualen lindert oder heilt, und manchmal gar kann - so heißt es - die Teilseele des toten Bruders gefunden werden, die nicht allein in Angroschs Reich gehen kann, sondern bis zum Tod beider in der Natur verweilen muß.

Doch auch die Seelenhirten sind interessiert an diesen jungen Zwergen, denn nur wenige von ihnen sind vermählt, und klein ist die Zahl ihrer möglichen Schüler und dereinstigen Nachfolger: Nur sehr selten sucht sie jemand aus Liebe zur freien Natur oder auf eine geträumte Weisung hin auf, um ihrem Weg zu folgen; und an Kauf oder Raub geeigneter Kinder ist bei den Angroschim nicht zu denken.

Das weitere Schicksal eines Geodenzöglings hängt nun stark davon ab, welcher Tradition seine neuen Gefährten folgen.

Die beiden Schulen

Zwei große Schulen mit inzwischen recht unterschiedlichen Traditionen gibt es unter den Geoden:

Die weitaus wichtigsten an Zahl und Bedeutung sind die *Diener* oder *Freunde Sumus*, die einer ausgesprochen gefühlsbetonten Weltsicht anhängen: Die Natur ist für sie voller Geister und Seelen, mit denen in Einklang zu leben sie

sich bemühen. Der kühle und klare Verstand gilt ihnen als jung, jünger zumindest als das Gefühl und die Intuition, die wie ein Instinkt das Verhalten der Wesen seit frühester Zeit lenken. Wohl deshalb handeln sie auch recht intuitiv und aus dem Unbewußten und haben die besten Kontakte zu den Geschöpfen ohne Sprache.

Dies führt nicht selten dazu, daß sie die in der Natur verweilende Seele ihres toten Bruders aufspüren und ihr einen Ruheplatz schaffen können - auch daher mögen sie ihre einstigen Kummer recht gut überwunden haben und bereit sein, anderen Zwillingspaaren dazu beizustehen, daß sie bei der Feuertaufe das verbindende Seelenband so weit lockern, daß der eine ohne den anderen existieren kann. Interessanterweise schauen die Menschen wie so viele Zwerge auf diese intuitive Art der Magie eher verachtend herab, und so folgen ihr fast nur einige Frauen, die in diese Tradition hineingeboren wurden und als Hexen oft Verfolgungen ausgesetzt sind.

Neben diesen Freunden Sumus steht eine Gruppe von Geoden, die statt der Natur sich selber als Mittelpunkt des Universums sehen. Diese *Herren der Erde* werten ihre Fähigkeiten nicht als Gabe Sumus, sondern als Lohn vieler Entbehnungen und ausgedehnter Studien der Natur, und die Denkenden Wesen stehen in ihrem Weltbild in stetem Gegensatz zur "geistlosen" Tier- und Pflanzenwelt, die geführt und gelenkt werden muß.

Wohl deshalb üben sie sich auch recht eifrig in der Kunst der Beherrschung anderer Geschöpfe. Letztlich mag sich hier wieder eine Spur der Herrschsucht und Gier zeigen, die schon so viele Angroschim verdorben hat.

Unter diesen Herren der Erde sind dann auch verschlagene, finstere Gesellen, die zwar zum Glück nicht allzu zahlreich, aber doch nicht zuletzt für den bemerkenswert schlechten Ruf der gesamten Druidengemeinschaft verantwortlich sind - und manchen ist es gar möglich, die Kraft für ihre Zauber und Rituale völlig aus der Lebenskraft der Erde und ihrer Bewohner zu rauben und diese verdorren zu lassen.

Doch wenn sie auch kaum so böse sind, tragen auch die meisten anderen Herren der Erde eine Aura der Düsternis um sich, und unter ihnen sind vor allem jene, die den Verlust des Bruders nie recht überwunden, sondern nur in Haß umgeformt haben.

Der Tradition der Herren der Erde folgen auch jene Magiekundigen unter den Menschen, die als Druiden bekannt sind. Beide Schulen sind sich übrigens bei allen Unterschieden darin einig, daß ihr Wissen nicht aufgeschrieben werden soll, um nicht jedem neugierigen Leser zugänglich zu sein, sondern nur jenen, die für die Kunst die rechten Voraussetzungen und Fähigkeiten mitbringen.

Geodenringe

Auch wenn viele Seelenhirten nicht so gesellig sind wie ihre Brüder im Berge, so gehören sie doch alle einer mehr oder minder festen Verbindung an, deren Mitglieder ihnen Lehrer und Schüler und oft auch Freunde sind.

Diese Gruppen nennen sich meist Zirkel oder Geodenkreis; und das ist auch der Name für das Heiligtum der Natur, an dem sie ihre Riten abhalten: Ein weiter Ring, bezeichnet durch sieben bis 49 große, stehende Steine, die ihn eindeutig abgrenzen und doch alle Kräfte der Natur hineinlassen - denn weder gemauerter Boden noch Wände oder gar ein Dach eignen sich für ein druidisches Heiligtum.

Fast alle Steinkreise stehen inmitten heiliger Haine und sind viele Jahrtausende alt - denn wie immer sie auch geschaffen wurden (und Magie scheint da die einzige Möglichkeit zu sein), heute beherrscht oder aber gebraucht man solche Künste nicht mehr, sondern beschränkt sich auf die Nutzung der vorhandenen Kreise.

Ja, manche von diesen geraten sogar in Vergessenheit und beginnen langsam zu verfallen, umringt und überwuchert von wildgewachsenen Bäumen und Kletterpflanzen.

Ein weiteres Merkmal aller Steinkreise sind die natürlichen Quellen, die sich in ihnen finden, denn für viele Ehrenfeste brauchen die Diener Sumus frisches Naß, und kein Brunnen- oder gar Zisternenwasser ist so unverfälscht wie das einer sprudelnden Quelle.

Wohl einige Dutzend solcher Zirkel gibt es heute noch an entlegenen Plätzen Nordaventuriens, die meisten aber finden sich im Tal der Galebra und damit etwa in der Mitte von Eisenwald, Amboß, Ingrakuppen und Kosch. Der größte und prächtigste all dieser Druidenkreise ist Brendans Ring an der Mündung der Galebra in den Großen Fluß: Mit 99 großen und kleinen Steinen doppelt so groß wie jeder andere und doch nicht gepflegt von einer einzelnen, mächtigen Gruppe, son



dem Besitz und Ritualplatz aller Geoden Aventuriens, die Sumu als ihre Herrin anerkennen.

Der Glaube der Seelenhirten

Zentraler Glaube aller Geoden ist die Wahrheit, daß Sumu nicht tot ist, sondern nur "verwandelt" - ob die Lebende Natur allerdings schläft oder aber verwundet oder gar getötet und neugeboren wurde, wird bereits von Kreis zu Kreis unterschiedlich gelehrt.

Die Herren der Erde ihrerseits machen sich kaum Gedanken über die Göttin, denn Respekt und Ehrfurcht liegen ihnen nicht so nahe wie der Wunsch, mittels ausgefeilter Rituale zu begreifen und zu herrschen.

Eine wichtige Rolle im Weltbild der Diener Sumus spielen noch die sogenannten Erdgeborenen oder Giganten: großmächtige, göttergleiche Wesen, die kurz nach Sumus "Ermordung" durch den tobenden Los entstanden. Zu diesen Giganten werden viele mächtige Wesen gezählt: Die Alten Drachen, die Elementarherren, aber auch andere wie die Väter der Riesen, die einst für ihren Hochmut mit Stumpfsinn geschlagen wurden. Doch auch so manchen der himmlischen Götter rechnen die Geoden zu den Giganten: Den Meeresgott ebenso wie den Wintergott, aber auch die Große Schlange der Magie oder die Ewigjunge Wandlerin, jüngste der Erdgeborenen - als deren Ältester (wenn auch nicht unbedingt machtvollster) aber gilt Angrosch, der Vater der Zwerge.

Erst spät im Dasein der Welt sollen sich die Erdgeborenen mit den Himmlischen auf einen gemeinsamen Wohnsitz und gemeinsame Herrschaft geeinigt haben.

An höchster Stelle aller Giganten und Erdgeborenen aber steht den Geoden Sumus Tochter, die sie unter dem Namen Satyra kennen.

Für manche ist sie die Erstgeborene Zwillingschwester Angroschs, nach anderen gar die Wiedergeborene Sumu, sicher aber ist, daß die meisten der Diener Sumus sie als ihre besondere Schutzherrin anerkennen, der auch manche Menschenfrauen dienen.

Von den Elementen

Aus sechs Elementen besteht die Schöpfung, aus ihnen ist die gesamte sichtbare und geistige Welt zusammengefügt. Im Glauben der Geoden sind die Elemente jedoch nicht nur Substanz und Materie, sie stehen auch für die sechs grundlegenden Prinzipien, die das geistige Schicksal der Welt bestimmen und von denen je zwei in einem immerwährenden Widerstreit gesetzt sind:

Und dabei bilden Feuer und Wasser, aktive Kraft und passives Gefühl, das "Paar des Willens", Erz und Luft, das Feste und das Flüchtige, das "Paar der Masse" und schließlich Erde und Kälte, der Lebenszyklus und der Stillstand, das "Paar des Lebens", dessen Widerstreit und Gegensatz von den meisten Geoden als der wichtigste von allen betrachtet wird.

Berühmte Seelenhirten

Eine Geschichte des zwerghischen Sumudienerschaft müßte viele Jahrtausende umfassen und ist - nicht zuletzt - durch die rein mündliche Überlieferung voller Lücken und Unklarheiten. Deshalb seien hier nur einige besondere Berühmtheiten skizziert, deren Name sich bei allen Seelenhirten und darüber hinaus verbreitet haben

Brendan

Der Enkel des Brogar gilt als der erste und vielleicht größte aller Seelenhirten. Sein Lebenswerk war die Abwehr aller magischen Angriffe aus dem Drachenland, seinen Tod wählte er selbst, um den Waffenstillstand zu sichern auf lange Zeit.

Nicht wenigen Geodenkreisen gilt Brendan als entrückter "Urahn", den sie ebenso verehren wie andere Angroschim ihre leiblichen Vorfahren.

Darbasch

Der Schüler des Brendan errettete den damaligen Hochkönig von Xorlosch aus einem Bann des Erdherren Abatrox, der alle anderen Zwerge zu unterwerfen versuchte. Die Austreibung Abatrox' und seiner Anhänger ist das zweite Verdienst des Darbasch, auch wenn er sie nicht ganz besiegen konnte und so die Entstehung der Erdherrenkreise zulassen mußte.

Schaun, Sohn der Erde

Der Geod aus den Amboßbergen kam unter großen Entbehrungen und erst nach dem völligen Zerwürfnis mit seiner Sippe zu den Seelenhirten - und doch wurde aus ihm kein finsterner, rachedurstiger Herr der Erde, sondern einer der offensten und umgänglichsten Freunde Sumus seit geraumer Zeit; daneben war Schaun auch einer der mächtigsten nicht nur seines Kreises, sondern auch anderer Gruppen, und oftmals leitete er die Zeremonien in Brendans Ring. Seine wichtigste Tat aber bestand in der Aufdeckung der Ränke des Drachen Pyrdacor: Wie dieser alte Verträge brach und heimlich geschuppten Zauberern die Magie der Elemente beibrachte, um eine eigene, übermächtige und in den Tod ergebene Zauberpriesterschaft zu schaffen; eine wirksame Waffe nicht nur gegen Sterbliche. Die besonderen Anhänger und Verehrer Schauns glauben gar, daß dieser die Himmelsdrachen selbst von dem Verrat in Kenntnis setzte und so die Vernichtung Pyrdacors einleitete, doch zweifelhaft ist, ob die Höheren Drachen für derlei Wissen wirklich sterbliche Geoden benötigen, und seien sie noch so mächtig.

Eschin vom Quell

Einer der ungewöhnlichsten Geoden war Eschin, der sich von den Erdgeborenen vor allem die Große Schlange als Schützerin erwählte, die in anderer Gestalt auch von Magiern verehrt wird. Dieser Glauben führte zu einer Annäherung zwischen dem Zwerg aus den Koschbergen und den Gelehrten so mancher Akademie, mit denen zusammen er viele Rituale seines Standes in die für Magier typische Formelgestalt brachte. Tatsächlich geht die Existenz von *Zaubersprüchen* der Druiden wie auch der Hexen letztlich auf Eschins Forschungen zurück, und damit auch die Tatsache, das derlei Sprüche überhaupt an manchen Akademien gelehrt werden (können).

Als er allerdings gegen sein Lebensende sah, welch Schindluder manche Magier mit diesem Wissen treiben, soll sein Herz gebrochen sein, so singen jedenfalls die Geoden seines Heimatringes.

Viel mehr wäre zu sagen, doch gering ist der Platz, und einigen kann nur mit reiner Namensnennung gedacht werden: **Emrys von Xorlosch**, der neben vielen anderen Steinkreisen auch Brendans Ring erbaut haben soll, **Armagh vom Eisenwald**, der während der Magierkriege viele Angroschim vor Schwarzer Magie bewahrte, oder auch **Kerdig von Angbar**, der die Sackpfeife ersann.

Erz

Dieses Element, auch Fels oder Stein genannt, steht für die "Knochen der Erde", Beständigkeit, Unbeugsamkeit und Festigkeit - ein klassisches Beispiel dafür sollen die Zwerge selbst sein. Als Inbegriff der Schwere und Dauerhaftigkeit steht Erz dem Element Luft genau gegenüber. Als einer der einfachsten und doch stabilsten Körper dient deshalb der Würfel - oder auch das Quadrat - als Symbol des Erzes.

Feuer

Das offensichtlichste Beispiel für das Feuer ist die Flamme des Herdes und der Esse, doch übertragen steht das Feuer auch für die ganze Welt der Energie, der Kraft und Aktivität, das Vorwärtstrebende und Aggressive. Das Symbol des Feuers ist das Bild einer Flamme oder - in Ornamenten - eine aufsteigende Wellenlinie.

Erde

Als Element ist die Erde nicht nur der feuchte Mutterboden, sondern auch das Leben, das sich darin abspielt, der unaufhörliche Zyklus von Geburt und Tod, der anderen Geschöpfen Leben ermöglicht. In dieser Hinsicht ist die Erde von allen Elementen das der Gesamtheit am Nächsten stehende. Zwischen Entstehen, Vergehen und Neubeginn herrscht ein ewiger Kreislauf; und deshalb wird das Element Erde durch eine sich in den Schwanz beißende Schlange oder, in stilisierter Form, einen einfachen Kreis symbolisiert.

Wasser

Nicht allein die Bäche und Flüsse stehen für das Wasser, auch die Wolken am Himmel, der Nebel und das Meer. Als Element verkörpert das Wasser auch Passivität und die Gefühlswelt, das scheinbar weiche und nachgiebige Prinzip, das doch oft stärker ist als die heiße Aktivität und Aggressivität des Feuers, dessen ewiger Widersacher das Wasser ist. Als Symbol des Wassers wird eine doppelte waagerechte Wellenlinie verwendet.

Luft

Dieses Element ist nicht nur die Luft um uns herum, die wir atmen und durchschreiten, oder verschiedene Gase und Ausdünstungen, es bezeichnet auch die Idee des Flüchtigen, nicht Faßbaren und Wandelbaren und ist damit dem Element Erz direkt entgegengesetzt. Zur Darstellung dieses Elementes wird meist eine Spirale benutzt, doch können auch komplizierte Wirbelmuster erscheinen.

Kälte

Auch als Eis oder Schnee bezeichnet, steht dieses Element für weit mehr als für gefrorenes Wasser: Es bezeichnet die Eiskälte, die alles erstarren läßt, den Frost, der das Leben beendet, die weiße Ödnis, die sich über das Land senkt und Stillstand bringt. Als Verkörperung des wahren, des endgültigen Todes, ist das Eis der ewige Feind des Elementes Erde. Kein verantwortungsbewußter Geode würde sich mit diesem lebensfeindlichen Prinzip näher befassen, und deshalb gibt es auch keine symbolhaften Darstellungen dafür.

Die Macht der Kälte

Vom Elementarherren der Kälte heißt es, er "lebe" im absolut lebensleeren Raum noch hinter den Sternen und Göttern, jenseits und zwischen des Sphären, von wo aus er seit Anbeginn der Welt alles daran setzt, das Leben und Vergehen auf Dere und angeblich noch anderen Welten zum Stillstand zu bringen - und um persönliche Macht zu gewinnen, sind immer wieder irregeleitete menschliche Druiden und Herren der Erde bereit, sich mit diesem lebensverneinenden und -vernichtenden Prinzip zu verbünden.

Während sich die minderen Riten des Eises noch eher harmlos mit dem Vertilgen von Ungeziefer und dem Erzeugen von Frösten beschäftigen, umfassen die mächtigeren Rituale auch solche, mit denen sich das Herz eines lebenden Wesens auf weite Ferne hin einfrieren läßt.

Mit dem vielleicht furchtbarsten aller dieser Rituale erhalten diese zerstörerischen und lebensfeindlichen Druiden die Fähigkeit, die Kraft für ihre Zauberei direkt aus der Lebenskraft der Erde unter ihren Füßen zu ziehen ohne auf ihre eigene Astralenergie zurückgreifen zu müssen.

Beim Zaubern verdorrt deshalb der Boden unter dem Druiden, die Tiere darin sterben und Pflanzen verwelken und zerfallen, ja selbst die Wärme der Luft scheint zu sinken. So furchtbar kann dieser Entzug der Lebenskraft sein, daß ein mächtiger Herr der Erde an der Stätte machtvoller Magie nur leblose Wüste inmitten blühenden Lebens zurückläßt - ein Kreis der sprichwörtlichen "Verwüstung", der oftmals Jahre benötigt, um wieder mit Leben erfüllt zu sein.

Und auch die mit Hilfe des Rituals gewirkten Sprüche haben dieses grauenhaften Merkmal: Ist der Zauber auf einen anderen gelegt (z.B. ein Fluch oder Verwandlungszauber), so umgibt auch ihn eine Aura der Kälte und des Todes, ganz ungeachtet aller Folgen des eigentlichen Spruchs.

Doch weil die Kraft des Spruches somit aus der Erde selbst gezogen wird, kann er auch nur auf der Erde wirken: Schwächere Zauberei mögen schon durch das Überqueren eines fließenden Gewässers gebrochen werden können, während starke Zauberei selbst während eines Aufenthaltes auf dem Meere nur "schlafen" und ihre Wirkung wieder erwacht, sobald des Opfers Fuß wieder den festen Boden betritt.

Regel: Genau wie ein menschlicher Druiden (oder ein anderer Zauberkundiger, der das entsprechende Ritual erlernt) muß ein Geode zu Spielbeginn festlegen, welchem der sechs Elemente er sich besonders zugezogen fühlt. Er darf jedoch nicht die Kälte als sein Element auswählen - dies bleibt alleine den durch Macht noch mehr korrumpierbaren menschlichen Zaubereiern und finsternen Geoden als Meisterpersonen überlassen.

Genau wie menschliche Druiden erleidet der Geode Einbußen, wenn er versucht, ein anderes als sein gewähltes Element herbeizurufen. Näheres hierzu finden Sie im Abschnitt über den Zwergendruiden als Heldentyp.

Die Kraft der Geoden

Viel Widersprüchliches und auch offen Unsinniges sagen, lehren und vermuten die Gelehrten über die Natur der Erdkraft, aus der die Geoden, Hexen und Druiden ihre Kraft schöpfen: So soll die Berührung mit feuchtem Mutterboden für alle Magie notwendig sein, oder es heißt, daß ein Druiden seine Kraft schon verliert, wenn er nur von einem Guß kalter Milch getroffen wird...

In Wahrheit ist die Erdkraft eine Macht, die tief im Inneren der Erde entsteht, die ganze Natur durchzieht und erst einige Dutzend Schritt über dem Boden abklingt. Sie ähnelt sehr stark jener Kraft, die aus den Sphären kommt, und wie diese wird auch sie von einem Übermaß Eisen gestört.

Doch während es bei der Sphärenkraft nur das Eisen (und in beschränktem Maße auch das Gold) ist, das diese Störungen im Feld der Zauberkraft hervorruft, sind es bei der Erdkraft alle "umgewandelten", d.h. durch Schmieden, Gießen, etc. behandelten Metalle, also Eisen und Stahl, Messing, Bronze und aus Erzen gewonnenes Gold, Silber, Mondsilber und Kupfer.

Alle oben genannten Materialien schnüren den Druiden von der Erdkraft ab, wenn sie am Leibe oder in der Hand getragen werden - in seinen Augen weit mehr als eine "simple" Behinderung seiner Magie, sondern auch eine Irritation in seiner Beziehung zur Natur, die ihn unruhig und gereizt sein läßt. Kein Wunder also, daß jeder aufrechte Angroschim die Geoden mit einem gehörigen Maß Skepsis betrachtet (um es einmal höflich auszudrücken).

Einzig lautere Metalle, die (wenn auch sehr selten und jeweils in geringen Mengen) "gediegen" an der Oberfläche vorkommen, behindern den Fluß der Erdkraft nicht. Aus diesem Grund kann man hin und wieder auch Druiden mit goldenen Sicheln beobachten. Allen diesen lauterer Metallen ist jedoch gemein, daß sich aus ihnen keine Waffen fertigen lassen.

Die Zaubermacht im Spiel

Die genaue Beschreibung des Zwergendruiden als Heldentyp (entweder als Freund und Diener Sumus oder als Herr der Erde) finden Sie weiter hinten in diesem Buch, hier aber sollen einige Anmerkungen zu ihrer Magie stehen: Auch wenn alle Geoden einheitliche Anfangs-Talentwerte haben, so muß sich der Spieler doch entscheiden, welchem Weg der Magie (welcher Schule des Geodentums) er folgt:

Denn von der Wahl des "herkömmlichen" Druiden, dem Herren der Erde, oder aber der Hexe, dem menschlichen Gegenstück zum Freund Sumus, hängt natürlich ab, mit welchen Zauberkraften der Held sein Spiel beginnt.

Der *Diener Sumus* unterscheidet sich in manchen Feinheiten durchaus von der menschlichen Hexe - vom zahlenmäßigen

Übergewicht der Männer einmal ganz abgesehen.

Denn keine Macht der Welt kann einen noch so frommen Angroschim zum Fliegen bewegen, und so wird auch auf keinem Treffen Flugsalbe gebraut. Statt dessen aber entsteht auf den zwei Sonnwendfesten im Jahr aus Quellwasser, Kräutern, Gebeten und etwas Magie ein Trank, der für sechs Monde die Gabe verleiht, ohne Verzögerung durch jede natürliche Vegetation streifen zu können, d.h. die Füße finden selbst in Sumpf oder Treibsand stets einen festen Punkt, und auch im dichtesten Unterholz kann der Freund Sumus wie auf einem breiten Weg wandeln. Dieser Trank ermöglicht es jedoch nicht, durch massive Hindernisse wie Bäume oder Felswände hindurchzuschreiten; genausowenig ist der Gang fährtenlos, doch mögen die Spuren durchaus an Stellen liegen, wo sie niemand je erblicken wird.

Der Trank ist nicht nur eine Bequemlichkeit für Leute, die viel im Freien leben, er ist auch schon häufig Rettung in großer Not gewesen. Denn seit den großen Druidenverfolgungen (etwa unter den Priesterkaisern) liegen viele Steinringe der Geoden im dichtesten Wald an solchen Stellen, die man einzig mit diesem Trank oder aber einem Regiment Hackmesserschwinger erreichen kann.

Die Hexenflüche stehen den Freunden Sumus nicht zur Verfügung, statt dessen werden auf den Treffen die nur den Geoden eigenen Rituale gelehrt und weitergegeben. Recht stark ausgeprägt ist hingegen die Vertrautenmagie, wobei die Geoden vor allem vier Tierarten bevorzugen: Mit *(Wild-)katze* und *Schlange* zwei "herkömmliche" sowie zwei neue:

Der *Sturmfalke* verleiht dem Geoden bei Tage besonderen Scharfblick und kann auch ganz prosaisch als Jagdfalke dienlich sein.

Der *Hund* wäre als Hexentier gewiß undenkbar, als Vertrauter eines zwergischen Seelenhirten aber ist er nicht unüblich: Dabei finden sich fast ausschließlich Weiße Berghunde, eine schneefarbene Rasse, die körperlich dem Schwarzen Olporter sehr ähnelt.

Der *Herr der Erde* entspricht praktisch bis ins Detail dem menschlichen Druiden, besitzt allerdings für seine Talente andere Anfangswerte. Ihm stehen die sieben üblichen Druidenrituale *oder* die speziellen Geodenrituale zur Verfügung, wobei die etwas eigenbrötlerischen und finsternen Gesellen eher zu den menschlichen Druidenritualen tendieren. Zudem beherrscht der Geode, der sich dieser Schule zugezogen fühlt, als einziger ein besondere Form der Beschwörung, die *Gestalt aus Rauch*.

Von Zeit zu Zeit erblickt man allerdings Herren der Erde, die als rituelles Opferwerkzeug statt eines Dolches aus Vulkanglas ein sichelförmiges Messer aus lauterem, gehämmerten Flußgold verwenden. Diese Goldsichel ist aufgrund ihrer geringen Härte von ihren Kampfwerten dem Dolchmesser gleich und kann auch mit den drei Ritualen des Dolches belegt werden.

Rituale der Geoden

Diese Rituale stellen eine Eigenheit aller Zwergendruiden dar und können von keinem Menschen (oder Elfen) erlernt werden. Die Seelenhirten selbst geben die Kenntnis dieser Rituale nur auf ihren halbjährlichen Festen weiter, und auch nur an solche Geoden, die die jeweils vorhergehenden Rituale bereits gemeistert haben. Die Durchführung der Rituale bleibt dann jedoch dem einzelnen Druiden überlassen.

Alle Rituale erfordern den Ring des Lebens, ein spezielles Artefakt der Geoden, als Fokus der Kraft, welsch selbiger hier als erstes Erläuterung finden soll:

Der Ring des Lebens

Unter diesem Namen kennt man einen Ring in Gestalt einer sich selbst verschlingenden Schlange, der einem Freund Sumus bei seiner Einweihung um den Hals gelegt und geschlossen wird.

Da dieser Ring aus lauterem Gold geschlagen ist, nimmt er schnell die Körpertemperatur des Trägers an und ist kaum zu spüren, er kann allerdings auch nicht abgenommen werden. Viele Diener Sumus glauben, daß ihres Bruders Seele in diesen Reif eingeht, und tatsächlich gibt es Berichte darüber, daß sich solche goldenen Halsreifen leicht bewegt haben... Der Lebensring kann in sechs Ritualen geweiht werden, die ähnlich wie die Stabzauber oder die Dolchweihen nacheinander vollzogen werden müssen und dem Träger besondere Kräfte verleihen.

Alle Rituale dauern einen ganzen Tag und müssen mit einer (MU/IN/CH)-Probe auf ihre Wirksamkeit überprüft werden, wobei die Probe um die halbe Stufe des Geoden (abgerundet) erleichtert ist. Sie kosten jeweils 20 ASP und W6 LP; bei einem Mißerfolg davon je einen ASP und LP permanent. Erst wenn ein Zwergendruide ein Ritual gemeistert hat, wird ihm auf dem nächsten Treffen die genaue Durchführung des folgenden Rituals vermittelt.

Um die Rituale später anwenden (aktivieren) zu können, muß dem Geoden jeweils eine Zauberprobe gelingen, die um so viele Punkte erleichtert ist, wie seine halbe Stufe (abgerundet) beträgt.

Übrigens: In einem Geodenzirkel ist die Ausführung des Rituals - sowohl die Verzauberung des Ringes als auch die spätere Aktivierung des innewohnenden Zaubers - erleichtert: um 1 Punkt bei der Verzauberung, um 3 Punkte bei der Aktivierung.

Die sechs Geodenrituale sind im einzelnen:

I. Die Weihe der Schlange

Dieses Ritual verleiht dem Reif Unzerstörbarkeit und ein gewisses Eigenleben, das die Voraussetzung dafür ist, daß er von einer Seele "besessen" werden kann. Der einmal ge-

weihte Ring bleibt immer beim Träger und zerfällt bei dessen Tode zu feinem gelbem Staub ohne jeden materiellen Wert. Das erste Ritual ist zugleich das heikelste, da der Geode meist noch nicht über die entsprechende Erfahrung im Umgang mit diesem Artefakt besitzt: Bei einem Mißlingen verwandelt sich der Reif in einer normale, lebendige Güldenschlange - die dem verhinderten Ringträger allenfalls als Vertraute dienen mag...

II. Macht über den Regen

Dieser Zauber verleiht dem Ringträger einen gewissen Einfluß auf den Regen:

a) Ein Schutzfeld gegen die Regentropfen umgibt den Träger und seine Kleidung in etwa drei Finger Abstand (**1 ASP/SR**) oder aber schützt auch alles im Umkreis von bis zu (Stufe) Schritt um den **Ring (2 ASP/Schritt/SR)**.

b) Die Luftfeuchtigkeit im Sichtbereich des Ringträgers wird zum Abregnen gebracht; sie fällt aber jeweils senkrecht zur Erde. Auf diese Weise können auch herannahende Gewitterwände vorzeitig unschädlich gemacht werden (**2W20 ASP**). Es ist nur möglich, existierende Luftfeuchtigkeit zu beherrschen; ein "Regenbeschwören" in der Khomwüste ist also mit diesem Zauber nicht möglich. Es ist jedoch möglich, beide Wirkungen zu verbinden.

Probe: (KLIINIKK) a)+0, b)+3

III. Magnetismus

Mit diesem Zauber ist der Träger des Rings in der Lage, den Erdboden in (Stufe+6) Schritt Umkreis mit derartig starker pseudomagnetischer Kraft zu erfüllen, daß alle eisernen oder stählernen Waffen nur mit einer KK-Probe in der Hand behalten werden können; bei eisernen Rüstungen ist zudem eine Probe auf Körperkraft minus RS nötig, um überhaupt auf den Beinen zu bleiben.

Dieser Zauber kostet 10 ASP und dauert maximal bis zu (Stufe+6) KR an, kann jedoch auch vorher aufgehoben werden. *Probe: (KLIINIKK) +2*

IV. Seelenfeuer

Durch dieses Ritual gewinnt der Ringträger die Kraft, Seelenfeuer - ähnlich den Flammen eines Irrlichtes - im Umkreis von (Stufe+6) Schritt aus dem Boden emporzurufen.

Diese Flammen nehmen jede gewünschte Gestalt an und haben die Eigenschaft, allein denkende Wesen zu verletzen - Holz brennt also ebensowenig wie Stoff, Zweibeiner hingegen erleiden den vollen, durch keine Rüstung gemilderten Schaden von W6+2 SP je KR Kontakt.

Das Seelenfeuer ist, einmal herbeigerufen, unbeweglich - es

kann also zum Errichten von Flammenbarrieren etc., verwendet werden, nicht aber als "Fernlenkwaffe" auf ein Opfer geschleudert werden. Die Flammen kosten den Ringträger in jeder **Kampfunde W6+2 ASP**.

Probe: (INICHIKK)+4

V. Die Macht des Lebens

Dieses Ritual verleiht dem Ring die Gabe, den Träger vor widernatürlichen Wesen (also Untoten und Golems, nicht aber reinen "Umformungen" wie Chimären und Lykanthropen und auch nicht Dämonen) zu schützen, die den Träger so lange nicht angreifen oder berühren können, wie er sie weder berührt noch angreift. Die Aktivierung des Schutzes kostet 10 ASP, jede weitere KR 2 ASP.

Probe: (MUIINICH)+2

VI. Der Weg durch Sumus Leib

Bei diesem Zauber kann der Träger für sich und bis zu sechs Begleiter einen "Weg durch die Erde" öffnen. Es entsteht kein Tunnel, sondern die Elementarmächte transportieren die Gruppe durch Erde und Erz zu einem Punkt, der sich auf dem festen Land befindet und nicht mehr als (Stufe+6) Meilen entfernt ist. Diese Bewegung durch die Erde dauert etwa 1 Sekunde pro zurückgelegter Meile. Nur bei einer gelungenen KL-Probe des Ringträgers kann dieser ein genaues Ziel festlegen, ansonsten entscheiden die Elemente (also der Meister) nach dem Zufallsprinzip.

Eine eher unangenehme, aber unvermeidbare Nebenwirkung dieses Rituals ist, daß sich die Erde beim Transport der Charaktere alles Metall zurückholt, daß ihr irgendwann einmal durch Bergbau und Verhüttung geraubt wurde - ein schwergepanzelter Krieger wird also buchstäblich in Unterhosen und waffenlos ankommen. Bei magischen Artefakten aus Metall wird automatisch sämtliche innewohnende Magie freigesetzt und wirkt auf den Träger des Artefaktes.

Nach dem Transport müssen alle Teilnehmer eine Raum

angst-Probe ablegen, bei deren Gelingen sie für mindestens eine halbe Stunde wie gelähmt vor Angst sind. Fällt dabei gar eine 1, so steigt der HA-Wert permanent um 1 Punkt. Die Öffnung des Weges kostet W20+6 ASP plus 6 ASP für jeden Begleiter.

Probe: (MUIINIKK)+6

Wie bereits erwähnt, existiert noch ein weiteres Ritual, das jedoch nur den Herren der Erde zugänglich ist. Ein Spielerheld kann diesen Zauber vielleicht auf einem Treffen mit anderen seines Ordens erlernen, doch ist dafür eine Lernprobe auf (KL/IN/FF) fällig, bei deren Mißerfolg der Schüler bis zum nächsten Treffen warten muß. Beachten Sie als Meister außerdem, daß das Wissen um diese Zeremonie dünn gesät ist und keineswegs auf jedem der halbjährlichen Treffen jemand anwesend (und bereit) sein wird, der sie lehren könnte:

Die Gestalt aus Rauch

Der Geode formt aus Wachs eine Kerze in Gestalt eines Tieres oder Fabelwesens, der auch ein Teil dieses Geschöpfes beigelegt sein muß. Er weicht diese in einem sechs Stunden währenden Ritual, das ihn 4W6 Astralpunkte kostet. Wird die Kerze entzündet, so bildet sich aus dem Rauch das Abbild des Tieres, sechsmal so groß wie die Kerze selbst. Dieses Geschöpf verfügt über die körperlichen Eigenschaften des "Originals" und bewegt sich auf Befehl des Herrn der Erde bis zu (6+Stufe) Schritt von der Kerze fort und ist allen Wünschen des Geoden unterworfen.

Es kann nur durch magische Attacken verletzt werden und verursacht im Kampf stets die Hälfte der für die Tierart üblichen Trefferpunkte. (Wenn die Rauchgestalt kleiner ist als ihr natürliches Vorbild, fallen weitere Abzüge an.)

Die Kerze brennt schnell herunter und ist nach (Länge in Fingern) x 2 Kampfunden erloschen, ein Unterbrechen der Brenndauer ist allerdings möglich. Zerstören der Kerze oder Auslöschen der Flamme läßt die Gestalt sofort verschwinden.

Xorlosch - Heilige Heimat der Zwerge

Xorlosch ist die Heilige Heimatstadt der Angroschim, und auch im Herzen des weltlichsten und ungläubigsten Zwerges nimmt sie eine besondere Stellung ein, die allenfalls mit der Zuneigung vergleichbar sein mag, die ein frommer Novadi für Keft empfindet.

Denn Xorlosch ist nicht einfach eine traditionsreiche Stadt; Xorlosch ist steingewordene Geschichte: Entstanden vor über zehntausend Jahren, ist sie unzweifelhaft die älteste ununterbrochen bewohnte Siedlung Aventuriens.

Als die ersten gildenländischen Siedler ihren Fuß auf aventurischen Boden setzten, war Xorlosch schon uralte; und alle folgenden Irrungen und Wirrungen des Menschengeschlechtes hat man hier mit der nachsichtigen Amüsiertheit eines alten Mannes verfolgt, der Kindern beim Raufen zusieht. Xorlosch ist eine Stadt, die in sich selbst ruht: Sie wetteifert nicht mit dem fast hundertmal bevölkerungsreicheren Gareth oder auch nur mit den Handelsplätzen der Umgebung wie Elenvina und Albenhus - denn eines wird diesen Orten bei allem Reichtum immer fehlen: jene Jahrtausende zurückreichende Geschichte von Freude und Leid, Frömmigkeit und Heldentum, die den späteren Völkern wie den Menschen erst ein unbekannt friedvolles Leben ermöglicht hat.

Lage

Zwei Bergringe umgeben die Heilige Stadt: Als Eisenring bezeichnet man hier die äußeren Berge des nördlichen Eisenwaldes, die das ganze Land von Xorlosch von allem Umland abschließen.

Inmitten dieser Berge aber erheben sich die Zinnen des Inneren Ringes, der Krater eines vor Ewigkeiten erloschenen Feuerberges.

Der höchste Gipfel des Inneren Ringes wie des ganzen nördlichen Eisenwaldes ist der Weißkegel, unter dessen Massiv auch die unterirdischen Teile Xorloschs liegen; während sich die übrigen Gebäude zu seinen Füßen im Talkessel ausbreiten.

Noch in den ersten Jahrtausenden Xorloschs kräuselten sich die Wellen eines großen Sees in dem Krater, heute aber ist das Wasser durch einen Spalt im Inneren Ring davongeflossen und hat fruchtbares Acker- und Weideland zurückgelassen. Der schmale Hardelbach ist noch der größte der Wasserläufe, die von den Hängen des Inneren Ringes in den Talkessel hinabströmen.

Seine Quelle liegt verborgen in einer Höhle des Weißkegels, von dieser Höhe strömen seine Wasser rauschend hinab und winden sich durch die Talstadt Xorloschs. Zahlreiche Brücken überqueren den Bach in seinem Lauf, viele kleinere Läufe ergießen sich in ihn und zweimal speist er gar einen See, ehe er schließlich durch den Spalt im Inneren Ring den Talkessel verläßt und weiter hinabeilt zum Großen Fluß.

In den beiden Seen aber, den letzten Resten des einstigen großen Bergsees, die von den Zwergen ohne Poesie einfach der "Obere" und der "Untere Weiher" genannt werden, sollen noch viele versunkene Schätze aus alter Zeit ruhen; doch kein Leben regt sich in ihnen, kein Fisch, kein Molch, kein Insekt, obgleich ihr Wasser erfrischend und gesund ist und seit eh und je sowohl von den Zwergen wie auch vom Vieh getrunken wird.

Eintausendfünfhundert Zwerge und Zwerginnen leben in der eigentlichen oder Innenstadt Xorloschs, die aus zahlreichen Hallen und Kammern im Massiv des Inneren Ringes besteht, weitere zweihundert in den geräumigen Häusern und Villen im Talkessel.

Aus der Geschichte der Stadt

Viele Namen und Heldentaten kennt die Geschichte Xorloschs, und vielfach deckt sie sich mit jener der gesamten Zwergenheit, die an anderem Orte erzählt wurde.

Deshalb seien im folgenden nur solche Berichte und Sagen wiedergegeben, die sich besonders mit Ereignissen befassen, die das Schicksal so wie die äußere und innere Gestalt der Stadt deutlich beeinflußt haben.

Der Sohn des Drachen

»Als der Alte Feind, der Gottdrache Pyrdacor, durch die Torheit des Ordamons von der Existenz der Zwerge erfahren

hatte, stellte er einen wahrhaft furchtbaren Kämpfer an die Spitze seiner Heeresmacht: Ancarion, der Rote, war der Größte aller sterblichen Drachen, sein Leib maß vom Kopf zur Schwanzspitze dreißig Schritt und war von blutigrotem Metallglanz. Der Sage nach war er der leibliche Sohn Pyrdacors, doch niemand nennt seine Mutter, wenn es denn eine solche gab; und er soll der Vater aller geringeren Kaiserdrachen gewesen sein.

Diesen seinen Stellvertreter Ancarion macht Pyrdacor zum Marschall aller Drachen, die die Zwerge auslöschen sollten; und wie alles versengende Blitze stürzten die fliegenden Würmer vom Himmel, Tod und Vernichtung speiend. Die beiden Schwesterstädte Xorloschs wurden vernichtet, ausge

löscht, getilgt vom Antlitz der Erde, doch Xorlosch selbst hielt aus, geschützt durch die Wassermassen über sich, während sämtliche Krieger der Zwerge, vor allem aber die Kinder des Ordamon, aus kleinen und verborgenen Gängen über dem See hervorstürmten und das hoffnungslose Gefecht gegen die Bestien aufnahmen.

Statt nun alle Kraft gegen das Wasser einzusetzen, ließen sich die mordgierigen Drachen in zahlreiche Kämpfe hineinziehen, an deren Ende unweigerlich der Tod der Angroschim stand, dennoch aber zog sich die Schlacht des Himmelsfeuers mehrere Tage lang hin, bis nur mehr eine aus dem Stamm Ordamons noch lebte: Seine leibliche Tochter Organa.

Diese Heldin, wohl die größte, die die Geschichte der Angroschim hervorgebracht hat, verlockte den Ancarion mit heftigen Schmäh- und Spottworten zum Zweikampf, und rasend vor Zorn kam der Große Drache heran. Organa aber betete zu Ingerimm um Stärke und stürzte sich in die Fluten des Sees, den Drachen Ancarion mit sich hinablockend. Sein Feuer verzehrte sie, noch ehe sie das Wasser erreichte, doch Ancarion vermochte nicht umzukehren und stürzte in den See, wo seine innere Flamme jählings erlosch und die kalte Hand des Todes ihn ergriff. Mit dem Tod ihres Marschalls verließ die Drachen der Mut und sie zogen sich zurück, denn wie so viele Geschöpfe der Tyrannei sind auch sie nur wirklich mutig, wenn sie angetrieben werden.

Auf diese Weise rettet das Opfer der Kinder Ordamons und seiner Tochter Organa die Stadt Xorlosch und damit die gesamte Zwergenheit; Pyrdacor aber verlor an diesem Tage seinen Sohn und besten Kämpfer; den ersten Drachen überhaupt, der von Zwergenhand und Zwergenlist getötet wurde.«

Die Zauberkraft des Drachen

»Viel wurde erzählt von den Leiden Xorloschs, als die vom Drachen unterworfenen Elementargeister über die überraschten und schier wehrlosen Zwerge herfielen, und ebenso viele Sagen berichten von den Heldentaten der Geoden, die schließlich diese Wesen zurückdrängten und dem Drachen eine empfindliche Niederlage beibrachten.

Der größte aller Geoden aber war Brendan, und seine wichtigste Tat war es, den Herren des Erzes selbst zu rufen. In der tiefsten Kammer Xorloschs geschah dies, und nur ein Begleiter war bei Brendan, als sich der Erzherz aus dem schieren Felsboden erhob, ein wohl zwanzig Schritt hoher Fürst aus lebenden Erz: Diamanten blitzten als seine Augen, Goldfäden waren seine Haare, seine Arme waren aus Stahl und Quecksilber pulste in seinen Adern.

Brandans Begleiter dachte, der Gott selbst sei erschienen und warf sich nieder, der Oberste Zwergendruide hingegen begann das Gespräch mit dem Erzherren und erreichte nach langer Verhandlung, daß der Herrscher die Kammern und Hallen Xorloschs mit einem unzerstörbaren Mantel eines Basaltes umgab, der nun und in alle Ewigkeit auf magischem Wege das Eindringen verhindern sollte.

Die Gegenleistung Brandans kennt niemand genau, doch

sicher ist, das das zuvor volle rotkupferne Haar des Geoden schneeweiß war, als er die Höhle verließ und von seinem Begleiter war keine Spur mehr zu finden...«

Das Vermächtnis des Drachen

»Auch nachdem der Alte Feind besiegt und überwunden war, endete nicht die Bedrohung der Heiligen Stadt durch das Drachengezücht; denn gerade nun erinnerten sich die Minderen Drachen der alten Sagen über Macht und Reichtum Xorloschs, und wo ihr Herr verschwunden war, galt ihnen auch der Friedenspakt nichts und sie begannen den Flug nach Norden. In jenen Jahren des Chaos war Xorlosch so umkämpft wie Jahrtausende nicht mehr, und mit Schrecken erkannten die Angroschim, daß die alten Zeiten immerwährenden Kampfes zurückgekehrt waren - doch nun lebten weit weniger Recken in der Stadt, um die Würmer amzuwehren. Von allen anderen Völkern wären allein die Zwerge des Amboß nahe genug gewesen, Hilfe zu leisten, doch deren Helden befanden sich noch im tiefen Süden und kämpften selber gegen das Drachengezücht, so daß die heilige Stadt auf sich allein gestellt war.

Viele schreckliche Würmlinge griffen damals die Stadt an, doch niemals zu dieser Zeit war Xorlosch der Eroberung so nahe wie an jenem Tag, als der Riesenlindwurm Garathan aus drei Häuptern Feuer speiend über dem Talkessel schwebte: Flammenzungen umspielten die Häuser der Talstadt und schreiend liefen ihre Bewohner ins Freie; dem König Xorloschs aber, Tornam, oblag die schwere Pflicht, den Befehl zur Schließung der Tore zu geben, um die Stadt zu retten, während draußen die Bauern und Hirten der Zwerge im Feuer starben.

Dem hochgepriesenen Rechenmeister Parax wurde aufgetragen, die große Bolzenschleuder, die 'Drachentrutz', auf den Feind auszurichten, und unter vielen Gebeten und Berechnungen machte er sich ans Werk. Er ließ die Sehnen stärker spannen als man für möglich gehalten hatte, und die Armbrust auf eine Zinne des Inneren Ringes ausrichten, weitab von der Position des Drachen.

Der König stellte ihn zur Rede, daß er seine Zeit nicht mit unsinniger Spielerei und Narrheit vergeuden möge, doch Parax tat das zu allen Zeiten Verbotene und stieß den wütenden König grob zur Seite, um den Schuß auszulösen.

Der stählerne Bolzen schnellte empor, prallte gegen die Felswand und wurde fortgeschleudert. Wütendes Geschrei erfüllte die Bogenkammer, und König Tornam verhängte einen Spruch der Bannung über den Rechenmeister, dann aber sahen die Angroschim, daß das Feuer des Drachen aufgehört hatte.

Spätere Stunden zeigten, daß der zurückgeprallte Bolzen - wie von Parax beabsichtigt, den Drachen seitlich getroffen und seine drei Köpfe zugleich durchbohrt hatte. Der schon längst tote Riesenlindwurm hing noch, nur von seinen ausgebreiteten Flügeln getragen, noch zwei Wochen in der Luft über dem Talkessel. Parax aber verließ schon vorher die Höhlen Xorloschs auf immer."

Bemerkenswerte Plätze und Gebäude

Oberirdische Örtlichkeiten: Die Gebäude im Talkessel werden überwiegend von Rückwanderern anderer Völker bewohnt und sind fast alle aus Stein oder aber Zwergenkalk errichtet, jener steinharten Gußmasse aus Kalk, Schlackensand und Kiesel.

Die Äcker rundum werden hauptsächlich mit ertragreicher

Zwergengerste und Rübenfrüchten bebaut, während die Wiesen und Kleefelder den prächtig gedeihenden Schafen und Ziegen als Weideplatz dienen. Besitzer der Ländereien sind fast immer Sippen der Innenstadt, bei denen entweder einzelne Mitglieder oder aber Pächter die Aufgaben der Bauern und Hirten übernehmen.

1 Angroschs Axthieb

Am Tag des Zorns erschütterten nicht nur heftige Erdbeben ganz Xorlosch, ein gewaltiger Riß sprengte auch den schützenden Inneren Ring und ließe die Fluten des Sees ablaufen, der so lange Zeit die Zwerge vor allem Drachenfeuer geschützt hatte.

Dieser Riß trägt seit dem ersten Tag den Namen Angroschs Axthieb, und man sagt, er sei von Ingerimm selbst mit einem gewaltigen Schlag seines Felsspalters geschaffen worden.

Heute fließt in ihm der Hadelbach aus dem Talkessel. Über dem Wasser jedoch haben die Zwerge einen langen, von außen nach innen steil aufsteigenden Steg errichtet, der durch den ganzen Spalt führt und den einzigen bekannten Zugang zum Tal von Xorlosch darstellt: Die Stadt im Berg soll zwar über einige andere Ausgänge verfügen, diese aber sind nur einigen ihrer Bewohner bekannt.

Sowohl am äußeren wie am inneren Ende des Spaltes erhebt sich darum ein steinerner Torbogen über dem Steg, von denen der äußere der prachtvollere und reicher geschmückte ist. Hier befinden sich auch die Vorderen Bastionen der Stadt, wo Gäste und Besucher empfangen und Neugierige abgewiesen werden. Das Äußere Tor aus edelstem Marmor und Basalt kann jederzeit verschlossen werden und ist so geschaffen, daß es auch längeren Anstürmen widersteht. In Zeiten der höchsten Not aber kann der dahinterliegende Steg durch einen einfachen Mechanismus jederzeit in Augenblicksschnelle abgebrochen werden, so daß der Zugang zur Heiligen Stadt gründlich verschlossen ist. Weitere Verteidigungsmethoden für Wenigerschwe

re Fälle" sind eine gewaltige Steinkugel, die einen Spann über dem Steg in Schienen an der Klammmwand läuft und bei Störungen am oberen Ende des Steges losgelassen werden und auf einen alleszermalmenden Lauf gebracht kann, sowie eine einfach mit einem Hebel auszulösende Klappe noch außerhalb der Äußeren Bastion, durch die hartnäckige Störenfriede unsanft in die Stromschnellen des Hadelbaches ein Dutzend Schritt tiefer befördert werden können.

2 Schmelzöfen

Der Besucher Xorloschs sieht sich zuerst mit dem wenig einladenden Anblick vieler Dutzend rauchender Schmelzöfen konfrontiert, in den das Metall aus erzhaltigem Fels geschmolzen wird und deren Qualm fast ununterbrochen, Tag und Nacht, Stunde um Stunde zum Himmel steigt.

Die Schlacke aus den vielen Schmelzgängen wird schließlich in einem großen Becken aufgefangen und nach dem Erkalten als Baumaterial fein vermahlen und sogar nach fernen Ländern verkauft, wo abergläubische Schmiede dem "Echt Xorloscher Schlackenpulver" besondere Kräfte zuschreiben,

Der unhöflich erscheinenden Ortswahl liegen - wie sollte es bei den Angroschim anders sein - rein sachliche Gründe wie die Nähe zum Löschwasser und zu Kohlenfuhren aus dem Berg wie Erzlieferungen von außerhalb zu Grunde, dennoch fühlte sich schon mancher vornehme Kaiserliche Gesandte durch diesen Empfang befremdet und "wenig amüsiert", während gläubige Anhänger Ingerimms den immerzu aufsteigenden Feuerqualm sogar als Beweis seiner Macht an diesem Ort sehen.

3 Dracheninsel

Vor zehntausend Jahren bedeckte ein Bergsee den ganzen Talkessel von Xorlosch, doch der feurige Drachenatem senkteden Wasserspiegel inder Schlacht des Himmelsfeuers so weit, daß der höchste Hügel als einsame Insel über die Fluten reichte.

Aber nach dieser Schlacht war auch die Macht der Drachen geschwächt und über fünftausend Jahre lang schützte der See den Talkessel und was in ihm lag; allein die Insel war stets den Flammen der Drachen ausgesetzt: Hier pflegten die Boten des Drachengottes zu landen und ihre Tributforderungen vorzutragen. Nach jeder Zurückweisung aber ließen sie ihren Zorn am Boden unter sich aus und schmolzen ihn so im Verlauf der Jahre zu schwarzer Schlacke, auf der nie wieder Leben gedeihen würde.

Heute, lange nach dem Tag des Zorns und auch dem Sturz des Gottdrachens, ist vom einstigen großen See wenig geblieben, doch die Dracheninsel trägt noch immer diesen Namen, auch wenn sie einfach als ein grauschwarzer, ewig lebloser Schlackenhügel inmitten der grünen Weiden liegt.

Die Leblosigkeit reicht so weit, daß man niemals Weidetiere oder auch nur Vögel und Insekten in ihrer Nähe erblickt - allerdings käme kein einfacher Zwerg jemals auf die Idee, die Dracheninsel einer längerdauernden Beobachtung zu unterziehen oder sie gar zu betreten. Noch immer steigen alle sieben Jahre die Hohen Zwerge Xorloschs, angeführt vom Bewahrer der Kraft, auf die Kuppe der Dracheninsel und vollziehen dort die zum Ritual gewordene Abschwörung und Absage an alle Drohungen des

4 Ehrenmal der Organa

Kein Totenfeuer war notwendig für Organa, die Tochter des Ordamon und Heldin der Ersten Schlacht - das Himmelsfeuer der Drachen verbrannte sie und ihre Waffen.

Doch die Pflicht blieb, ihr einen Gedenkstein zu setzen, und der Letzten ihres Stammes schuldete die ganze Zwergenheit großen Dank: Also schufen die besten Steinmetze der Angroschim ein ehernes Ehrenmal und setzten es oberhalb des damaligen Seeufers nahe der Stelle ihrer größten Heldentat.

Und dort, hoch am Hang des Inneren Ringes, ist noch nach fast zehntausend Jahren die Tafel zu sehen, die in schlichten Worten von Organas Leben und Tod kündigt - weder die Zeit noch ungezählte Angriffe der Drachen auf Xorlosch haben ihr etwas anhaben können. Die Angroschim jedenfalls sind davon überzeugt, daß das Ehrenmal von Ingerimm selbst geschützt wird, und manchmal verbringen junge Zwerge die Nacht auf einem Vorsprung nahe des Mals und hoffen auf visionäre Träume, die ihnen Offenbarungen Organas oder Ingerimms und den Heldenmut der Vorfahren schenken.

5 Tempel des Ingerimm

Eine Heilige Halle Xorloschs gehört nur dem Volk der Erzzwerge selbst - und dem Gott. Für die zahlreichen Pilger anderer Zwergenvölker, die zumindest einmal in ihrem Leben in der Urheimat aller Angroschim geopfert und gebetet haben wollen, wurde darum vor zweieinhalb Jahrtausenden, als die Wunden der Großen Zwietracht zu heilen begonnen hatten, ein neuer Tempel errichtet: Aus Marmor und Eisen, Silber, Granit und Stahl ist er gefügt, unter ihm aber reicht ein schier bodenloser Schacht bis hinunter ins feurige Herz der Welt. Hierher bringen die Angroschim ihre Opfergaben, hier werfen sie sie hinab, auf daß sie wieder eins werden mit Ingerimm und Sumu.

Geleitet wird der Tempel nicht vom Bewahrer der Kraft selbst, sondern von einem Priester, der traditionell nicht der eigentlichen Stadt Xorlosch entstammt: Derjetzige Tempelmeister ist Gramosch, Sohn des Gorro, ein fanatischer Erzwerg aus dem Königreich Koschmin.

Da es in den meisten Fällen auch an ihm liegt, ob Audienzsuchen überhaupt an den Bewahrer der Kraft weitergeleitet werden - nur die persönlichen Gesandten des Kaisers können sie direkt stellen -, hat er einen nicht zu unterschätzenden Einfluß auf alle Kontakte der Kirchenmänner mit der Außenwelt.

Auch wenn dieser Tempel mit 2500 Jahren nur ein Viertel des Alters der Stadt Xorlosch erreicht, soll hier doch noch einmal darauf hingewiesen werden, daß er damit immer noch älter ist als selbst die Herrschaft des Horas.

6 Greifax-Palast

Die Sommerresidenz des Bergkönigs kann für Xorloscher Maßstäbe geradezu als ein Neubau gelten: Sie wurde vor knapp neunhundert Jahren von Hochkönig Greifax Recht-setzer erbaut, als er viele Jahre lang mit dem Abgesandten des Kaisers um die genaue rechtliche Stellung der Angroschim im Mittelreich rang; denn nach den ersten, noch sehr unfreundlichen Begegnungen wollte Greifax den arroganten Menschen keinesfalls mehr in seinem eigentlichen Thronsaal nahe der Heiligen Halle empfangen - und während der neue Palast am Hang des Inneren Ringes in die Höhe wuchs, verlegte der König kurzerhand seine Residenz in ein schlichtes Bauzelt im Talkessel, ein Beispiel, dem sich der von Gicht geplagte Gesandte wohl oder über anschließen mußte und über das er uns in seinen Lebenserinnerungen viele böse Worte hinterlassen hat.

Der heute längst vollendete Greifax-Palast ist ein prachtvolles Bauwerk aus edlem Basalt und Gold, das den gesamten Talkessel überschaut und im Sommer von der Sonne und den Winden ständig angenehm temperiert wird - einer der besten Beweise, daß die hervorragende Baukunst der Angroschim nicht unter der Erde haltmacht. Neben den hin und wieder hier lebenden Kaiserlichen Gesandten und anderen Diplomaten wohnt hier vor allem Bergkönig Tschubax selbst, der die engen und dunklen Königsgemächer nahe dem unterirdischen Thronsaal lieber meidet und hinter sich läßt, so oft die Etikette dies gestattet.

Es ist nur zu bekannt, daß Tschubax seinen "Bruder" Arombolosch stark beneidet und gern dessen angesehene Stellung als gesuchter Ratgeber und Erster unter Gleichen genießen würde. Doch der noch unerfahrene und oft vor-eilige König ist der beste Beweis dafür, daß die Königswürde der Heiligen Stadt keine Garantie für Weisheit und Einsicht ist.

Solange Tschubax darauf beharrt, daß ihm durch sein ererbtes Amt besondere Verehrung zusteht, wird er den geforderten Respekt nicht erhalten. Gerüchte behaupten, daß ein unterirdischer Geheimgang vom Keller des Palastes direkt zum Königlichen Thronsaal in der Bergstadt führt; doch andererseits gibt es kaum ein Gebäude in der Talstadt, in dessen Keller nicht irgendjemand einen solchen Geheimgang vermutet.

7 Heimkehrersiedlung

Dies ist ein Teil der Talstadt Xorloschs, in dem vor allem Angroschim anderer Zwergenvölker, die sogenannten "Heimkehrer" leben, die als Händler und Handwerker hierher gekommen sind, aber nicht auf Dauer hier bleiben wollen und sich aus diesem Grunde nicht um die Wiederherstellung der vielen verlassenen Hallen der Ahnen im Berginneren bemühen.

Diese Mißachtung der Heimat der alt-ehrwürdigen Xorloscher und der ganzen Zwergenrasse scheint verwunderlich und zeugt kaum von tiefen Gefühlen den Vorfahren gegenüber - und das lassen die Erzzwerge ihre oberirdischen Nachbarn auch stets mehr oder minder deutlich spüren.

Nicht einmal, daß sie besonders arrogant oder herrschsüchtig sind; es ist eine leise Amüsiertheit und Nachsicht wie gegenüber aufmüpfigen Kindern, der sich die Heimkehrer oftmals ausgesetzt sehen.

Oftmals wird ihnen gar der Zugang zum Berginneren erschwert oder völlig unmöglich gemacht. Die Antwort der Heimkehrer auf diese Behandlung besteht in einer weitgehenden gesellschaftlichen Abkapselung und Selbstbesinnung, so daß man dieses Viertel durchaus als "Stadt in der Stadt" bezeichnen kann.

Örtlichkeiten im Berg: Generell muß betont werden, daß auf der Karte nur ein Bruchteil der vielen unteriridischen Hallen und Kammern Xorloschs dargestellt werden kann - doch mit der obersten Ebene wurde jene gewählt, die die interessanten Räume versammelt. Die vielen nicht abgebildeten Teile der Stadt sind in erster Linie die Wohn- und Arbeitsräume der Zwerge Xorloschs, aber auch Lager- und Vorratskammern. All ihnen ist gemeinsam, daß sie zu großen Teilen unbenutzt sind und in Trümmern liegen, denn von den einst über zehntausend Kindern der Stadt sind viele Sippen fortgezogen und

nur wenige sind nachgewachsen. Vor allem die am Tag des Zorn angerichteten Verheerungen wurden vielfach von den Erzzwergen so belassen - nicht aus Faulheit oder Gleichgültigkeit, sondern als stete Erinnerung und Mahnung an die große Zwietracht.

In der ganzen Innenstadt finden sich auch zahlreiche Gedenkstätten an frühere Tage der Freude und des Leids, ja, man kann sagen, daß jeder Spannbreite der Gänge während des vergangenen Jahrzehntausends das Lachen wie auch den Todesschrei eines Angroschim gehört hat.

8 Das Stahltor

Nahe der Talstadt öffnet sich am Hang des Inneren Ringes das aus glänzend schwarzem Stahl geschaffene Tor, durch das die Stadt im Berge den Großteil ihrer Nahrung und viele Rohstoffe erhält.

Da hier oft schwere Fuhren mit Erzen und Handelsgütern ein- und ausfahren, ist der dahinterliegende Platz weitläufig und gut zum Manövrieren geeignet.

Des Nachts allerdings werden die großen und schweren Torflügel geschlossen und nur eine kleine Schlupfloch offengelassen, durch das sich verspätete Heimkehrer nach kurzer Kontrolle in die Stadt begeben können.

Die Wachstube befindet sich - auf den ersten Blick kaum zu bemerken - nicht hinter, sondern über dem Tor. Von hier haben die sieben Wachen einen vorzüglichen Blick auf alle Vorgänge und können in Notfällen mit einem Hebeldruck die Schließung des Tores einleiten oder ein Fallgatter hinablassen; von diesen Möglichkeiten aber wurde seit Ewigkeiten ebensowenig Gebrauch gemacht wie von den hier aufbewahrten zahlreichen Armbrüsten oder Alarmhörnern.

Eine (nicht dargestellte) schmale Rampe führt von der Wachstube über dem vorbeiziehenden Verkehr zur Waffenkammer (12).

9 Das Goldene Tor

Der zweite große Zugang vom Talkessel zur Bergstadt ist fast immer mit einem vier Schritt hohen Tor verschlossen, das aus bestem Eisen geschmiedet und mit reinem Gold überzogen ist. Anders als sein stählernes Gegenstück stammt es noch aus der Zeit vor dem Tag des Zorns und liegt höher, da es einst der wichtigste Ausgang zum großen Berg

see war. Heute dagegen dient es vor allem kultischen Zwecken; hier hindurch ziehen rituelle Prozessionen und vor seinen geöffneten Flügeln vollzieht der Bewahrer der Kraft jene Zeremonien, die der ganzen Stadt, über und unter der Erde, gelten.

Der symbolische Schlüssel des Goldenen Tores - das eigentlich von komplizierten Riegeln geschlossen wird - zählt zu den wichtigsten Würdezeichen des Bewahrers; denn ohne ihn wäre er im Verständnis der Xorloscher ohne Kontakt zur Äußeren Welt und auf die Stellung eines städtischen Oberpriesters beschränkt.

10 Statue der Aghira

In der obersten Ebene der Bergstadt findet sich das wohl schrecklichste Mahnmal gegen zwergische Habgier und Streitlust: Nachdem die schöne und goldgierige Zwergin Aghira den Auszug ganzer Zwergenvölker verursacht und den Bewahrer der Kraft hatte ermorden lassen, floh sie vor dem Zornbeben Ingerimms und versuchte in ihrer Verblendung, sich auf die Oberfläche zu retten. Doch der Macht des Gottes konnte sie nicht entkommen, und immer schwerer wurde es ihr, ihre vor Schmerzen brennenden Arme und Beine zu bewegen. Am Ende, nur wenige Schritte vom kühlen Wasser des Sees entfernt, erstarrte sie vollends - und heute noch ist nahe dem Goldenen Tor die ohne irdischen Brennstoff ständig in Flammen stehende Aghirazu sehen, nach Ingerimms Willen zurückverwandelt in den Stein, aus dem das Zwergengeschlecht einst entstand; die in alle Ewigkeit brennende Statue einer wunderschönen Zwergenfrau. Keinem ist es gelungen, die Flammen zu löschen

oder den Stein auch nur eine Fingerbreite zu verrücken.

Die meisten Angroschim versuchen die Statue möglichst zu meiden, und wenn sie einmal in ihrer Nähe vorübermüssen, hüten sie sich, Aghiras Leib zu berühren oder ihr auch nur in die grausam lebendig wirkenden Augen zu schauen.

11 Schule des Drachenkampfes

Die drei Hallen und vielen Lehrstuben dieses Institutes beherbergen eine Einrichtung, die einer Xorloscher Kriegerakademie am nächsten kommt - doch es gibt einige deutliche Unterschiede: Die Erzzwerge erwarten von jedem Mitglied ihres Volkes, daß er in Zeiten der Gefahr sich und die Seinen hinreichend verteidigen kann.

Hier aber wird die jahrtausendealte Kunst gelehrt, gegen Drachen und ihresgleichen zu kämpfen:

Wie man mit dem schweren Wurmspieß umgeht, wie man Drachen anlockt und überlistet, wie ihre vielen Rassen zu unterscheiden sind, wie man aus Spuren wie Tatzenabdrücken oder Schuppen auf ihr Alter und ihre Stärke schließen kann, aber auch berühmte Helden und Drachentöter werden beschrieben und wie man die Wahrheit aus unzähligen Berichten und Sagen herausfiltert. Geleitet wird die Schule von Trommok, Sohn des Taralak, der einst selbst ein bejubelter Drachentöter war, bis ihn der Kampf gegen einen Höhlendrachen ein Bein kostete. Seitdem widmet er seine Zeit ganz der Überlieferung der alten Kenntnisse an die 77 handverlesenen Zöglinge der Schule, zu der zugelassen zu werden eine der größten Ehren für einen jungen kämpferischen Zwerg ist: Alljährlich bewerben sich wohl einige

Hundert Angroschim aus ganz Aventurien um einen der zu vergebenden sieben Plätze, von denen noch einmal vier den Söhnen der Stadt vorbehalten sind. Die geräumigen Hallen dienen von Zeit zu Zeit auch als Festsäle für die Veranstaltungen des Drachentöterbundes, einer honorigen Vereinigung früherer Schüler und Förderer der Schule, sowie des Ordens der Organa, einer weit religiöseren Gemeinschaft von Angroschim, die im Dienste Ingerimm tatsächlich gegen Goldgier und Magiedes Drachengezüchts gekämpft und gesiegt haben.

12 Waffenkammer

Nahe sowohl des Goldenen wie des Stahltores liegt das wichtigste Waffenlager ganz Xorloschs: Auf endlosen Reihen von Regalen und Ständern liegen und hängen hier matt schimmernde Rüstungen, Helme, Schilde, Schwerter und andere Waffen im geschätzten Wert von einigen Hunderttausend Dukaten und doch unverkäuflich; bereit, im Notfall gepackt und gegen anstürmende Feinde benutzt zu werden. Auch wenn der letzte derartige Angriff viele Jahrtausende zurückliegt, haben die Erzzwerge doch nie in ihrer Wachsamkeit nachgelassen, und ebenso, wie es eine Ehre ist, zum monatlich wechselnden Reinigungsdienst eingeteilt zu werden, pflegen viele Schmiede und Rüstmeister ihre besten Stücke testamentarisch der Waffenkammer zu vermachen.

13 Bogenkammer

Dieser große Raum neben der Waffenkammer beherbergt die Drachentrutz, eine gewaltige Armbrust mit einem fast sechs Schritt breiten Stahlbogen, die Bolzen von der Größe kleiner Baumstämme verschießt und jedes Schiffsgeschütz übertrifft.

Dieses Meisterstück zwergischer Bognerkunst wurde von Ciorana, der großen alten Dame der Armbrustbauerzunft vor über sechs Jahrtausenden geschaffen und besteht aus dem besten Stahl und den härtesten Hölzern, für deren Beschaffung Cioranas Sohn Cramaddo achtzig Jahre lang durch ganz Aventurien reisen mußte, und wurde Seit dieser Zeit kein einziges Mal erneuert - es war schlicht nicht notwendig.

Ihren größten Tag erlebte die Drachen

trutz vor etwa fünftausend Jahren, als der talentierte Rechenmeister und Richtschütze Parax, Sohn des Plarr, mit einem einzigen Bolzen die drei Köpfe eines angreifenden Riesenlindwurms durchbohrte.

In den letzten Jahren hat der Ruhm der Waffe gerade unter ortsfremden Bogenbauern zu dem Aberglauben geführt, daß eine aus ihrem Holz gefertigte Armbrust niemals fehlschießen werde - die folgenden Forderungen, die "ohnehin überholte" Waffe zugunsten der Handwerker stückchenweise zu verhökern, wurde von den Xorloschern allerdings empört zurückgewiesen und hat zu einigem bösen Blut geführt.

14 Die Heilige Halle

Auf der Karte wird nur ein Teil des Herzens von Xorlosch, der Heiligen Halle, gezeigt - denn dieser einzelne Raum ist wohl die größte Halle in irgendeinem Berg Aventuriens und reicht nach oben über alle anderen Kammern der Bergstadt hinaus, während ihr Boden ganze zwei Stockwerke tiefer liegt als die hier dargestellte oberste Ebene.

Hier finden die wichtigsten Zeremonien zu Ehren des Schöpfers statt, soll diese Halle doch einst als noch ungeschmückte Höhle im Fels der Ort gewesen sein, an dem die Ureltern der Angroschim erwachten; und seitdem ist weder Schauplatz der wichtigsten Ereignisse im Leben und Tod eines (Xorloscher) Zwerges:

Hier werden die Hochzeiten abgehalten, der Bund von Feuer und Erz geschlossen, manchmal gar unter der Leitung des Bewahrers der Kraft selbst, der in einer kleinen (nicht dargestellten) Kammer neben der Heiligen Halle residiert. Durch diese Tradition war die Halle auch der Schauplatz jenes ersten Streites im Jahr der Zwietracht, als der Prinz der späteren Beilunker Zwerge verhaftet werden sollte und sein Volk statt dessen die Priester vertrieb. Viele aufwendige Zeremonien brauchte es, bis die Halle wieder als "rein" galt, doch weniger der Skandal war der Grund dafür als der wenig später hereinbrechende Tag des Zorns, an dem weite Teile Xorloschs in Schutt und Asche versanken und viele Tote hier ihr letztes Geleit erhielten.

Denn eine mit schwarzem Basalt ver

kleidete Rampe führt von der westlichen Wand hinab zum Großen Feuerschacht, mit dem auch der oberirdische Ingerimmtempel in Verbindung steht: Hier hinunter trägt man die Toten, um sie und ihre Habe dem Feuer der Erde zu übergeben und so in Ingerimms Hut (zurück)-gelangen zu lassen.

Vermutlich wäre es möglich, an der Innenwand dieses Schachtes hinaufzusteigen zum Tempel, vor sich den heißen, glatten Fels und hinter sich die lodernde Feuersäule, doch noch nie hat jemand dies versucht.

In einem unscheinbaren Winkel der Halle stehen die berühmten Steinernen Stelen, eher unscheinbare Basaltsäulen, die über und über Bildzeichen tragen, die weit älter sind als die übliche Runenschrift und die die Geschichte der Angroschim von Anbeginn an erzählen sollen - und doch ist es unbestreitbar, daß selbst diese ältesten schriftlichen Quellen nicht älter sind als "nur" 5000 Jahre.

15 Hallen der Heilung

Auch wenn die Angroschim ein zähes Volk sind und kaum an Krankheiten leiden, ja selbst dem Wundbrand gut zu widerstehen vermögen, so kommt es doch immer wieder bei der Vielzahl der in Xorlosch ausgeübten gefährlichen Arbeiten zu Unfällen - und wenn es nicht bei verstauchten Daumen und geprellten Schultern bleibt, bringt man die Verwundeten rasch aus Werkstatt und Bergwerk hinauf in die Hallen der Heilung, wo sie Behandlung finden.

Einst vor achttausend Jahren als Feldlazarett begründet, wo man den Verletzten der Drachenkriege schnelle Linderung zu verschaffen suchte, sind die Hallen durch ihre Nähe zur Oberfläche heute sehr gut dazu geeignet, den Heilern raschen Zugang zur Außenwelt zu erlauben, wo sie Heilkräuter und -pflanzen sammeln und auch Zeremonien abhalten können; denn die weitaus meisten Heiler hier gehören den Geoden an, einer gerade in Xorlosch respektierten, aber kaum geliebten Gruppe.

Man beachte deshalb, daß es keinen direkten Zugang etwa zur Heiligen Halle gibt, während andererseits eine schmale Stiege zu einem kleinen Kräutergarten am äußeren Hang der Ringberge führt.

16 Pilzgärten

Nicht immer konnten die Zwerge Xorloschs sicher unter das Licht der Sonne treten, und viele Jahre gab es, in denen Drachen Tag für Tag vor den Ausgängen saßen und jede Bewegung mit Flammenstößen beantworteten.

gärten, dunkle Kammern, die von unterirdischen Wasserläufen feucht gehalten werden und mit Massen feuchten Strohs gefüllt sind, auf denen Steinpilze, Hutköpfe, Pfifferlinge und andere Pilzarten gezüchtet werden. Einst ein notwendiger Ersatz für Getreide und Fleisch, haben sich diese Pilze längst zu einer hochwillkommenen Erweiterung des Speisezettels entwickelt, den auch die Zwerge anderer Völker schätzen.

Dennoch ist die Arbeit in den modrigen feuchtwarmen Höhlen alles andere als beliebt und oftmals werden Unruhestifter von ihren Sippenoberhäuptern zu mehrwöchigem oder gar mehrmonatigem Strafdienst in den Pilzgärten verdonnert; eine Maßnahme, die eine nicht zu unterschätzende abschreckende Wirkung hat, da der Geruch auch noch nach Monaten in Haaren, Bart und Haut zu haften scheint.

17 Verlassene Kammern der Kinder Aboralms

Diese Räume dienten vor dem Tag des Zorns den Zwergen aus Aboralms Stamm als Sammelpunkt und wohl auch Schatzkammer, wann immer sie zu langen Suchen nach Gold und anderen Bodenschätzen aufbrachen.

Die großen Beben aber zerstörten sämtliche Zugänge und wohl auch große Teile der Einrichtung, bislang aber dachte noch niemand daran, die Kammern des verfluchten Volkes zu erneuern - deshalb werden hier wohl auch noch beträchtliche Schätze verborgen liegen, doch nach Glauben der Erzzwerge hat

gesehene und vornehme Sippe der Tharandas in Xorlosch, doch nach und nach forderten die Drachenkriege ihren Tribut von dem Geschlecht, und eines Tages lebten von allen Tharandas nur noch der greise Silberschmied Trugan und sein junger Sohn Taladax, der gerade seine Hochzeit mit einer hübschen



Zwergen vorbereitete, als die Nachricht von einem Drachenüberfall nahte. Alle anderen Angroschim zogen sich zurück, doch der heldenmütige Taladax blieb und sah sich einem gewaltigen Purpurwurm gegenüber, der sich gerade durch einen Ausstieg ins Innere des Berges gewunden hatte. Sein Beispiel fachte auch den Mut der anderen an und aus ihren Berichten wissen wir, daß Taladax' Leib wie von Flammen umzüngelt war, als er kühn vorstürmte und sein Schwert dem Untier in den Bauch bohrte, doch als der Drache sterbend über ihm zusammenbrach und der edle Taladax sein Heldenleben aushauchte, war er allein. Der von Alter und Kummer gebrochene Trugan aber flehte zu Ingerimm, den Tod seines einzigen Sohnes und Erben nicht in Vergessenheit geraten zu lassen, wenn er selbst als letzter aller Tharandas heimgegangen sei. Der Gott beantwortete die Bitte; denn keinem gelang es, den Leichnam des

Ingerimm sie zurückgefordert, und ein jeder muß bestraft werden, der sich erneut an ihnen vergreifen will.

18 Drachengrabstein des Taladax Vor vielen Jahrtausenden lebte die an

Purpurwurms fortzuschaffen, der in der Folgezeit nicht verweste, sondern versteinerte und so ein ewiges Grabmal des Taladax wurde, bis zum heutigen Tag den Eingang gegen andere Feinde versperrend.

Weitere Zwergenstädte

Reine Zwergenstädte gibt es eigentlich nur in den Bergkönigreichen selbst - doch außerhalb dieser Hochburgen der Angroschim leben viele Sippen auch inmitten menschlicher Städte. Der vielerorts anzutreffende allein stehende Zwergenschmied kann in einer solchen Übersicht kaum berücksichtigt werden, ebensowenig einzelne Sippen, die in einer Großstadt ihr Handwerk betreiben.

Die folgende Aufzählung beschäftigt sich deshalb nur mit solchen Städten, in denen mindestens zwei oder mehr Sippen der Angroschim leben und auch eine nennenswerte - wenn auch nicht unbedingt zahlenmäßige - Bedeutung für die Stadt haben. Außer der absoluten Zahl der Zwerge ist bei den Städten auch jeweils angegeben, wie groß damit der Anteil der Angroschim an der Gesamtbevölkerung ist.

Angbar

Zwergische Bevölkerung: 1648 (über 40%)

»Angbar hat unter allen Städten mit zwergischer Bevölkerung einen besonderen Rang, ist sie doch die erste Stadt, die von Zwergen und Menschen gemeinsam gegründet wurde - nach dem Willen ihres Namensgebers Bergkönig Angbarosch sollte sie sogar eigens ein Ort des kulturellen Austausches sein. Eine sichtbare Folge dieses Wunsches ist der größte Ingerimmtempel des "menschlichen" Kultes in Aventurien; hier residieren der Hüter der Flamme und seine beiden zwergischen Stellvertreter. Ansonsten muß man feststellen, daß sich der Kulturaustausch vor allem auf einem Spezialgebiet der (hügel-)zwergischen Kultur zeigt:

Denn die Hügelzwerge leben anscheinend nur, um (gut) zu essen, und davon zeugt schon die Zahl der Schänken und Speiselokale. Auch mögen die wohl recht haben, die behaupten, in Angbar gebe es mehr und besser sortierte Feinschmecker- und Delikatessenläden als selbst in Gareth. Besonders empfehlenswert sind hier zwei Areale: Zum einen die vielen kleinen und heimeligen Küchenstuben rund um den Fischmarkt, wo die meist zwergischen Köche so erlesene Speisen bereiten wie Angbarsch mit Klauenwurz und Gandelrohrspitzen, geröstete Krebse auf Weißwein-Butterreis oder auch eine raffinierte Fisch- und Muschelsuppe mit Ingrimwurz und Safran.

Doch auch die "Gaststuben Aventuriens" lohnt einen Besuch: rund um einen offenen Platz mit vielen schattenspendenden Bäumen und einladenden Ruhebänken öffnen sich die Türen von über zwanzig Schänken: Der ganze Platz und alle Gebäude um ihn herum gehören einem der reichsten Hügelzwerge des Ortes, der die Lokale fremden Gastwirten zu einem lächerlich geringen Geld vermietet, um so einen repräsentativen Überblick über alle Regionen Aventuriens zu

haben - und tatsächlich finden sich hier eine novadische Röstfleischstube friedlich neben einem Schlemmerlokal im aranischen Stil; ein methumisches Nudelhaus gegenüber einer Festumer Metschänke. Auch dies ist eine Form von Mäzenatentum, für das die Angbarer dem zwergischen Spender gewiß dankbarer sind als für den Bau eines Theaters oder einer Arena.

Eine weitere bemerkenswerte Eigenschaft der hier lebenden Zwerge ist, daß sie sogar den Angbarer See mit breiten und flachgängigen Kähnen befahren, um zu fischen und Güter vom einen zum anderen Ufer zu schaffen, obwohl sie genauso schlecht schwimmen können wie alle Angroschim. Dennoch fahren sie eifrig von Dorf zu Dorf und bieten hier ihre Waren an, meist einfache und preiswerte Dinge, für die sie nur einige Münzen und ein gutes Mahl fordern, hin und wieder kann man aber auch sagenhaft hochwertige Werkzeuge, Messer und ähnliches angeboten bekommen.

Ein in Angbar schon legendär gewordener Hügelzwerg ist Magrox "Dickbauch" Sohn des Mullim, der auf seinem gemütlich eingerichteten Hausboot über den See schippert und den Bauern für ein kräftiges Abendessen die Klingen schärfer schleift als sonst ein Handwerker Aventuriens (so zumindest behauptet es Magrox).

Die meisten Angroschim leben im Nordteil der Stadt rund um den Tempel des Ingerimm, von wo sie es nicht weit haben zu den Hügelhäusern ihrer Verwandten auf dem Lande - denn viele von ihnen leben nur zeitweise in der Stadt.« - *lusden Reisebeschreibung des "Lebenskünstlers" Mayar vom Beilunker Berg*

Elenvina

Zwergische Bevölkerung: 151 (über 4%)

»Die Zwerge von Elenvina leben in dieser reichen Handels-Großen Fluß hinab nach Havena versenden.

Die berühmtesten Werke der hiesigen Zwerge sind allerdings Bauwerke wie das Nordmarkentor und einige kleinere Triumphbögen sowie der gewaltige Handelssaal, dessen Kuppeldach - eines der höchsten Gewölbe Aventuriens - frei getragen wird, ohne einer einzigen Stütze oder Säule zu bedürfen.

Dennoch gibt es in Elenvina keinen Ingerimmtempel, was aber nicht weiter verwunderlich ist, wenn man die Nähe Xorloschs bedenkt: Für kleinere Zeremonien haben die Sippen Elenvinas ihre eigenen Schreine, ansonsten aber suchen sie die heimatliche Heilige Halle in den Bergen auf.«

--Aus einer Festschrift zum Ehrentag des Heiligen Rhus.
Havena 16 Hal

Zwergische Bevölkerung: 1123 (knapp 5%)

»So bevölkerungsreich ist die Stadt Fasar, daß selbst die über 1000 hier ansässigen Zwerge nicht einmal ein Zwanzigstel der Bevölkerung ausmachen. Da oft zahlenmäßig noch kleinere Gruppen eine weit größere Bedeutung in den Händeln und Ränken der Stadt haben, stellt sich die Frage, weshalb die Angroschim keine wichtigere Rolle spielen. Nun, das liegt zum guten Teil daran, daß sie sich nicht als "die" Zwerge begreifen, sondern in zwei Lager zerfallen. Die meisten gehören dabei der sogenannten "Großen Gilde" an, einer Vereinigung von Zwergen aller Völker, die mit der Absicht nach Fasar gekommen sind, hier *reich zu werden* - ein Ziel, dem sie jährlich näherkommen. Ihre Mittel dazu sind vielfältig und umfassen etwa den Handel mit allerlei verbotenen Gütern, die Herstellung von Meuchlerwaffen, den Einbau von mörderischen Fallen und ähnliches.

Der Umgang der Gildenzwerge mit der Außenwelt ist ebenso hart wie der Ton untereinander: Hier herrschen strenge Hierarchien, wo die Erfahrenen über die Neulinge fast diktatorisch gebieten und der Tod jedem droht, der irgendwelche Gildengeheimnisse verraten haben soll. Auch sonst sind diese Angroschim eher unzwergisch zu nennen, in vieler Hinsicht ein Beispiel dafür, was ungezügelter Habgier aus einem Kind Angroschs machen kann: Die Große Gilde zögert nicht, auch mit der örtlichen Schwarzmagierakademie zu handeln, so weiß man auch vom Gildenhaupt, Meister Riakil, daß er sich zwei Menschenfrauen und eine Elfe als Mätressen hält, die angeblich auf magische Weise gefügig gehalten werden.

Die weitaus kleinere Angroschimgruppe Fasars sind die etwa dreihundert Erzzwerge, die in ihrem eigenen Viertel leben und sich kaum um die Geschäfte und Intrigen ihrer menschlichen und zwergischen Mitbürger kümmern. Der Anblick eines solchen Angroschim in seinem dunklen langen Mantel, der in irgendwelche Bücher versunken durch die Straßen Fasars wandert, ist nicht häufig, löst aber auch kein Erstaunen aus. Der Ahnungslose mag sich hier fragen, wie die Erzzwerge in einer so gesetzlosen Stadt leben können, bringt doch gerade dieses Zwergenvolk sein Gesetz immer mit sich, ungeachtet seiner menschlichen Nachbarn. Außerdem haben sie einen wichtigen Grund hier zu sein, einen "ewigen", wie sie sagen, der alle zeitliche Unbequemlichkeit verblassen läßt: Sie leben im Fasar, um ein Auge zu haben auf die Umtriebe Schwarzer Magie und des Namenlosen, aber auch auf den Einfluß eines uralten Purpurwurmes aus dem Raschtulswall; denn ihre Mission ist es, das neuerliche Erstarken dunkler Drachenmacht im Süden zu verhindern. Daß die oben genannten Gruppen immer wieder Rückschläge erleiden mußten, die sie an der Machtübernahme in Fasar hinderten, wird unter anderem diesen Erzzwergen zugeschrieben. In letzter Zeit munkelt man immer wieder von einem vernichtenden Schlag, den die Erzzwerge gegen die "Verräter" der "Großen Gilde" planen, doch derlei Gerüchte hört man in Fasar zuhauf, vier bis fünf bei jedem Glas Bier."

-Irdó Stoorrebrandt: *Kamele und Kalifen*

Zwergische Bevölkerung: 322 (etwa 4%)

»Die zwergische Bevölkerung von Rommilys ist vor allem deshalb interessant, weil sie die Folge der größten Wanderungsbewegung ist, die es beim Volk der Hügelzwerge gegeben hat: Eines schönen Abends vor etwa fünfzig Jahren nämlich erschien ein Reisender aus Rommilys in einer Angbarer Schänke, der wahre Wunderdinge von seiner Heimatstadt erzählte: Vom großen Traviatempel, von der Gastfreiheit der Bürger, von der friedvollen Ruhe in der Stadt und wie ein jeder Besucher mit Speise und Trank bewirtet würde. Wenig wissen wir über diesen Mann und den Grund für seine Schwärmereien, doch auch er wird wohl nicht geahnt haben, welche Wirkung sein Bericht hatte: Wie ein Lauffeuer verbreitete sich die Kunde von der Stadt, wo Milch und Honig fließen, durch Angbar, und nach einigem Zögern ließen sich fünf große Sippen verlocken und luden all ihre Habe auf geräumige Planwagen. Der Weg nach Rommilys gestaltete sich mühsamer als erwartet, und es gibt gewisse Berichte, daß sich die Hügelzwerge schon in Gareth im Ziel wähnten, als sie eine Prozession Bardos und Cellas erblickten, und sich munter in das Geschehen einmischten und von allen mitgeführten Köstlichkeiten nahmen. Nachdem dies aufgeklärt war und die Angroschim endlich Rommilys erreicht hatten, erkannten sie rasch, daß sie getäuscht worden waren; doch als typische Hügelzwerge machten sie das Beste daraus und ließen sich hier als Gastwirte und Köche, Bäcker und Metzger nieder - obwohl die Schänkenzahl der Stadt darauf drastisch anstieg, schufen die Zwerge dadurch doch die gastfreie Atmosphäre, die sie eigentlich bereits hatten vorfinden wollen.

Besonders erwähnens- und lobenswert ist das Lokal "Der Hirte", wo nur die besten Schlachttiere des Umlandes verarbeitet werden und man köstliche Stücke Rindfleisch bekommt, mit gebackenen Kartoffeln und frischem Rahm.« -- *lusdenReisebeschreibungen des "Lebenskünstlers" Mayar vom Beilunker Berg*

Silas

Zwergische Bevölkerung: 137 (etwa 5%)

»Silas ist als Stadt der Goldschmiedekunst bekannt, und dieser Ruf lockte natürlich auch zwergische Meister dieses Handwerks an: Vor mehr als zweihundertundfünfzig Jahren zogen zwei edle Brüder, Kavalier aus den Beilunker Bergen ins Liebliche Feld, um auf der Seite der Aufständischen Abenteuer zu erleben und Heldentaten zu vollbringen, aber auch um die Künste der Goldschmiede von Silas zu studieren. Nach dem Unabhängigkeitskrieg ließen sie sich als gefeierte Helden in der Stadt nieder und hatten keine Probleme, in die Gilde aufgenommen zu werden.

So freundlich war die Aufnahme, daß sie einen Teil ihrer Sippe zu sich holten und dauerhaft als Bürger in Silas blieben.

Der jüngere der beiden, Golduruk, lebt heute noch als greiser

und weiser Patriarch der Sippe, doch seit dem Tod seines Bruders vor vier Jahren ist er zunehmend abwesend geworden und man hört ihn immer öfter mit unsichtbaren Gestalten sprechen. Die jüngere Generation macht sich schon seit langem Hoffnungen auf seine Würde, doch bislang hat er noch keine Erben bestimmt, ein Umstand, der die jungen Silaner Zwerge auf der Suche nach Ruhm zu immer aberwitzigeren und halbsbrecherischen Abenteuern treibt.«

Aus dem Almanach von Silas, Ausgabe 1007 BF

Tjolmar

Zwergische Bevölkerung: 10 (unter 1%)

»Zur Zeit leben noch genau zehn Zwerge in Tjolmar - doch bis vor kurzem waren es fast fünfzig, die alle der Sippe der Aborlom angehörten. Sie behaupteten, die einzigen Nachfahren der Herren Umrazims zu sein, und wenn ihr arrogantes Auftreten ein Beweis ist, mag da wohl etwas dran sein. Denn obwohl sie von sich sagten, für einstigen Hochmut und Unglauben ihrer Ahnen büßen zu müssen, haben sie sich ihre Bußzeit doch als Geldverleiher und dergleichen ziemlich vergoldet, wenn ihr mich fragt. Nun ja, beim Kommen der Orks haben sie den Bogen aber überspannt - es soll da um ein uraltes Artefakt aus Umrazim gegangen sein, das sie von den Orks bekommen haben; auf jeden Fall aber haben sie den Stadtrat gedrängt und erpreßt, den Schwarzpelzen den Vormarsch über die Svelltbrücke ztu erlauben. Und als das geschehen war, hat sich ihr Sippenältester mutterseelenallein mit dem Artefakt aus dem Staub gemacht. Aus Furcht vor dem Zorn der Tjolmarer und um die Beute zurückzubekommen, haben sich auch die übrigen Zwerge davongemacht und sind ihrem flüchtigen Häuptling nach - verratene Verräter.«

Aus dem Bericht des Reisenden Doppelnarben-Arri über die Svelltlande nach dem Orkeinfall

Uhdenberg

Zwergische Bevölkerung: 61 (etwa 4%)

»Auch wenn die Zahl der Zwerge in Uhdenberg klein ist, so sind sie doch alles andere als einflußlos: Die Sippe der Tasramon - denn dieser gehören praktisch alle hiesigen Zwerge an - stammt ursprünglich aus dem Amboß und ist die einzige, die den viele Jahrzehnte zurückliegenden Versuch überlebt hat, die Rote Sichel zu besiedeln. Doch statt in die Heimat zurückzukehren, haben sich die Angroschim, kaum in Uhdenberg angekommen, sofort als "Sachverständige" beim örtlichen Minenkonsortium verdingt - und heute gehört der Älteste der Tasramon nicht nur selbst dem Konsortium an, sondern hat sogar im Wechsel mit Wolff Halderoff, einem Minenbesitzer bornländischer Herkunft, den Vorsitz inne. "Fremde" Zwerge werden zwar nicht davongejagt, aber die Tasramon haben ein scharfes Auge darauf, daß sie nicht ebenfalls im Minengeschäft groß werden. Es soll schon

mehrfach zu nächtlichen Besuchen und ähnlichem bei allzu ehrgeizigen Angroschim anderer Sippen gekommen sein; eine "Geschäftspolitik", die in der rauen Bergmannssiedlung durchaus als normal gilt.«

Aus dem "Wohlfeilen Brevier für den reisigen Kaufmann", aktualisierte Ausgabe für zwergische Handelsreisende

Vallusa

Zwergische Bevölkerung: 52 (knapp 2%)

»Vallusa ist vielleicht die einzige Hafenstadt Aventuriens, die ihre Existenz den Zwergen verdankt: Denn als die Insel in der Misamündung bebaut wurde, stürmten die Fluten des Meeres mit Regelmäßigkeit heran und zerstörten alle Gebäude, und keine Schutzmauer hielt stand. Doch statt Efferds Urteil hinzunehmen und den Platz zu verlassen, riefen die Siedler Erzzwerge herbei, die als Baumeister berühmt waren; diese errichteten in kurzer Zeit eine mächtige Mauer aus Granit und Basalt, die künftig allen Stürmen trotzte. An der Stelle, die am weitesten ins Meer hinausragte, erbauten sie einen Tempel des Ingerimm mit einem gewaltig hohen Feuerturm, weithin leuchtend über Land und See. Die zwergischen Bürger der Stadt stammen fast alle direkt aus Xorlosch und leben hier als Baumeister, Schmiede und vor allem Hüter des heiligen Tempels, der heute noch das höchste Bauwerk der Stadt ist und bleiben muß, soll nicht der strenge Gott seinen Schutz von der Stadt nehmen und sie erneut der Wut des Meeres ausliefern.«

-Eine Erzählung aus Tobrien, beruhend auf Tatsachen

Zwerch

Zwergische Bevölkerung: 425 (über 50%)

»[...]liegt das kleine Städtchen Zwerch, das etwa zur Hälfte von Menschen und Zwergen bewohnt wird. Die Angroschim des Ortes gehören dabei sieben verschiedenen Sippen an, die so ziemlich allen Zwergenvölkern entstammen: Am zahlreichsten sind die drei Sippen der Larmarok, Strukkam und Dorgrod, die aus dem Amboß stammen und vor allem in den Minen tätig sind, doch auch die Dartang und die Beschar sind nicht ohne Bedeutung für die Stadt: Zwei seit alten Zeiten rivalisierende Sippen von Silberschmieden aus den Beilunker Bergen, deren Wettkampf sich vor allem darin äußert, daß sie die anderen stets mit noch schöneren und feineren Schuckstücken zu übertrumpfen suchen; was wiederum viele Schmuckhändler von weither nach Zwerch lockt.

Die beiden übrigen Sippen sind die Hügeling und die Breitpfann aus Angbar: Die einen führen die beste Schänke am Ort, während die anderen sich auf Viehzucht spezialisiert haben und vor allem die Felle für Trommeln und Pauken herstellen, die den Namen der Stadt weithin bekannt gemacht haben.«

-Report der Handelskammer für Darpatien zu Rommilys

Die Bergfreiheiten im Mittelreich

Über die Kulturen der Zwergenvölker wird an anderer Stelle viel gesagt, hier soll nun auf die Bedeutung und Position ihrer Staaten im Mittelreich eingegangen werden. Seit der Schaffung der Lex Zwergia vor acht Jahrhunderten haben die Angroschim eine besondere Stellung im Kaiserreich inne: So gelten der Zwerg zuerst immer als Bürger des jeweiligen Bergreiches und nur dadurch letztlich auch als Untertanen des Kaisers - doch so wie etwa der Magier seiner Gilde untersteht er nur der Gerichtsbarkeit seines Königs, dem er im Falle eines Verbrechens ausgeliefert werden muß. Es hat allerdings durch aus Fälle gegeben, in denen ein Bergkönig sich gar nicht um die "Untat" seines Untertanen kümmert und nur erwartet, das jener den Schaden gut macht. Genauso gelten die Gebiete der Bergkönigreiche - oder *Bergfreiheiten*, wie sie juristisch genau genannt werden - als eine Art Ausland, das weder die Armee noch sonstige Beamte des Reiches ohne vorherige Einladung betreten dürfen. In einem denkwürdigen Vorfall vor einigen Jahren hat Bergkönig Arombolosch gar den Großinquisitor Dexter Nemrod mit all seinen Begleitern festsetzen und abführen lassen, als dieser bei der Verfolgung eines Ketzers nach Waldwacht eingedrungen war.

Bergfreiheit Xorlosch

Xorlosch ist als die älteste aller Zwergenstädte und heilige Urheimat der Angroschim zweifellos das ehrwürdigste der fünf Reiche und heute noch ihr geistiger Mittelpunkt, dennoch ist es längst nicht mehr die politische Hauptstadt - und dieser Umstand liegt nicht zuletzt an seinem König:

Bergkönig *Tschubax*, *Sohn des Tuagel*, ist ein ehrwürdig wirkender Mann in mittleren (Zwergen-)Jahren, der voller Interesse für die vergangenen Tage ist und eigentlich viel lieber das Priesteramt ergriffen hätte, doch von seinem Vater als Nachfolger bestimmt wurde. Dennoch verbringt er die meiste Zeit in Bibliotheken und anderen Zentren der Gelehrsamkeit und umgibt sich mit gebildeten Geweihten.

Den Anforderungen seines Richteramtes ist er dann sehr gut gewachsen, wenn er auf alte Präzedenzfälle zurückgreifen kann, neuen Entwicklungen steht er jedoch eher hilflos gegenüber. Trotzdem beansprucht er die allerhöchsten Würden für sich und verweist dabei auf die Bedeutung seiner Residenzstadt, eine Forderung, die von den anderen Bergkönigen und sogar seinem eigenen Volk eher belächelt wird.

Bergfreiheit Eisenwald

Im *Eisenwald* südlich des Großen Flusses liegt das zweite große Reich der Erzzwerge, das lange Zeit ein Teil Xorloschs

war und erst nach dem Tag des Zornes selbstständig wurde. Seitdem aber ist es ein blühendes Königreich, das von einigen Tausend Erzzwergen bewohnt wird, die vor allem im Inneren der Berge leben und arbeiten, aber auch ihr eigenes Korn anbauen und Tiere halten. Sein König *Far gol*, *Sohn des Fanderam*, ist ein friedfertiger Mann, der seit langen Jahren für einen Ausgleich zwischem dem Mittelreich und dem nahen Lieblichen Feld einsetzt. Von seinem Volk wird er für seinen Arbeitseifer sowohl respektiert wie gefürchtet: So arbeitet er wohl fast zwanzig Stunden am Tag unermüdlich an den Urkunden und kennt keine Muße und wenig Schlaf - ein Verhalten, das er auch von den übrigen Erzzwergen des Eisenwaldes erwartet.

Grafschaft Isenhag

Als Klammer zwischen den beiden Reichen Xorlosch und Eisenwald dient die Grafschaft *Isenhag*, die die oberirdischen Äcker, Felder und Forste der beiden Reiche umfaßt und traditionell von einem Beauftragten der zwei Könige verwaltet wird; ein Posten, der zur Zeit mit dem erfahrenen Rechenmeister und Buchhalter *Ghambir*, *Sohn des Gruin*, besetzt ist, der in Calbrozim residiert, einer der ältesten oberirdischen Zwergenfesten, hoch über dem Tal des Großen Flusses.

Bergfreiheit Koshim

Koshim ist der Name jenes Reiches in den Koschbergen, das einst von den Vorfahren der Hügelzwerge geschaffen wurde. Heute aber leben hier Neusiedler aus Xorlosch, die die verfallenen Hallen instandgesetzt und schließlich vor etwa hundert Jahren ein eigenes Königreich ausgerufen haben. Mit König *Gilemon*, *dem Sohn des Gillim*, sitzt immer noch der "Gründervater" auf dem Throne, eine Tatsache, auf die sich der Erzzwerg nicht wenig einbildet. Zwar ist er ein ungeschickter Planer und Organisator, doch seine Fähigkeit, andere mit feurigen Reden auf seine Ziele einzuschwören, ist bemerkenswert. Als einst bedeutender Kämpfer und Drachentöter hatte er wenig Mühe, Kaiser Perval zur Anerkennung seines Anspruchs zu bewegen; als einziger Zwergenkönig folgte er dem Kaiserlichen Heerruf bis zum fernen Maraskan, wo er überaus seekrank eintraf und nach ersten Scharmützeln indigniert die Rückreise antrat, als er entdeckte, daß es keine großen Drachen vom Range des Tuzakwurmes mehr zu bekämpfen gab. Diese Fahrt hat ihm dennoch den Tuzak-Orden am Bande eingetragen sowie die Herrschaft Koschims über einige Baronien im Gebirge gesichert.

Bergfreiheit Waldwacht

Das Königreich *Waldwacht* im Amboß wird regiert vom angesehenen *Arombolosch, Sohn des Agam*, der vielen als der weiseste aller heutigen Bergkönige gilt. Einst beanspruchten die Amboßzwerge wegen des Feuerholzes für ihre Schmieden weite Waldgebiete bis hinab ins Tal des Yaquir, doch seit dem Kommen der Menschen haben sie nach und nach auf ihre Ansprüche verzichtet. Dennoch gehört ihnen heute noch das wohl größte aller Zwergenreiche, das viele Reichtmeilen Waldland südlich von Amboß und Eisenwald umfaßt.

Grafschaft Waldwacht

So groß ist dieses Gebiet, daß es eine eigene Grafschaft darstellt, die von *Graf Rabosch, Sohn des Reshmin*, im Auftrag Aromboloschs von seiner Burg bei Taladur aus verwaltet wird und dem auch die meist menschlichen Barone der Gegend unterstehen. Doch während dieses Land heute als ein Teil Almadass gilt, sind die unterirdischen Kammern und Hallen des Amboß allein Eigentum der Zwerge.

Bergfreiheit Lorgolosch

Das Königreich *Lorgolosch* schließlich umfaßt neben der Residenzstadt Schatodor und den Diamantminen noch einige Baronien in Zwergenhand in der Provinz Beilunk - darunter mit Ilderasch, Kibrom und Olrong sicherlich die einzigen Meeresinseln mit zwergischen Herren. Denn gerade weil sie kaum Bergbau und unterirdische Wohnstätten haben, benötigen die Brillantzwerge recht viel Land, das sie vor allem als Jagdreviere und Weiden für ihre Pferdзucht nutzen. Nomineller König von Lorgolosch ist *Omgrasch, Sohn des Orbal*, jedoch heißt es, daß *Ingrascha, Tochter der Irin*, die ehemalige Interimsregentin, im Hintergrund die Fäden zieht.

Weitere zwergische Herrscher

Die *Hügelzwerge* haben dagegen zwar einen Obersten Richter, dieser aber trägt nur im Volksmund den Titel eines Königs - eigentlich ist er der Vogt der Baronie Hügelland, die

auch die Stadt Angbar selbst umfaßt. Momentan wird das Amt des Vogts von Nirwulf, Sohn des Negromon ausgeübt, den seine menschlichen wie zwergischen Untertanen wegen seiner Leibesfülle auch liebevoll den "Dicken König" nennen.

Der Erwähnung bedürfen hier des weiteren Graf *Ingramm, Sohn des Ilkor*, der Graf von *Schlund*, in dessen Lehen auch der bodenlose Feuerschacht gleichen Namens gehört, der einer der heiligsten Orte der zwergischen, aber auch der menschlichen Ingerimmverehrer darstellt, sowie *Gor, far, Sohn des Gurobead*, der Landherr (Baron) der wichtigen Grenzprovinz *Schradok* im Lieblichen Feld, ein Erzzwerg, dessen Loyalität jedoch mehr den Vinsalter Königen gilt und der deshalb in Xorlosch als clanloser Geselle verschrien ist.

Ein neuer Hochkönig?

Die zur Zeit wohl drängendste Frage, die die gesamte Zwergenheit betrifft, ist das Verlangen vor allem der Amboßzwerge, einen gemeinsamen Hochkönig zum Kampf gegen die Orks zu berufen. König Arombolosch hat derlei Wünsche für seine Person immer wieder abgelehnt und auf sein hohes Alter verwiesen; in der zweiten Reihe aber stehen einige Zwergenpersönlichkeiten, die das Amt nur zu gern - wenn auch aus unterschiedlichen Gründen - übernehmen würden:

König Tschubax von Xorlosch betrachtet es einfach als etwas, das ihm aufgrund seiner jetzigen Würde ohnehin zukommt und wäre sicherlich tödlich beleidigt, sollte er verschmäht werden.

Den noch jungen König der Brillantzwerge, Omgrasch von Lorgolosch, verlangt es ganz eindeutig deshalb nach der hochköniglichen Würde, weil er sie als gutes Mittel zur Vollbringung großer Heldentaten und zum Sammeln von Ruhm ansieht.

Ein Außenseiter, doch gewiß nicht chancenlos, ist der ein wenig jüngere Bruder Aromboloschs, Albrax von Waldwacht, der als Söldnerführer eindeutig die meiste militärische Erfahrung hat und zudem ein geschworener Feind der Schwarzpelze ist. Doch noch nie war ein Zwergischer Hochkönig nicht auch zugleich König eines der Völker, selbst wenn kein Gesetz dies verlangt.

Zur Zeit steht allerdings nicht einmal fest, ob es denn überhaupt einen Hochkönig geben wird, so daß alle Spekulationen müßig sein mögen.

Zwergische Persönlichkeiten

Arombolosch, Sohn des Agam;

Bergkönig von Waldwacht, Oberster Richter der Amboßzwerge, Angroschs Waffenmeister, Ehrwürdiges Väterchen

Kein anderer Bergkönig der Gegenwart kann auf so lange Erfahrung zurückblicken wie der König von Waldwacht, dessen Volk dieser Jahre schon die aufwendigen Feiern zu seinem 275. Geburtstag plant.

Seit vielen Dutzend Jahren hat der Amboßzwerg nun schon das oberste Richteramt seines Volkes inne, mit dem sich auch zahlreiche kultische Aufgaben verbinden, und viel Weisheit hat er gesammelt - ein Zug, der ihn langsam und bedächtig gemacht und schon ein wenig von der Zuneigung seiner eher ungestümen "Untertanen" gekostet hat.

Wohl bekannt ist die Rolle, die der Amboßkönig als Berater und väterlicher Freund seiner königlichen Amtsbrüder spielt, in den letzten Monden wurde er aber zunehmend gedrängt, eine weit aktivere Rolle zu spielen und diese seine Respektstellung in echte Macht umwandeln zu lassen: Gerade sein eigenes Volk, die Amboßzwerge, bestürmt seinen König mit

dem Wunsch, er solle als erster seit Jahrhunderten den Titel eines Hochkönigs und Obersten Heermeisters annehmen und einen Krieg aller Zwerge gegen die einfallenden Schwarzpelze führen, den alten und vielgehaßten Gegner der Amboßzwerge.

Bislang hat Arombolosch all diese Ansinnen zurückgewiesen, doch die fortschreitende Invasion der Orks läßt ihn immer stärker schwankend werden - zudem liegt da in seiner Kammer eine neugeschmiedete blitzende Streitaxt, die er als sein persönliches Meisterstück betrachtet und gerne einmal in der Schlacht erleben würde...

Denn auf seine Waffenschmiedekunst kann der Regent zu recht stolz sein, und nicht nur seine Freunde erkennen in ihm den besten Schmied seines Volkes - und damit wahrscheinlich Aventuriens.

MU:16 AG: 3 ST: 21 **Alter:** 274
KL: 16 HA: 2 MR: 13 **Größe:** 1,34
IN: 14 RA: 0 LE: 178 **Haarfarbe:** grau
CH: 16 TA: 0 **AE/KE: - Augenfarbe:** blau
FF: 20 NG: 1 **AT/PA:** 18/17 (Felspalter)
GE: 14 GG: 3
KK: 20 JZ: 1

Herausragende Talente: Wurfaffen (Speer) 14, Ringen 14, Selbstbeherrschung 17, Zechen 12, Etikette 11, Schätzen 15, Geschichtswissen 15, Götter und Kulte (Ingerimm) 14, Kriegskunst 14, Mechanik 11, Rechtskunde (zwergisch) 15, Staatskunst 11, Heilkunde Wunden 14, Holzbearbeitung 10, Gefahreninstinkt 12, Prophezeien 16, Sinnenschärfe 10 **Berufsfertigkeiten:** Waffenschmied 18, Bergmann 10



Xolgorim, Sohn des Xaraf,

Bewahrer der Kraft, Patriarch von Xorlosch, Erster Hohepriester des Angrosch

Der Bewahrer der Kraft ist für die allermeisten Zwerge der höchste Geweihte Aventuriens und genießt dementsprechend schon ob seines Amtes tiefen Respekt. Am größten aber ist die Bewunderung, wenn die Würde von einem wirklich weisen Mann bekleidet wird, wie es im Moment der Fall ist:

Nach dem krankheitsbedingten Rücktritt seines Vorgängers nahm Xolgorim auf Wunsch der übrigen Priester den Goldhammer des Bewahrers an, obgleich er zuvor noch keinerlei größeres Verwaltungsamt im Kult innehatte und vor allem aufgrund seiner Frömmigkeit auserwählt worden war. Diese Entscheidung erwies sich für wahr als gute Wahl:

Zwar hat er Xorlosch nie verlassen und daher sehr beschränkt

te Kenntnisse der Äußerer Welt; in seiner Stadt aber ist er ein tiefgründiger Kenner aller noch so engen und alten Gänge, Tunnel und Kammern. So sicher bewegt Xolgorim sich durch die Straßen und Hallen Xorloschs, daß sein Gebrechen bisher verborgen geblieben ist: Nur fünf, sechs Auserwählte wissen, daß er seit einem Unfall am Opferfeuer vor vielen Jahren vollständigblind ist.

Dieses Unglück akzeptiert Xolgorim als Prüfung Ingerimms und hat sich allenfalls noch tiefer mit dem Wesen und Wirken des Gottes beschäftigt. Seine Kenntnis der heldenhaften Geschichte derAngroschim istdahergroß, und dieserLiebe zur Vergangenheit schreiben seine (wenigen) Kritiker übrigens auch seine Entscheidung zu, künftig wie in alter Zeit sämtliche Berichte und Schriftstücke des Kultes wieder in steinerne Tafeln zu meißeln statt auf Pergament zu pinseln.

Sein wahres Interesse gilt jedoch der Mechanik, doch statt wie etwa ein Leonardo an immer neuen Projekten herumzubasteln, versucht er seit eh und je, eine Maschinerie zu konstruieren, die die Bewegungen aller Himmelskörper und den Fluß der unterirdischen Magmaströme korrekt wiedergibt und sich ohne Antrieb ständig bewegt - ein Plan, mit dem er das Wesen des Urgottes und Schöpfers Ingerimm zu begreifen versucht. Auch die größten Bewunderer Xolgorims wissen allerdings nicht, ob sie eher Angst oder Ehrfurcht vor diesem zugleich frommen wie ehrgeizigen Projekt empfinden sollen.

MU:16	AG: 1	ST: 18	Alter: 221
KL: 17	HA: 0	MR: 17	Größe: 1,39
IN: 14	RA: 0	LE: 109	Haarfarbe: rot
CH: 17	TA: 0	AE/KE: 102	Augenfarbe: grau
FF: 18	NG: 1	AT/PA: 14/13 (Schmiedehammer)	
Herausragende Talente: Körperbeherrschung 13, Selbstbeherrschung 14, Zehen 14, Bekehren 15, Etikette 10, Lehren 13, Orientierung 15, Alte Sprachen 10, Geschichtswissen 17, Götter und Kulte (Ingerimm) 18, Mechanik 17, Rechtskunde (zwergisch) 16, Staatskunst 12, Prophezeien 11, Sinnenschärfe 14			
Berufsfertigkeit: Baumeister 13			

Ingrascha, Tochter der Irin; Matriarchin von Lorgolosch, Braut Ingerimms, Erste Ministerin des Königreiches

Die Hohepriesterin der Brillantzwerge hat den für Zwerginnen ungewöhnlichen Weg der Ehelosigkeit gewählt, doch Ingrascha ist auch eine ungewöhnliche Frau: Seit nunmehr zweihundert Jahren ist sie die Höchste Geweihte der Beilunker Zwerge und hat in dieser Zeit fünf Könige kommen und gehen gesehen - dem jetzigen, Omgrasch, war sie achtundzwanzig lange Jahre Vormund und Erzieherin.

Ingrascha bezeichnet sich gerne als "Braut Ingerimms" oder "Mutter ganz Lorgoloschs", doch hinter dieser Maske der Eitelkeit verbirgt sich der scharfe Geist einer vorzüglichen



Diplomatin: In den langen Jahren ihres hohen Amtes hat sie weitreichende Kontakte geknüpft, die gerüchteweise bis zu so unterschiedlichen Einrichtungen wie dem Amazonenhof und der Nordlandbank reichen.Der wachsenden Selbständigkeit des Königs steht sie nicht feindlich gegenüber, dennoch versucht sie, einen sicheren Zugriff auf die Staatsgeschäfte zu behalten und läßt keine Gelegenheit aus, den Anhängern des Königs harmlose, aber schmerzhaft Stiche zu versetzen. Dem liegt weniger Machtstreben zugrunde als der Wunsch, dem Volk möglichst viel Beständigkeit zu erhalten und keine tollkühnen Abenteuer zuzulassen - ein Streben, daß sie gerade bei den Jüngeren wenig beliebt macht. Am Ende des vorigen Königs ist sie zwar schuldlos, dennoch hält sie gewisse Kenntnisse über die Umstände seines Verschwindens zurück.

MU:16	AG: 2	ST: 20	Alter: 307
KL: 18	HA: 1	MR: 18	Größe: 1,37
IN: 15	RA: 1	LE: 131	Haarfarbe: blond
CH: 17	TA: 0	AE/KE: 97	Augenfarbe: grün
FF: 16	NG: 2	AT/PA: 16/14	

Herausragende Talente: Ringen 15, Selbstbeherrschung 13, Zehen 10, Betören 12, Etikette 10, Feilschen 14, Geschichtswissen 10, Götter und Kulte 15, Kriegskunst 10, Rechtskunde (zwergisch) 12, Staatskunst 15, Malen/Zeichnen 11, Gefahreninstinkt 14
Berufsfertigkeit: Goldschmiedin 18

Omgrasch, Sohn des Orbal, König von Lorgolosch, Seine Bergkönigliche Majestät

Der Tod seines Vaters ließ den siebenjährigen Kronprinzen von Lorgolosch ohne Erfahrung und Gefolgschaft zurück - und so ergriff die Matriarchin die günstige Gelegenheit, ihn unter ihre Vormundschaft zu stellen. Viele Jahre später konnte Omgrasch den Thron besteigen, und erst in letzter Zeit begann er, sich aus dem Schatten seiner Erzieherin zu lösen. Dazu bedient er sich vor allem den nach Ruhm strebenden Kavalieren seines Volkes, ganz so, wie es auch ihn selbst nach kühnen Taten verlangt - zumal er bislang noch keine Frau hat und die Tradition der Beilunker Zwerge auch vom König verlangt, daß er sich wenigstens formell am allgemeinen Brautwerben beteiligt.

Bislang hat Omgrasch "nur" eine von seine Freunden vielgerühmte Fahrt nach Beilunk unternommen und dort dem Markgrafen ein Manuskript seiner Reiseerzählungen gestohlen; es ist aber zu erwarten, daß der Einfall der Orkhorden auch den abenteuerlustigen König anlocken wird - ein Wunsch, den die Matriarchin angesichts der Gefahr und des Fehlens von Erben möglichst zu unterbinden suchen wird.

MU:15	AG: 3	ST: 9	Alter: 64
KL: 13	HA: 2	MR: 8	Größe: 1,31
IN: 12	RA: 1	LE: 71	Haarfarbe: d'braun
CH: 11	TA: 3	AE/KE: -	Augenfarbe: braun
FF: 15	NG: 4	AT/PA: 17/15	(Felsspalter)
GE: 13	GG: 4		
KK: 15	JZ: 1		

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 11,
Zechen 10, Mechanik 10, Schlösser Knacken 11,
Glücksspiel 11
Berufsfertigkeit: Goldschmied 9

Nirwulf, Sohn des Negromon; Oberster Richter der Hügelzwerge, Landvogt zu Angbar

Man könnte erwarten, daß das oberste Richteramt eines so ruhigen Völkchens kaum Arbeit und Aufregung verursacht, ebenso wenig die eher formelle Vogtei über die Baronie Hügelland rund um Angbar - das mag auch die Hoffnung Nirwulfs gewesen sein, als er vor Jahren seine Würde antrat. Doch es kam anders.

Von Bürgerkriegen und wilden Heerzügen blieben Angbar und das Hügelland zwar verschont, doch immer wieder offenbaren sich lästige Fälle ungeklärter Verbrechen und seltsamer Ereignisse, und dann ist der "dicke König" gefragt: Denn Nirwulf gilt als Meister der Kombination und Aufdeckung noch so verzwickter Zusammenhänge - wenn man ihm nur möglichst alle Tatsachen und Beteiligten des Falles heran

schaft, freiwillig nämlich setzt der überaus beliebte Monarch keinen Fuß vor die Tür seines Hauses und reist - wenn es denn sein muß - allenfalls per Kutsche. In seinem geräumigen und gemütlichen Backsteinhaus im Norden Angbars leben deshalb außer ihm noch ein eigener Koch - mit dem sich Nirwulf gern um die beste Zubereitungsweise aller Gerichte streitet, betrachtet er sich doch selbst (wohl zurecht) als Meister von Pfanne und Topf. Seine zweite große Leidenschaft ist die Zucht von wohlduftenden tropischen Gewürzpflanzen wie Vanille und Orchanom im für viel Geld mit Glasdächern versehenen Obergeschoß seines Hauses.

MU: 13	AG: 1	ST: 11	Alter: 152
KL: 17	HA: 2	MR: 13	Größe: 1,32
IN: 16	RA: 1	LE: 88	Haarfarbe: schwarz
CH: 13	TA: 1	AE/KE: -	Augenfarbe: schwarz
FF: 15	NG: 6	AT/PA: 14/12	("Wanderaxt")
GE: 10	GG: 4		
KK: 14	JZ: 2		

Herausragende Talente: Schußwaffen (Armbrust) 13,
Zechen 16, Etikette 10, Feilschen 13, Schätzen 15,
Pflanzenkunde 15, Alchimie 10, Rechtskunde 15,
Staatskunst 10, Kochen 17
Berufsfertigkeit: Brauer 11

Xenos, Sohn des Xoniosch

Selbst unter den "Zwergendruiden", die ihr Leben vielfach in Wäldern und der Wildnis verbringen, ist der Geode Xenos ungewöhnlich: Denn schon seit mehr als achthundert Jahren zieht der Seelenhirt durch Aventurien, und das nicht allein, sondern von der Elfe Ayalamone Silberstreif begleitet...

Die Gründe für die Alterslosigkeit des weißbärtigen Zwerges sind unbekannt, besondere Mäßigkeit kann es allerdings kaum sein: Wer ihm zufällig in der Schenke begegnet und ihn beim Zechen beobachtet, glaubt kaum, daß es sich bei ihm um einen der gewiß fähigsten Zauberwirker Aventuriens handelt.

Und doch ist dem so, denn wenige hätten den ständigen Kontakt mit den elementaren Gewalten und häufige Entkräftungen so schadlos überstanden. Bei seinen leiblichen Verwandten vom Stamm der Brillantzwerge hat Xenos "Lebenswandel" für zweifelnde Blicke und abreisende Mienen gesorgt, doch auch bei seinen geodischen Brüdern ist der Zwerg umstritten, was hauptsächlich an der schönen Ayalamone liegt.

Die Legenden um das ungleiche Paar sind vielfältig und werden auch in den so seriösen Kreisen der zaubermächtigen Männer und Frauen Aventuriens eifrig weitergesponnen: Von einem Zauberbann ist da die Rede, unter der der Zwerg stehen soll, von dunklen Liebesflüchen und anderen Untaten, aber auch von heldenhaften Erlebnissen im gemeinsamen Kampf gegen schwarze Magie und vor allem bössartige Herren der Erde, die die Natur zu nichts als ihrem eigenen Vorteil ausbeuten.

MU: 17 AG: 0 ST: 21 Alter: 891
 KL: 19 HA: 0
 IN: 16 RA: 0 MR: 21 Größe: 1,38
 CH: 17 TA: 0 LE: 78 Haarfarbe: weiß
 FF: 16 NG: 3 AE/KE: 151 Augenfarbe:
 GE: 14 GG: 1
 KK: 13 JZ: 1

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 18, Zehen 14, Menschenkenntnis 11, Pflanzenkunde 15, Orientierung 13, Tierkunde 14, Wildnisleben 17, Alchimie 10, Alte Sprachen 15, Geographie 13, Geschichtswissen 14, Magiekunde 13, Sprachen Kennen 12, Sternkunde 15, Heilkunde Wunden 10, Heilkunde Krankheit 13, Heilkunde Seele 15, Holzbearbeitung 10, Gefahreninstinkt 14, Prophezeien 11, Sinnenschärfe 13

Magische Fertigkeiten: Xenos' Element der Wahl ist das Feuer, und es heißt, daß er mächtige Feuerelementare praktisch auf ein Fingerschnippen hin herbeirufen kann. Des weiteren beherrscht er alle Druiden- und alle Hexensprüche meisterlich oder besser. Er kennt und meistert alle druidischen und geodischen Rituale. Dazu kommt noch ein profundes Wissen in Sprüchen, die menschliche Magier schon seit langer Zeit verloren glauben -

Albrax von Waldstein

Der Sohn des Agam ist der jüngere Bruder von Bergkönig Arombolosch - doch schon früh hat der Amboßzwerg auf sämtliche Thronansprüche verzichtet und ist zum Söldnerführer geworden.

Die Gerüchte um einen tiefgreifenden Bruderzwist wollen seitdem nicht verstummen, wahrscheinlicher ist aber, daß Albrax einfach seiner Kampfeslust nachgab.

Die ersten Aufträge führten ihn und seine Leute - die er nach dem Gott der Söldner "KorKnaben" nannte - vor gut zweihundert Jahren in die Wirren des überstürzten Rückzuges vor den Novadis - und Albrax schwor nach herben Niederlagen, sich nie wieder unfähigen Generalen unterzuordnen und künftig immer ein eigenes Kommando zu fordern; eine Strategie, die sich auch glänzend bewährt hat, ganz gleich ob die "KorKnaben" gegen rivalisierende Anwärter auf den Kaiserthron, maraskanische Rebellen oder die Oger stritten. Nach dem Thronraub Answins haben seine "KorKnaben" erfolgreich auf der Seite König Brins gekämpft und erneut Ruhm und Gold gesammelt, ihr Oberst aber hat sich die Grafschaft Waldstein nördlich von Gareth verdient, deren Hauptburg Silz er zu einer Bastion gegen die anstürmenden Orks auszubauen gedenkt.

Denn dieser Invasion entgegenzutreten, ist für Albrax eine Ehrensache, ja, sein Haß auf die Schwarzpelze ist so groß, daß er sie wohl auch ohne lukrativen Kontrakt bekämpfen würde - eine Ansicht, die seine Hauptleute nicht unbedingt teilen.

Albrax' Söldnerheer umfaßt heute ein halbes Regiment von etwa 280 Streitern, der Oberst läßt es sich aber nicht nehmen, das rein aus zwergischen Axtschwingern zusammengesetzte Erste Banner der "KorKnaben" noch immer persönlich ins Feld zu führen.

MU:18 AG: 2 ST: 19 Alter: 256
 KL: 14 HA: 1 MR: 15 Größe: 1,30
 IN: 13 RA: 0 LE: 134 Haarfarbe: grau
 CH: 13 TA: 0 AE/KE: - Augenfarbe:
 FF: 15 NG: 2 AT/PA: 19/18 (Felsspalter)
 GE: 17 GG: 5
 KK: 21 JZ: 3

Herausragende Talente: Schußwaffen (Armbrust) 17, Ringen 15, Körperbeherrschung 13, Klettern 12, Selbstbeherrschung 16, Zehen 15, Etikette 10, Feilschen 14, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 11, Schätzen 13, Wildnisleben 10, Geographie 13, Kriegskunst 15, Rechtskunde 10, Fahrzeug Lenken 12, Gefahreninstinkt 13,

Bersim, Sohn des Bradash

Der für seine Herkunft mit eineindrittel Schritt hochgewachsene Zwerg aus Lorgolosch erfüllte sich schon in jungen Jahren einen Herzenswunsch, der in ihm schon früh auf dem väterlichen Gestüt entstanden war: Er bewarb sich bei den Beilunker Reitern und bestand sämtliche der harten Auswahlprüfungen - auch wenn es letztendlich der Einmischung des Reiteroberst Leon Rukaris selbst bedurfte, um dem jungen Zwerg eine erste Mission anzuvertrauen.

Bersim enttäuschte das in ihn gesetzte Vertrauen nicht und machte seine kleinen Wuchs durch seine enorme Ausdauer und Zähigkeit sowie sein geringes Gewicht, das die Tiere kaum belastete, mehr als wett. Eintägige Botenritte von Gareth nach Rommils oder Wehrheim trugen zu seinem wachsenden Ansehen bei, seinen Ruhm aber begründete jener Botenritt, mit dem er in nur drei Tagen die Nachricht vom Angriff der Orks von Lowangen nach Gareth brachte.

All diese Leistungen haben ihn als "legendären Reiterzwerg" zu einem gefragten Gast auf vornehmen Festen der Eitlen Tausend Gareths werden lassen, doch wenn Bersim es schafft, außer Hunger und Müdigkeit auch der Versuchung zu widerstehen, sich als bestauntes Schauobjekt herumzeigen zu lassen, steht ihm eine steile Karriere innerhalb der Beilunker Reiter bevor, an deren Ende er vielleicht als erster Zwerg auf dem Sattel des Obersten Platz nehmen kann.

MU: 15 AG: 3 ST: 8 Alter: 52
 KL: 13 HA: 2
 IN: 12 RA: 1 MR: 8 Größe: 1,34
 CH: 12 TA: 2 LE: 73 Haarfarbe: blond
 FF: 14 NG: 5 AE/KE: - Augenfarbe:
 GE: 14 GG: 2
 KK: 15 JZ: 2

Herausragende Talente: Ringen 10, Reiten 10, Selbstbeherrschung 13, Wildnisleben 10, Abrichten 11, Boote Fahren 10, Fahrzeug Lenken 11, Heilkunde Wunden 10, Gefahreninstinkt 13
Berufsfertigkeit: Zureiter 11

Gamallo, Sohn des Garam

Lange und mit vielen ruhmreichen Taten pflegen die Zwerge aus den Beilunker Bergen um ihre Angebote zu werben, wenn sie dann allerdings die Gunst einer Frau gewonnen haben, werden sie ruhiger und lassen sich seßhaft nieder. Alle Zwerge? Nun, sehr selten erfährt man auch von solchen, die die Wanderlust und den Eroberungsdrang so leicht nicht abschütteln können; und Gamallo ist ein Beispiel dafür: Auch nachdem er das Herz einer reichen Goldschmiedin erobert hatte, blieb er rastlos und brach bald wieder auf, einen guten Teil ihres Vermögens an Edelsteinen in seinem Beutel. In der Stadt Beilunk war es die Frau eines Ponyzüchters, die ihm zu einem raschen Tier verhalf, in Zwerch ließ er die Ersparnisse einer zwergischen Wirtin mitgehen und weiter im Westen soll er sich von der Gattin eines namentlich bekannten Angbarer Kochs wochenlang mit leckersten Speisen verwöhnen haben lassen. Gamallos Strategie ist dabei fast immer dieselbe: zuerst umschmeichelt und beschenkt er die Auserwählte, und betört sie mit seinem beträchtlichen Charisma, am Schluß aber siegt die Unbeständigkeit und er macht sich mit einem meist unwissend überlassenen "Reisekostenzuschuß" aus dem Staube.

Als vielleicht einziger Heiratsschwindler aus dem Zwergenvolk hat Gamallo in Angroschmirkreisen traurige Berühmtheit erlangt, so daß er sich inzwischen von Zwergenstädten und -vierteln eher fern hält - doch seine so vielfach erprobter Schmeichelkunst läßt ihn auch bei manchen Menschenfrauen nicht im Stich; zudem läßt er gerne gegenüber den Gemahlinnen eifersüchtiger Männer einfließen, daß selbst Ingerimm noch keine "Halbzwerge" machen konnte...

Nachdem Gamallo eine Zeitlang der hochbelohnte Galan einer Khunchomer Kaufmannsgattin war, soll er heute Gerüchten zufolge irgendwo in Aventurien die einsame Frau eines bekannten Helden erfreuen, deren abenteuerlicher Gemahl sie allzuoft und zu lange alleinläßt.

MU:15	AG: 4	ST: 12	Alter: 274
KL: 13	HA: 3	MR: 7	Größe: 1,34
IN: 13	RA: 1	LE: 88	Haarfarbe: grau
CH: 16	TA: 2	AE/KE: -	Augenfarbe: blau
FF: 14	NG: 7	AT/PA: 17/16	(Schwert) GE: 14
GG: 5			

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 12, Sich Verstecken 12, Betören 15, Etikette 10, Lügen 11, Menschenkenntnis 13, Geographie 12, Falschspiel 10, Musizieren 10, Schlösser Knacken 13, Gefahreninstinkt 11, Glücksspiel 11
Berufsfertigkeit: Juwelier 13

Typische Zwergenpersönlichkeiten

Die nun folgenden Angroschim sind keine Berühmtheiten, deren Namen man weithin kennt - bei ihnen handelt es sich eher um durchschnittliche Vertreter ihres Volkes, deren Beschreibung dem Meister als Beispiel und Vorbild für ähnliche Figuren dienen soll; deshalb wurden ihnen auch typische Redewendungen in den Mund gelegt.

Wirt

Wenig entgeht ihm von dem, was in seinem Lokal passiert - ganz gleich, ob es sich um eine rauhe Schnapsschenke oder eine gehobene Weinstube handelt.

Wenn er nicht gerade in einer Stadt mit vielen Zwergen lebt, ersetzen ihm seine Gäste auch (beinahe) sein Volk, und zu manchen baut er enge freundschaftliche Beziehungen auf. Für seine treuen Stammgäste hält er neben einem gelegentlichen Freibier auch Informationen bereit, die sonst keiner bekommt - aber auch einen Weg durch die Hintertür, wenn es einmal schnell gehen muß...

Wichtige Talente: Menschenkenntnis, Etikette oder Gassenwissen, Kochen, Zechen

Zitate:

"Wieder im Lande? Was habt Ihr denn so lange gemacht..?"
 "Es hat da ein alter Mann nach Euch gefragt - langer Bart, selt

same Robe, typisch Magier, und ein ziemlich dunkelgrauer dazu, wenn ihr mich fragt."

"Probiert mal den Roten Bosparanjer vor einer Woche erst hereinbekommen."

Handwerker

Er lebt in einer überwiegend von Menschen bewohnten Stadt und übt hier seit langem sein Handwerk oder Gewerbe aus, und das besser als die meisten Einheimischen: Als Huf- oder Waffenschmied, vielleicht aber auch als Steinmetz, Schuster oder Zimmermann. Fahrenden Abenteurern gegenüber ist er meist recht kurz angebunden, aber er erledigt ihre Aufträge ohne Pfuscherei und zu einem ehrlichen (wenn auch hohen) Preis, denn sein Handwerk ist ihm heilig.

Auch mit seinen menschlichen Nachbarn kommt er meist recht gut aus, von ein oder zwei Neidern einmal abgesehen, und hat sich auch recht gut in seiner Gastgeberstadt eingelebt: Bei Konflikten mit anderen Städten erweist er sich meist als Patriot, seien es nun das Immanspiel oder ernstere Angelegenheiten.

Dabei vergißt er nie, daß der schönste Platz immer noch unter dem Berg ist, und sobald er hier eine nenenswerte Summe verdient hat, wird er zurückkehren in die Heimat, sicherlich zu seinem hundertundachtzigsten Geburtstag, oder zum hunder

tundneuzigsten, zum zweihundertsten aber bestimmt, ganz bestimmt...

Wichtige Talente: eine passende Berufsfertigkeit, ein Handwerkstalent, Feilschen, Schätzen

Zitate:

"Jetzt sagst du mir, bis wann du das geflickt haben willst und dann lachen wir beide herzlich darüber, ja..?"

"Bei Angroschs Bart - wer *das* zusammengeschraubt hat, sollte lieber Bären das Tanzen beibringen."

"Elfenarbeit, was?"

"Meine Großzügigkeit treibt mich noch in den Ruin."

"Niemand respektiert heute mehr solide handwerkliche Arbeit!"

Familienvorstand

Das Leben außerhalb der Berghallen lockt die zentrale Persönlichkeit einer großen Familie wenig, egal ob sie nun Mann oder - weit häufiger - Frau ist. Eine solche würdige Zwergenmatrone ist oft die Ernährerin ihrer Kinder, die sie erbittert gegen alle Feinde beschützen wird.

Ansonsten aber ist der Familienvorstand gastfrei und freundlich zu Reisenden, die die Haushaltung und die Kinder gebührend bewundern und auch sonst "anständig" sind; und wenn es sich gar um eine Gefahr in der Umgebung der Wohnung handeln sollte, mag er sich als hilfreiche Quelle von Informationen und Ausrüstung erweisen.

Wichtige Talente: Lehren, Heilkunde (Krankheiten und Wunden), Kochen, Schneidern, ein Handwerk

Zitate:

"Ja, das sind meine Kinder: drei an der Zahl, und alle drei gesund."

"Nun, es ist nichts besonders, aber selbstgemacht."

"Wer meine Familie bedroht, bekommt es mit meiner Axt zu **Türsteher**

Seine Arbeit ist es, keinen durchzulassen, den sein Brötchengeber nicht drinnen haben will; ganz gleich, ob er der Schutzmann vor einem Lagerhaus, der Wächter einer noblen Villa, der Türsteher eines Lokals oder der Rausschmeißer einer billigen Kaschemme ist - und diese Aufgabe erledigt er mit wahrhaft steinerne Miene, breiten Schultern und oft einer ehrfurchtgebietend schweren Waffe.

Zwergische Türsteher sind nur sehr selten bestechlich (und dann nur mit einer entsprechend hohen Summe), und wenn man sie manchmal auch erpressen oder überlisten kann, sollte man sich dann darauf einstellen, einen neuen, unversöhnlichen Feind zu haben.

Wichtige Talente: Raufen, ein Waffentalent, Menschenkenntnis, Sinnenschärfe

Zitate:

"Ihr seht nicht so aus, als würdet ihr hierhingehören." "Bedaure, nur für Mitglieder."

"Ohne Einladung nichts zu machen."

"Sagt mir eure Namen und fragt morgen noch einmal, ja?"

Sammler

Mag er auch einen Trödlerladen oder ein respektables Antiquitätengeschäft besitzen - eigentlich lebt er für seine Sammlung, die er ständig erweitern, vervollständigen und zur schönsten ihrer Art ausbauen will. Das genaue Objekt seiner Sammlerwut kann dabei von altnivesischer Schnitzkunst über die Krönungstagssonderprägungen mittelreichischer Kaisermünzen bis zu seltenen tropischen Schmetterlingen reichen - kein Mensch kommt einem Zwerg bei der energischen Verfolgung seines Sammeltriebes gleich.

Ein zwergischer Sammler kann einer Heldengruppe sowohl als Auftraggeber wie auch als unerschöpfliche Informationsquelle über sein Spezialgebiet sehr nützlich sein.

Wichtige Talente: Feilschen, Geschichtswissen, Geographie, ein obskures Wissensgebiet

Zitate

"Danach sucht ihr..? Nun, unter Freunden: Laßt euch warnen, das ist eine gefährliche Sache - von den dreien, die so etwas besaßen, sind zwei tot und einer wahnsinnig."

"Wenn ihr mir das beschaffen könnt, gut erhalten, versteht sich, würde ich sofort zwanzig, nein dreißig Dukaten auf den Tisch legen."

"Jaja, solche Dinge werden heute einfach nicht mehr hergestellt."

Geldverleiher

Seinen notwenigen und doch ungeliebten Beruf übt er schon seit Jahrzehnten aus - in ein und derselben dunklen Stube in einem wenig vornehmen Viertel seiner Stadt. Doch seine Kunden, meist Menschen, wissen auch so, wo er zu finden ist, und daß sie bei ihm Geld bekommen, wenn keiner sonst etwas leihen will.

Doch dafür nimmt er auch solide Zinsen; und mit seinen guten Kontakten zu den Schlägern der örtlichen Unterwelt weiß er auch, daß er seine Darlehen so oder so schließlich zurückbekommt...

Wichtige Talente: Gassenwissen, Rechnen, Schätzen

Zitate:

"Die Summe und ein Viertel mehr - das sind dann einhundertfünfzig Silberstücke - bis nächsten Vollmond." "Natürlich bin ich ehrlich - oder sehe ich aus, als könnte ich Euch betrügen..?"

"Aber selbstverständlich habt Ihr Sicherheiten - sind Euch Eure gesunden Knochen denn gar nichts wert..?"

Helden aus dem Zwergenvolke

Diese einzelnen Artikel sind dazu gedacht, Hilfestellung bei der Entwicklung eines zwergischen Helden zu geben und befassen sich sowohl mit regeltechnischen wie rollenspielerischen Feinheiten.

Sollten Sie bisher nach den Basisregeln der alten Ausgabe der **Helden des Schwarzen Auges** spielen, sei Ihnen zur Umarbeitung alter Helden auf das neue Regelsystem die Box **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** ans Herz gelegt.

Anders als bisher gibt es nicht mehr einfach *den* Zwerg - denn mit Hilfe dieses Heftes sollte es Ihnen möglich sein, die viel

fach unterschiedlichen Gruppen und Kulturen der Angroschim differenziert und facettenreich auszuspielen.

An Stelle des bislang üblichen, einfachen Zwerges tritt nun in der Regel der Heldentyp des *Kämpfers*, doch sollten sie (bei der Umarbeitung bestehender Helden) auch prüfen, ob die Darstellung der jeweiligen Figur nicht eher einen *Wandergesellen* oder gar *Kavalier* aus ihr macht.

Über das Aussehen, die Herkunft und Kindheitserlebnisse Ihres neuen oder auch alten Helden können Sie auf Seite XXX mehr erfahren.

Der Angroschpriester

Angrosch ist der zwergische Name des Gottes, der die Zwerge erschuf und der im feurigen Herzen der Erde wohnt, nach Zwergenglaube der älteste und mächtigste der göttlichen Geschwister.

Die ersten Menschen lernten ihn als Ingra kennen, den Gott des Feuers, die später Eintreffenden erfuhren von Ihm als Ingerimm, und Schutzpatron des Handwerks.

Den Zwerge aber ist Er der Einzige Wahre, der Allgott, der allein sich um sie kümmert und dem allein sie sich zugewandt fühlen.

Hintergrund

Die meisten Priester des Angrosch bleiben in der Heiligen Halle ihres Volkes oder als Ritualmeister bei ihrem Stamm, einige aber ziehen auch aus, um das Wort des Gottes zu predigen und vor allem gegen alle Feinde Ingerimms einzutreten - nicht nur gegen solche, die dem Kult feindlich gesonnen sind, sondern auch gegen alle, die mit Habgier und Raffsucht Angrosch um seine Schätze betrügen wollen oder Sein auserwähltes Volk unterdrücken und mißbrauchen.

Gerade von jüngeren Geweihten erwartet man, daß sie auf diese Weise eine Zeitlang dem Kult in fernen Ländern dienen, ehe sie daheim ein wichtiges Amt in der Heiligen Halle an-treten können.

Die Rolle des Angroschpriesters

Anders als die meisten Geweihten der Menschen mußte sich der Angroschpriester nicht entscheiden: Er verehrt den einzig rechten Gott, der ihn und sein Volk erschaffen und durch alle Gefahren geleitet hat. Das gibt ihm eine kaum zu erschütternde Selbstsicherheit, die wie die verfeinerte Form zwergischer Sturheit wirken kann. Daneben ist er aber auch ein ausgezeichnete Kenner und Bewunderer handwerklicher Meisterschaft und ein gebildeter Mann, der viel über die Geschichte der Welt weiß, auch wenn er Menschen gegenüber oft recht väterlich und etwas herablassend auftritt.

Sein Sinn für Ordnung und Beständigkeit macht ihn meist auch etwas pedantisch und starke Konfusion befällt ihn, wenn ein Plan rasch umgeworfen oder geändert werden muß. Manche Geweihten hängen sogar sehr an einmal eingefahrenen Tagesabläufen und grollen jeder Veränderung: So weiß man von dem Priester Muragosch, daß er gegen Orks stritt und Schneestürmen trotzte, aber dennoch jeden Abend bei Sonnenuntergang seine Suppe haben wollte.

Weit ernster ist da schon der bei vielen Geweihten tief verwurzelte Eifer, gegen das Erbe des Drachen zu kämpfen - und das muß beileibe nicht nur das reale Schuppegezücht meinen, sondern kann auch die allgemeine Habgier der Menschen oder die goldenen Lügen des Namenlosen meinen.

Zitate:

»Im Herzen der Welt brennt ein Feuer, zu dem wir alle dereinst zurückkehren werden.«

»Wahrlich, das ist ein Meisterstück - Angrosch muß den Schöpfer dieses Werkes geliebt haben.«

»Du bist ein Narr, Fremder, nicht auf die Mahnungen der Geschichte zu achten - denn sie lehrt uns auch das, was noch kommen wird!«

»Wir müssen den Ränken des Drachen Einhalt gebieten!«

Voraussetzungen: Mut: **12+**

Intuition: **12+**

Raumangst: **2**

Höhenangst: **7+**

Kleidung und Waffen:

Während der Zeremonien und Feiern seines Kultes trägt der Angroschpriester die aus schwarzem und rotem Leder genähten weiten Obergewänder; doch auch auf Reisen und in der "Freizeit" schätzt er Kleidung aus diesem robusten Material.

auch wenn seine Hosen und Westen dann meist nur aus schlicht naturbraunem Wildleder sind.

Neben einem Messer, mehr Werkzeug als Waffe, führt ein zwergischer Geweihter des Ingerimm als Waffe den sogenannten Schmiedehammer, einen kunstvollen und mit Runen verzierten Hammer, der sowohl im Kampfe wie als Ritualinstrument zum Weißen von Altären und Gedenksteinen verwendet wird.

Ein verkleinertes Bild dieses Hammer tragen die Geweihten auch als Anhänger an einer Kette, wie dies auch viele andere Gläubige tun.

Besonderheiten:

Wie die menschlichen Geweihten haben natürlich auch die zwergischen Priester des Ingerimm die Auflage, stets eine Flamme bei sich zu führen und kein Feuer auszulöschen - dies gilt besonders für die Zwerge, die dem Kult um den "Hüter der Flamme" zu Angbar angehören.

Der zwergische Orden aber, dessen Vornehmster Priester der Bewahrer der Kraft in Xorlosch ist, legt seinen Mitgliedern eine zusätzliche und weit wichtigere Pflicht auf: Denn die Kraft der Zwerge ist ihr Zusammenhalt, und so darf kein Angroschpriester

zulassen, daß andere Angroschim übervorteilt, verletzt oder gar getötet werden, es sei denn in Selbstverteidigung auf einen unprovokierten Angriff.

Die vielen und oft blutigen Sippenfehden haben die Einhaltung dieses Gebotes oft schwierig, wenn nicht gar unmöglich gemacht, und doch strebt jeder Priester reinen Herzens immer nach Frieden zwischen den Angroschim. Dafür erhalten sie aber auch die Macht, von Angrosch die Verrichtung kleiner und großer Wunder zu erbitten.

Ihre Mirakelprobe legen sie dabei auf MU, IN und CH nach den üblichen Regeln ab.

Ausgestaltung der Talente:

Die Interessen eines Angroschpriesters liegen natürlich vor allem bei jenen Wissenstalenten, die sich mit dem Kult, ihrem Volk und seiner Geschichte beschäftigen. Der Kult des Angrosch erwartet von seinen Novizen auch, daß sie sich auf anderen Gebieten betätigen und die Grundkenntnisse entweder der Gold-, Grob- oder Waffenschmiedekunst erwerben (TaW 2). Priester, die in ferne Länder reisen wollen, sollten sich natürlich auch schon vor dem Aufbruch einige Talente für das Leben in der Natur schulen.

Der Geode

Für viele Menschen scheinen zaubermächtige Personen aus dem Zwergenvolk immer noch eine große Überraschung zu sein, gelten die Angroschim doch -und vielfach zu recht- als geradezu antimagisch.

Kein Wunder also, daß die Geoden, wie sie sich nennen, in vielen menschlichen Legenden und Berichten meist als "Zwergendruiden" bezeichnet werden.

Denn die Geoden haben auch viel mit der Priesterschaft der Natur zu tun und ihr Wirken ist gewiß keine durchformulierte Sprüchekloperei wie die Magierkunst - eher schon eine Sache von Eingebungen und Intuition.

Hintergrund

Auf die philosophischen Grundlagen der Geoden wurde auf den Seiten 49 ff. bereits eingegangen, deshalb sei hier nur noch kurz hervorgehoben, daß bei den Zwergen nicht nur die jungen unerfahrenen, sondern durchaus auch ältere Geoden ein Leben in Wanderschaft führen und vor Abenteuern nicht zurückschrecken.

Die Rolle des Geoden

Ein Zauberwirker ist unter Zwergen immer ein Sonderling und Außenseiter - doch deshalb muß Ihr Geode keinesfalls ein kauziger Eigenbrötler sein.

Denn Geoden sind untereinander recht gesellig und das wirkt sich auch auf den Umgang mit anderen aus: Wer ihnen ohne Mißtrauen und unvoreingenommen gegenübertritt, findet oft einen vielleicht etwas verschrobeneren, aber freundlichen Priester der Natur vor, der kaum etwas von der düsteren Aura hat, die man

vielen menschlichen Druiden zuschreibt. Dennoch wird auch der bestgelaunte Zwergendruide nicht frei von leiser Melancholie sein, die oft mit dem Tod eines nahen Angehörigen begonnen hat und angesichts der vielen Frevel gegen Mutter Sumu wohl nie ganz verschwinden wird.

Zitate:

»Eines vergeßt nie: Sumu lebt und wird ewig leben, auch wenn sie derzeit schläft.«

»Diese Ansammlungen von steinernen Straßen und Häusern aus totem Holz werden auch wieder zerstört, das Leben der Natur aber ist ewig!«

»Trinkt hiervon, Herr: Die Erde gab uns ihre Kräuter, daraus Heilung, Kraft und Freude zu gewinnen.«

»Nur wer die Natur begreift, vermag auch die denkenden Wesen zu verstehen.«

Voraussetzungen:

Intuition: 12+

Klugheit: 12+

Totenangst: 5

Goldgier: 3

Kleidung und Waffen:

Geoden kleiden sich gern in einfache, weite Gewänder in den Erdfarben Grün und Braun, an den Füßen tragen sie meist schlichte Sandalen oder auch Stiefel.

Ihren Bart lassen sie in langen Locken wachsen, die sie meist einfach herabfallen lassen, manchmal aber flechten sie ihn auch

in einen dicken oder mehrere kleine Zöpfe oder färben ihn gar mit Pflanzensäften in verschiedenen Grüntönen. Wenn ihre Haut dann noch - wie oft zu sehen ist - durch Wind und Wetter oder auch gewisse Holzsäfte braungefärbt ist, scheinen sie in der Tat belebte kleine Baumstämme in Zwergenform zu sein. Manche Geoden sind gar so naturverbunden und robust, daß sie bei Wind und Wetterunbekleidet einhergehen, nur einen Gürtel mit ihren Habseligkeiten um die Hüfte - doch zu dieser Sitte wollen wir Ihnen lieber nicht raten...

Bei höchster Gefahr mögen sie schon einmal einen wattierten Waffenrock oder einen Lederpanzer anziehen; Rüstungen aus Eisen oder Stahl können sie hingegen nicht gebrauchen, es sei denn, sie wollen solange (und RS Tage danach) auf ihre Zauberkraft verzichten.

Das gleiche gilt für Waffen: Der bloße Kontakt mit Eisen oder anderen verhütteten Metallen raubt ihnen zwar nicht die Zauberkraft, doch wirklich anwenden können sie nur Waffen aus Holz und/oder Stein.

Besonderheiten:

Die speziellen Zauberkräfte der Geoden werden ab Seite XXX näher beschrieben und erläutert. Sie müssen sich nur vor Spielbeginn entscheiden, ob sie einen Diener Sumus oder einen Herrn der Erde spielen wollen.

Geoden erhalten pro Stufe 25 Versuche zur Steigerung ihrer Talente und weitere 25 Versuche zur Verbesserung der Zau

berfertigkeiten. Es ist ihnen möglich, bis zu 5 Steigerungsversuche zu verschieben.

Astral- und Lebensenergie werden beim Stufenanstieg jeweils mit einem W6 gesteigert.

Ausgestaltung der Talente:

Geoden haben von allen zwergischen Heldentypen bereits die besten Naturkundewerte - Ihnen aber bleibt es überlassen, ob Sie diese noch weiter fördern und Ihren Helden so zu einem magiebegabten Waldläufer und Kräuterkundigen machen.

Statt dessen können sie aber auch durch Anhebung der Wissenstalente einen gelehrteren Vertreter seines Ordens schaffen - beachten Sie dabei auch, daß das Zwergenvolk über keine Heilergilden verfügt und die medizinischen Künste fast nur bei den Geoden zu finden sind. Auch das wäre eine mögliche Ausrichtung Ihres Helden.

Mit menschlichen Angelegenheiten und den Affären der Städte ist er dagegen eher unvertraut, so daß Sie vor Spielbeginn keine Talente wie Glücksspiel oder Gassenwissen erhöhen sollten.

Manche Diener Sumus sind dafür bekannt, daß sie die anfallenden Arbeiten in ihrer Kammer oder Hütte völlig alleine verrichten, so daß sogar eine Anhebung von Handwerkstalenten wie Kochen, Schneidern oder Lederarbeiten erklärbar ist - allerdings kann kein Druide irgendeine besondere Berufsfertigkeit gelernt haben.

Der Kämpfer

-Irritiert verzieht der Herr im feinen Zwirn das Gesicht. »Sagt an, Meister, Ihr verwendet fürwahr eine scharfe Mückensalbe..?« Ein Schmerz am Schienbein läßt ihn nach unten blicken. Wutentbrannt funkelt ihn sein Gesprächspartner von unten herauf an: »Soll wohl `n blöder Witz sein? Ich riech' halt wie `n anständigerKämpfernachsieben Wochen harten Tagwerks! nun mal riecht«

-»Bei Ingerimm, Orks! Drauf und dran, wie Angroschs Rache werd' ich über euch kommen!« Wie ein geölter Blitz läuft die kleine Gestalt im Kettenhemd los und stürzt sich auf die Schwarzpelze, die gerade dem Gefährten einen Keulenhieb versetzt haben. Mit einem Axthieb wird der Anführer zu Boden geschleudert, ein Rückhandschlag fällt den Ork, der sich von hinten anschleichen wollte. Die übrigen Schwarzpelze ziehen es vor, zu fliehen. Mit einem breiten Lachen setzt "Angroschs Rache" ihren schweren Helm ab und läßt die goldblonden Zöpfe herabfallen. »Und jetzt sag' nochmal, `ne Zwergen kann das nicht! «

Hintergrund

Manchen Zwergen ist es im Berg einfach zu eng, und so brechen sie eines Tages auf, um die Welt zu sehen, gegen Feinde zu kämpfen und - mit etwas Glück - Schätze zu sammeln.

Ebenfalls zu den Kämpfern rechnen wir jene Zwergenfrauen, die - meist nach einem heftigen Streit - mit ihrer Sippe gebrochen haben und nun den Frevel begehen, auf eigene Faust Kämpfe, Abenteuer und Heldentaten erleben zu wollen.

Unterwegs leben die Kämpfer dann von dem, was ihre Kriegskunst hergibt: Mal verdingen sie sich als Söldner, doch als klassische Einzelkämpfer passen sie kaum zu den immer im Verband fechtenden Söldnersippen der Angroschim, und so fliehen sie wohl schon bald wieder vor Gehorsam, Schlachtordnung und Armeedisziplin und streiten statt dessen gegen einen Schurken, dessen Schatz reiche Beute verheißt; am liebsten aber gegen schwarze und nicht so schwarze Magier, gegen die sie oft eine abergläubische Abneigung hegen.

Die Rolle des Kämpfers

Wer sich für einen zwergischen Kämpfer entscheidet, sollte sich darüber klar sein, daß er es mit einem Außenseiter, wenn nicht Ausgestoßenen der Zwergenkultur zu tun hat: Zwar hängt der Kämpfer vielen Sitten, Bräuchen und vor allem Aberglauben noch immer an, doch er ist ohne engen Kontakt zu seiner Sippe und kann oft auf keinerlei Unterstützung hoffen - das gesamte Geflecht von Rechten und Verpflichtungen gegen über dem Zwergenstaat und den Älteren ist ihm abhandengekommen.

Gerade deshalb sieht er sich gern als Mittelpunkt der Welt, pocht auf den Rang und die Kampfkraft der Zwergenrasse und beharrt auf seiner einmal gefaßten Meinung:

Zwergenkämpfer können unglaublich stur sein und lassen sich manchmal nur zwingen oder erpressen, nicht aber überzeugen. Kämpferinnen sind zudem meist sehr heikel, was echte oder eingebildete Höflichkeiten angeht:

Schmeicheleien (außer

für ihre Kampfkraft) weisen sie brüsk zurück und manchmal nehmen sie in ihrer Sturheit auch völlig unnötige Entbehrungen auf sich, um sich und aller Welt ihre Härte zu beweisen. Andere denkbare Eigenschaften eines Kämpfers sind ausgeprägte Goldgier, Abneigung gegen Eleganz und Ironie; aber auch Treue, Verlässlichkeit und Wagemut und eine spezielle Form von Ehrenhaftigkeit - er mag schon einmal einen Freund im ehrlichen Kampf um ein Beutestück töten, aber hintergehen oder bestehlen wird er in nie..

Zitate:

»Natürlich steht das Gold mir zu - schließlich bin ich ein Zwerg..!«
»Hütet Euch! Wenn Magier ihre Hände bewegen, führen sie immer was Übles im Schilde.«
»Wie, ich soll mich ausziehen und waschen! Bin ich ein Kätzchen, das sich fortwährend putzt..? Habt Ihr mich zum Kämpfen oder zum Schnurren angestellt?«
»Er mag klein und bärtig sein, aber er ist kein Zwerg: Er verleiht seine Axt! «

Voraussetzungen:

Mut: 12+
Körperkraft: 13+
Goldgier: 8+
Aberglaube: 4+

Kleidung und Waffen:

Der Kämpfer kleidet sich, wie man es von einem Zwerg erwartet: An erster Stelle steht das ererbte Kettenhemd, an das er so gewöhnt ist, daß es um einen Punkt stärker schützt (RS) als behindert (BE). (Das gilt nur für Kettenrüstungen). Diesen Kettenpanzer legt er fast nie ab, ebensowenig natürlich die dicke Woll- oder Lodenkleidung, die er darunter trägt. Allein von seinem Fellumhang -manchmal gar als Trophäe aus schwarzen Höhlenbärenpelzen genäht- trennt er sich zumindest beim Schlafen, dann nämlich rollt er ihn als Kopfkissen zusammen.

Es ist also nicht weiter überraschend, daß ihn fast ständig eine Dunstglocke umgibt, die einen Bürger oder Edelmann schon einmal denken lassen mag, sich in einen Stall verirrt zu haben... Zwergenfrauen sind meist der Hygiene eher zugeneigt als ihre Männer, doch auch sie tun gern einiges, um sich vom Bild der gehüteten Dame deutlich zu unterscheiden: Panzerkleidung, zerrissene Hosen und ähnliches kann man schon bei ihnen erwarten.

Die Waffen des Kämpfers sind einfach und direkt, von Armbrüsten, Degen und dergleichen hält er wenig, dafür aber um so mehr von einer guten Streitaxt, einem zweihändig geführten Breitschwert oder einem Morgenstern; Schilde dagegen wird man kaum einmal sehen.

Besonderheiten:

Die Habgier vieler Zwergenkrieger ist schon legendär und von Gerüchten um spezielle Instinkte umwoben, und tatsächlich führt sie dazu, daß ein Kämpfer seinen halben GG-Wert (abgerundet) als Bonus auf IN-Proben zur Erspürung von von denkenden Wesen verborgenen Goldes (nicht aber Goldadern etc.) nutzen kann.

Ausgestaltung der Talente:

Zwar mag das Vorleben einzelner Kämpfer sich durchaus unterscheiden, aber ihnen allen ist gemeinsam, daß sie in den zwergischen Handwerken und Künsten gewiß nicht besonders gegläntzt haben werden - denn dann hätten sie bei aller Kampfeslust vermutlich nicht diesen Weg eingeschlagen, sondern hätten sich als Verteidiger der Hallen niedergelassen oder wären im Sippenverband Söldner geworden.

Zwergische Kämpfer stehen Pferden ausgesprochen mißtrauisch gegenüber, es ist also eher unwahrscheinlich, daß ihr Reittalent bereits verbessert haben.

Kämpferinnen mögen über gewisse andere Wissens- und Handwerkstalente verfügen, doch haben sie diese bestimmt nicht speziell gefördert.

Im Wildnisleben und verwandten Talenten mögen Kämpfer dagegen durchaus besser sein als die meisten Zwerge.

Der Kavalier

-»Und hier, meine Dame, seht ihr das schönste Halsband beiner ganzen Kollektion...«, der dicke Juwelier reißt erst schwungvoll das Schmuckkästchen und dann seinen Mund auf - weit, sehr weit.

Denn auf dem purpurnen Samt liegt statt des Colliers nur mehr ein kleines Kärtchen mit der Aufschrift: »Es sei Euch gedankt für Eure Großzügigkeit, doch seid versichert, daß Eure edle Gabe meine angebetete Schantalla, die schönste Frau ganz Aventuriens, noch lange zieren und schmücken wird.« - Traurig schauen sich die Gefährten an - als die Pfeile der Orks vom Flußufer heranzischten, waren sie alle über Bord gesprungen, ohne weiter nachzudenken. Und Calarasch hatte es nicht geschafft, er, der nie schwimmen gelernt hatte. Doch dann sehen sie kleine Luftblasen auf der trüben Oberflä

che des Mhanadi zerplatzen, schließlich durchbricht die einst kühn wehende, nun naß herabhängende Feder am Hute Calaramans die Wasseroberfläche, und nun sieht man auch das grinsende Gesicht des Zwerges

Nachdem ein Weilchen nach Luft geschnappt hat, wendet Calarasch sich wortreich an seine erstaunten Freunde und packt währenddessen einige bunte Schalentiere in seine Rocktasche:

»Entschuldigt, daß ich so lang habe auf mich warten lassen. Das war schon ein arger Fußmarsch durch den Schlamm und die Luft wurde knapp, fürwahr - aber auf dem Grunde erblickte ich wunderschöne Muscheln, wie ich sie nie erwartet hätte, und die ich unbedingt meiner Taschalla zum Geschenk machen muß.«

Hintergrund

Es gibt weit mehr Männer als Frauen unter den Zwergen, und so existiert ein ständiger Wettbewerb um die Gunst der Damen. Um eine Braut zu gewinnen, nehmen viele Zwerge deshalb enorme Opfer auf sich und manche wählen dabei den Weg, als ruhmSuchender Held durch Aventurien zu reisen, dort von der Schönheit und Anmut der Angeboteten zu berichten und zugleich Geschenke für sie zu sammeln.

Dabei halten sie es weniger mit der Kriegerehre als mit List und Kunstfertigkeit, und manche bewunderten Zwergenkavalier sind in menschliche Annalen als Meisterdiebe eingegangen. Doch auch bedeutende Künstler sind als Kavalier umhergereist, und ihre Minnelieder haben sogar Menschen- und Elfenohren erfreuen können.

Vor allem aber ist der Kavalier ein Streiter zu Ehren seiner Dame, und wenn er auch nicht immer der beste Krieger sein mag, so ist er doch zumindest auf seine Art der Stilvollste. So mag er auch schon einmal auf einen Kampferfolg verzichten, um eine besonders ehrenhafte Tat zu vollbringen; etwa in dem er den Stoß ins Herz des Feindes zurückhält und stattdessen die Initialen der Angeboteten in sein Wams schlitzt.

Die Rolle des Kavaliers

Der Kavalier ist ein kontaktfroher Zwerg, der zwar seiner Dame ewige Treue geschworen hat, aber dennoch gern mit den Frauen scherzt und vor Männern mit dem Liebreiz seiner Angeboteten prahlt.

So ist er auch sonst immer bestrebt, den Ruhm seiner Dame zu verbreiten und vollbringt in ihrem Namen edle Taten: Wenn er etwa von einem Schatz nicht alles in die Heimat mitnehmen kann, verschenkt er den Rest auch schon einmal weiter. Anderen Frauen gegenüber ist er zuvorkommend, galant und höflich, eine Eigenschaft, die nicht nur Amazonen sehr reizen kann. Selbst wenn Ihr Kavalier hin und wieder lange Finger machen sollte, so er ein schönes Collier oder Diadem erblickt: Er wird immer ein "Edelmann-Dieb" sein, sich ausschließlich bei denen bedienen, die es verschmerzen können und zu seiner Tat stehen. Vielleicht folgt er dem Beispiel des berühmten Xaramusch von Beilunk, der sich eigens Dankeskarten drucken ließ, um sie dem Bestohlenen zu hinterlassen.

Zitate:

»Seht dieses Porträt und gesteht, daß meine Dame die Schönste aller Frauen ist!«

»In Eurer Schatzkammer sieht die Juwelen doch niemand - aber könnt ihr Euch vorstellen, wie sie am schlanken Handgelenk meiner rahjaggleichen Scharellafunkeln werden...?«

»Oh, edle Jungfer Yppolita, laßt mich doch Euren schweren Rondrakamm für Euch tragen...«

Voraussetzungen:

Fingerfertigkeit: 12+

Charisma: 12+

Neugier: 7+

Goldgier: 6

Kleidung und Waffen:

Der Kavalier trägt immer vornehme und modische Kleidung nach dem Geschmack seines Zwergenvolkes, dazu oft noch eine Feder am Hut, eine Blume im Knopfloch und andere "Schmuckstücke". Sein Bart ist beeindruckend, gewiß, aber eher aufgrund seiner mit der Brennschere erzeugten Lockenpracht und des modischen Schnittes als durch schiere Länge und Filzigkeit.

Seine Lieblingswaffen sind schlanke, lange Schwerter, zu denen er gelegentlich gar einen Linkhand führt, während ihm schwere Äxte und Hieb Waffen eher zu plump erscheinen. Schilde gar verachtet er als die Zuflucht derer, die ihrer eigenen Fechtkunst nicht vertrauen.

Besonderheiten:

Die schönsten Stücke jeden Schatzes beansprucht der Kavalier natürlich für seine Dame, doch weiß er auch, daß man mit dem Verteilen von Gaben an Bedürftige noch besonderen Ruhm und Ehre sammeln kann.

Aus diesem Grund kann der Meister einem Kavalier für einen *stilvoll* wieder verschenkten Schatzes einige AP "außer der Reihe" geben. (Mitglieder der eigenen Heldengruppe gelten *niemals* als Bedürftige im Sinne dieser Regelung.)

Für die stilvolle und ruhmreiche Überwindung oder Demütigung eines Feindes sollte ein Kavalier doppelt so viel AP wie für seine Tötung erhalten.

Ausgestaltung der Talente:

Ein Waffentalent gehört für einen kühnen Verteidiger der Frauenehre schon dazu, am besten Schwerter und linkshändige Waffen, vielleicht gar Stichwaffen; daneben aber sollten auch nicht die Künste zu kurz kommen, vor allem die Musik und die Malerei wären hierzu nennen.

Doch auch die feine Kunst vornehmer Konversation seien erwähnt, wie auch die Wissensgebiete der Etikette und des Tanzes.

Ein mehr als Funkfinger angelegter Kavalier sollte sich natürlich auch um Schlösser Knacken oder Taschendiebstahl bemühen, während so "niedere" Gebiete wie Gassenwissen ihm zu Anfang wohl noch verschlossen sind - denn auch er hat mit einfachem Diebesvolk und arglistigen Beutelschneidern nichts im Sinn.

Der Wandergeselle

Die Zwerge sind für ihr handwerkliches Geschick weithin berühmt, und auch dafür, daß sie selbst solche Tätigkeiten in Gilden mit festem Lehrplan geordnet haben, die unter Menschen eher durch Übung und Beobachtung anderer erlernt werden: Zu nennen wären hier besonders die Berufe des Fuhrmannes, des Geldwechslers und des Händlers; es ist dies wohl ein Zeichen für ihren Ordnungssinn und ihre Achtung vor der Erfahrung der Älteren.

So sind denn die wandernden Handwerksburschen in vielen Städten gerngesehene Gäste, und nur die ansässigen Handwerker fluchen, laufen doch die Leute mit ihren Sachen dann weite Strecken bis zur Herberge des Zwerges, auf seinen Ruf als vorzüglichen Handwerker vertrauend.

Doch kaum einmal denkt man daran, daß auch abenteuerlich lebende Zwerge oft als solche Gesellen aufgebrochen sein mögen - und groß ist die Überraschung, wenn der Gefährte den letzten Dukaten der ausgeplünderten Gruppe zu einem feinen Ring schlägt und so dessen Wert vervielfacht.

Und nie wird man den Triumph im Gesicht des Zwerges vergessen, derin höchster Not den einzig richtigen Hebel gefunden hat, um die Falle zu blockieren und dann grinsend erwähnt: »Wißt ihr, eine fünfzehn Jahre dauernde Lehre in Mechanik vergißt man halt nicht so schnell...«

Hintergrund

Die zwergischen Lehrmeister einer Gilde fordern von ihren Schülern nicht nur Eifer und Gewissenhaftigkeit - sie erwarten oftmals auch, daß diese nach der Lehrzeit und der bestandenen Feuertaufe als Jungmänner durch Aventurien ziehen, um die Welt kennenzulernen und neue und andere Formen des Handwerks zu sehen. In dieser Zeit - die von einem Jahr und einem Tag bis zu sieben Jahren dauern kann, dürfen sie sich ihrem Heimatort nicht mehr als eine Tagesreise nähern und sind auch sonst-abgesehen von der Unterstützung durch die Gilden anderer Städte - weitgehend auf sich selbst gestellt. Kein Wunder ist es also, wenn viele Zwerge Gefallen an diesem ungebundenen Leben finden und nur noch sporadisch ihren Beruf ausüben, statt dessen aber viel Zeit mit menschlichen Abenteurern und anderem zweifelhaften Volk verbringen, vor dem sie ihr Lehrmeister immer gewarnt hat.

Die Rolle des Wandergesellen

Von seiner Sippe getrennt ist ein Wandergesell zuerst sicherlich eher hilflos und unerfahren unter der hellen Sonne - doch das ändert sich schnell, wenn er erst einmal Freunde gefunden hat und merkt, wie gut das Bier auch über der Erde schmeckt. Zumindest die zum Helden geeigneten Handwerksburschen - und um die geht es ja hier - entdecken dann auch, daß ihr Herz ebenso am Herumziehen wie am Ausüben ihres Handwerkes hängt. Doch das heißt nicht, daß ihre Künste nicht gern einsetzen, um sich ein Zubrot oder einen Gefallen zu verdienen - und in der Stadt sind sie bei aller Wanderlust noch eher zu Hause als in der Wildnis.

Auch wenn sie den Kampf nicht unbedingt suchen, als echte

Zwerge haben sie doch viel von ihrer Natur bewahrt und scheuen vor keinem ordentlichen Gefecht zurück; genauso, wie sie noch immer die dunklen Höhlen der Erde lieben und glühende Anhänger des Ingerimm sind.

Zitate:

»Schaut Euch diese Qualität an - echte Zwergenarbeit, und dann zu solch einem Preis! «

»Mit Ingerimms Gunst wird mir das gelingen- nun halt' dochmal einer die Lampe ruhig! «

»Wieso sollte ich eine Doppelaxt haben..? Ich bin Mechanicus, kein Holzfäller! «

Voraussetzungen: Fingerfertigkeit: 12+
Körperkraft: 12+ Raumangst: 5 Neugier: 4+

Kleidung und Waffen:

Wandergesellen tragen meist eine Mischung aus Reisekleidern und der Arbeitskleidung ihres Handwerkes, doch gibt es in manchen Gilden auch spezielle Gesellentrachten wie etwa die braunledernen Latzhosen der Steinmetze oder die breitkrempigen Hüte der Holzfäller. Diese Kleidung weist den Wandergesellen für den Kundigen deutlich aus und ist in den meisten größeren Städten zu kaufen - wenn auch etwa zum anderthalbfachen bis doppelten des Listenpreises vergleichbarer Kleidungsstücke. Seine Waffen sind - neben Wanderstab und Messer - meist Kurzsword oder Beil.

Besonderheiten:

Als einziger Heldentyp ist der Wandergeselle so mit seinem Handwerk vertraut, daß er die diesbezügliche Berufsfertigkeit durch Übung auch ohne feste Lehrzeit bei einem Meister weiter steigern kann - doch nicht mehr als um einen Punkt pro Stufenanstieg, ein Unterfangen, auf das er bis zu fünf Steigerungsversuche anwenden darf.

Ausgestaltung der Talente:

Unverzichtbar für einen wandernden Gesellen ist natürlich die Kenntnis eines Handwerks, also eine besondere *Berufsfertigkeit*, die er aus allen den Zwergen bekannten Berufen (s. unten) frei auswählen kann.

Daneben bieten sich natürlich noch je nach Beruf verwandte Handwerks- und Wissenstalente an, die ebenfalls gesteigert werden sollten: So wird ein Schuster gewiß auch allgemeine Kenntnisse der Lederbearbeitung haben.

Außerdem sollte man aber auch nicht vergessen, zumindest eine Kampffertigkeit so weit anzuheben, daß sich der Held selbst verteidigen kann - denn das ist in einer so rauen Welt einfach ein Muß. Und wenn er ausschließlich sein Handwerk ausbilden wollte, gäbe es da gewiß sichere Methoden als den Weg durch dunkle Labyrinth und verrufene Diebesviertel.

Die Berufe der Angroschim

Generell kann ein zwergischerHeld auf die gleiche Weise Berufserfahrung gesammelt haben wie menschliche Charaktere, und so stehen ihm auch die meisten der speziellen Berufsfertigkeiten zur Verfügung, wenn auch manche davon naturgemäß seltener sind - so wird es etwa nur sehr wenige zwergische Färber oder Fischer geben. Nicht erlernbar sind allerdings: Anatom, Apothekarius, Bettler, Falkner, Hausdiener, Hebamme, Kurtisane, Schiffsbauer, Seefahrer und Tätowierer, da diese Berufe bei den Angroschim nicht bekannt sind.

Einige Handwerke und Lehrberufe sind sogar ausschließlich oder vor allem bei den Angroschim verbreitet und sollen deshalb hier kurz beschrieben werden.

Sofern nicht anders angegeben, beginnt ein Zwerg, der sich für einen Beruf entscheidet, mit dem üblichen TaW von 3.

Drachenjäger (MU/KL/IN) - Freizeittalent

Die Kenntnis von Geschichte, Lebensweise und Verhalten der Drachen wie auch ihrer bestmöglichen Bekämpfung gehört zu diesem Wissensgebiet, das vielfach von erfahrenen Kämpfern und Drachentörern überliefert und sogar in manchen speziellen Akademien gelehrt wird, von denen die Schule des Drachenkampfes in Xorlosch die berühmteste ist.

Absolventen eines solchen Seminars ziehen nicht unbedingt sofort auf Drachenjagd aus, sondern verdingen sich manchmal auch als Berater an (zwergische oder menschliche) Landesherren mit einem dementsprechendem Problem - denn ihre Ausbildung vermittelt weit eher Wissen als größere Kampfkraft.

Sie erhalten darum ihren TaW als Bonus auf Kriegskunst- und den halben TaW als Bonus auf Geschichtswissen, Magiewissen- und Tierkunde-Proben, die Drachen betreffen; sowie im direkten Kampf gegen Drachen einen Bonuspunkt auf *Angriff* oder *Parade*.

Die Ausbildung zum Drachenjäger ist nicht mit einem anderen Beruf kombinierbar.

Feinmechanicus/Schlosser/Uhrmacher (KL/FF/FF)

Die Angroschim gelten als wahre Meister aller Tüfteleien mit kleinen und kleinsten Hebeln, Zahnrädern und Federn, ganz gleich, ob es um die Konstruktion von Uhren, Spieldosen, Schlössern oder ähnlichen Dingen geht.

Die dieses Berufes Kundigen können deshalb auch solche Mechanismen gut auf ihren Wert untersuchen und erhalten außerdem ihren TaW als Bonus für Proben auf das Talent *Schlösser knacken*.

Zwerge mit diesem Beruf beginnen mit einem TaW von 5.

Kristallzüchter (KL/IN/FF)

Nur unter Zwergen kennt und beherrscht man die Kunst, mit gewissen Methoden edle und unedle Steine zum "keimen" zu bringen, um neue und manchmal sogar hochwertigere Abieger zu erhalten. Das eigentliche Handwerk des Kristallzüchters ist viel zu kompliziert und erfordert zu aufwendige, unbewegliche Beigaben und Gerätschaften, als daß jemals außerhalb der heimischen Halle ausgeübt werden könnte, doch geben seine Kenntnisse dem Zwerg einen Bonus in Höhe seines TaW auf alle Schätzen- und Alchimie-Proben, die Kristalle und Juwelen betreffen.

Spengler (KL/FF/KK)

Gerade in den Hallen im Berg ist eigentlich immer Arbeit mit Wasser zu verrichten: Unterirdische Flüsse müssen gefaßt und abgeleitet, Bergwerke und Stollen am Vollaufen gehindert und Trinkwasser oft über weite Strecken herangeschafft werden; daneben hört man aber auch von solchen Meisterstücken wie durch Dampf scheinbar von Geisterhand bewegten Toren.

Über der Erde ist kaum einmal so etwas Kompliziertes zu vollbringen, doch kann sich hier ein Spengler jederzeit mit dem Flickern von Kesseln, Rohren und ähnlichem durchbringen und natürlich auch die Qualität entsprechender Installationen abschätzen. Vor allem aber ist er wie kaum ein anderer Zwerg an den Umgang mit überraschend hervortretenden Wassermassen gewöhnt und erhält daher seinen TaW als Bonus auf alle Schwimmen-Proben, bei denen es um das Überleben im nassen Element geht.

Wirt (KL/IN/CH)

Ein jeder Herumtreiber mit Geld kann eine Schänke eröffnen - doch um auch über längere Zeit die Wünsche aller Kunden hinreichend befriedigen zu können, braucht man schon einiges an Erfahrung und Ausbildung in der Kunst der Bewirtung. Die Angroschim aber haben daraus sogar einen Lehrberuf gemacht, für den man viele Jahre als Gehilfe in einer Schänke verbringen muß, zumal nicht selten ein Teil des bergköniglichen Reichtums aus den Einnahmen der Schänken stammt, die sie verpachten oder als eine Art Lehen an verdiente Zwerge vergeben, die meistens wiederum gelernte Geschäftsführer benötigen.

Wirte sind in der Lage, auch für längere Zeit und zahlreiche Leute den Nahrungs- und Getränkebedarf zu bestimmen und haben außerdem ihren halben TaW als Bonus auf *Etikette* oder *Gassenwissen* (je nach Art ihres Lehrbetriebes) sowie die andere Hälfte auf *Zeichen* oder *Kochen*.

TALENT - STARTWERTE										
TALENT	Angrosch- priester	Geode	Kämpfer	Kavalier	Wander- geselle	TALENT	Angrosch- priester	Geode	Kämpfer	Kavalier Wander geselle
Kampftechniken						Fesseln/Entfesseln	0	2	2	3 0
Raufen	3	3	5	4	4	Fischen/Angeln	-3	0	-2	-3 -1
Boxen	1	-1	-1	1	0	Pflanzenkunde	-2	4	-1	-1 0
Hruruzat	-8	-8	-7	-6	-8	Orientierung	1	3	2	0 1
Ringn	2	3	4	3	3	Tierkunde	-3	4	-3	-4 -3
Äxte und Beile	2	-5	6	3	3	Wettervorhersage	-4	3	-3	-5 -5
Dolche	-2	2	-2	-1	1	Wildnisleben	-2	3	0	-3 -1
Infanteriewaffen	1	-6	3	0	1	Wissenstalente				
Linkshändig	-2	-4	0	3	-1	Alchimie	2	2	-1	0 2
Kettenwaffen	0	-7	3	-2	-4	Alte Sprachen	5	0	0	0 0
Peitsche	-1	2	1	2	3	Geographie	-2	0	0	-1 -1
Scharfe Hieb Waffen	2	-6	3	2	2	Geschichtswissen	6	3	1	3 2
Schwerter	0	-7	2	4	0	Götter und Kulte	4	0	-1	1 0
Speere & Stäbe	2	3	3	2	2	Kriegskunst	-3	-4	2	1 0
Stichwaffen	-5	-7	-4	2	-3	Lesen/Schreiben	6	-1	1	2 1
StumpfeHieb Waffen	2	3	3	2	4	Magiekunde	-2	2	-2	1 0
Zweihänder	2	-7	3	2	0	Mechanik	4	-1	3	3 5
Lanzenreiten	-7	-7	-6	6	-7	Rechnen	4	0	2	4 6
Schußwaffen	3	1	1	1	2	Rechtskunde	0	-3	-2	0 -2
Wurf Waffen	0	1	3	3	0	Sprachenkennen	0	0	-1	1 -1
Schleuder	0	1	-2	-2	0	Staatskunst	-1	-6	-3	3 2
Körperliche Talente						Sternkunde	-5	3	-7	-4 -6
Akrobatik	-3	-2	-3	-1	-2	Handwerkstalente				
Fliegen	-8	-4	-6	-4	-5	Abrichten	-4	3	-4	-2 -3
Gaukeleien	-4	-2	-2	-2	-3	Bootfahren	-5	-3	-5	-3 -4
Klettern	3	2	3	4	4	Fahrzeug Lenken	0	-2	1	-1 0
Körperbeherrschung	1	1	2	2	1	Falschspiel	-3	-1	-1	1 0
Reiten	-6	-4	-6	-3	-5	HeilkundeGift	0	4	1	2 3
Schleichen	0	1	-2	2	0	HeilkundeKrankh.	0	4	-1	-1 0
Schwimmen	-5	-3	-6	-5	-5	HeilkundeSeele	-2	6	-2	0 -1
Selbstbeherrschung	5	5	3	3	5	HeilkundeWunden	2	4	3	1 1
Sich Verstecken	1	2	3	4	3	Holzbearbeitung	2	2	0	0 2
Tanzen	-3	-4	-6	-1	-4	Kochen	0	2	0	0 0
Zechen	4	3	7	6	6	Lederarbeiten	2	2	1	0 2
Gesellschaft						Malen/Zeichnen	3	3	0	1 3
Bekehren/Überzeugen	2	-5	-5	-4	-5	Musizieren	-1	0	-2	3 -1
Betören	-2	-3	-4	2	-2	Schneidern	0	2	1	1 3
Etikette	1	-5	-4	0	-2	SchlösserKnacken	3	0	3	4 4
Feilschen	1	0	0	1	2	Singen	0	1	-4	1 -3
Gassenwissen	-4	-5	-3	-4	-3	Taschendiebstahl	-4	-5	-1	0 -3
Lehren	3	5	0	0	1	Töpfern	0	1	-1	-2 1
Lügen	-4	-6	-3	0	-2	Intuitive Begabungen				
Menschenkenntnis	-4	-2	-3	-2	-3	Gefahreninstinkt	1	2	2	0 1
Schätzen	4	1	4	5	6	Glücksspiel	-4	-6	-4	-1 -6
Sich Verkleiden	-6	-7	-6	-5	-6	Prophezeien	2	4	-1	1 0
Natur						Sinnenschärfe	3	3	4	5 4
Fähr tensuchen	-4	2	0	-2	0	Stimmen Imitieren	-6	0	-4	-3
Fallenstellen	-2	2	-1	-2	0					

Die Bedeutung der Herkunft

Die Talentwerte der fünf Heldentypen stellen vereinfachte Mittelwerte für die Zwergenrasse dar, die es in dieser Geschlossenheit natürlich nicht gibt. Wenn sie deshalb Ihre Helden nach deren Volkszugehörigkeit differenzieren wollen, finden sie hier die entsprechenden Modifikatoren. Die Werte in den Klammern geben die bei der Erschaffung nötigen Mindest- oder Höchstwerte in einigen Eigenschaften an.

Erzzwerge (HA: 8+, AG: 3+):

Betören -1, Gassenwissen -2, Wettervorhersage -1
Bekehren/Überzeugen +1, Geschichtswissen +1, Rechnen +2

Amboßzwerge: (MU: 13+, JZ: 5+)

Etikette -1, Schwimmen -2,
Raufen +1, Zechen +1, Heilkunde, Wunden +1

Hügelzwerge: (RA: 2+, GE: 11-) Akrobatik -2,
Wildnisleben -2 Menschenkenntnis +1, Boote fahren +1, Kochen +2

Brillantzwerge: (FF: 12+, NG: 5+) Äxte und Beile -2,
alle Wissenstalente -1 Stichwaffen +1, Reiten +1,
Etikette +1, Glücksspiel +1

Charaktertypen

Ebensowenig wie es den "typischen" Zwerg gibt, kann man auch von einem einheitlichen Charakter sprechen.

Die folgenden Beschreibungen sind wederverbindlich noch allumfassend, sie sollen allein einige Beispiele geben, wie sich der Charakter eines zwergischen Helden oder auch einer Meisterfigur anlegen läßt.

Der Griesgram

Alles ist schlechter als früher/bei seinem Volk /bei ihm zu Hause. Die Großlingesindplumpe Tölpel, die Elfen verrückte Spinner, die Orks... schweigen wir lieber davon. Alle Welt erwartet unmögliche Kunststücke von ihm, dem ehrbar schaffenden Zwerg, ohne seine Begabung wirklich zu respektieren. Die Preise für Rohstoffe, Werkzeuge und Bier steigen wieder ins Unermeßliche, und überhaupt.

Der Griesgram bringt Opfer, große Opfer für das Wohl seiner Gruppe, und das teilt er auch jedem mit. Allen neuen Erfahrungen und Entwicklungen tritt er entweder mit unüberhörbarem Gegrummel und Mißfallensbekundungen entgegen - oder er gefällt sich in der Rolle des resignierten Duldens, der sich mit der Unfähigkeit und Ungerechtigkeit der Umwelt abgefunden hat: »Nun, Herr Wirt, ich brauche wohl nicht sagen, daß ich ein sauberes Bett ohne Wanzen will - in diesen Kammern direkt über der Schankstube werde ich ohnehin vor lauter Lärm kein Auge zutun können.«

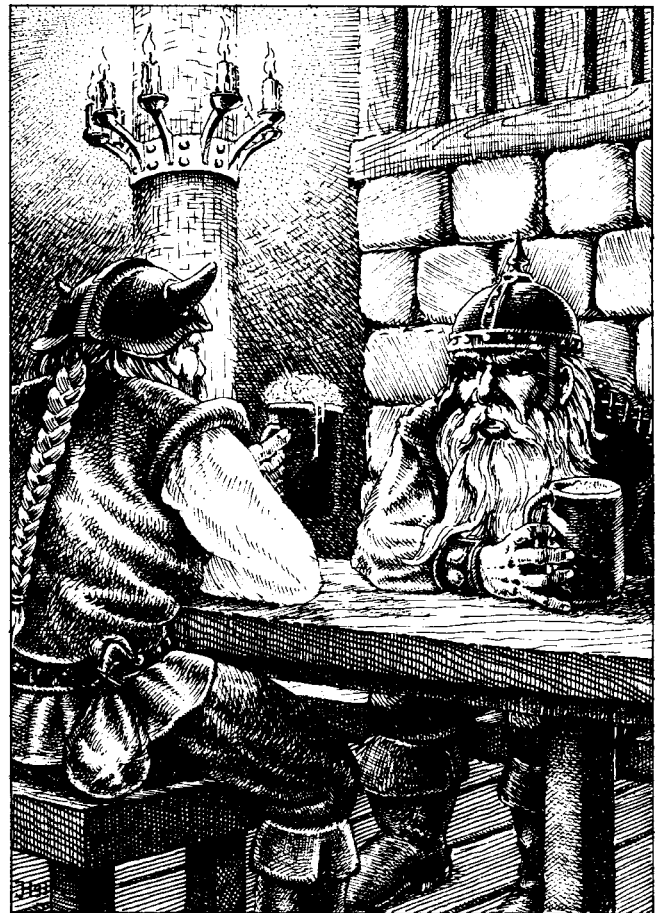
Wichtig zum Verständnis dieser Figur ist, daß er in Wirklichkeit natürlich großen Spaß an seinem Leben hat - er mosert nur eben gern und spielt sich dadurch in den Vordergrund.

Der Gesellige

Die Welt ist ein riesiger Spaß, und wenn man schon viele Jahrzehnte in ihr verbringt, so soll man sie genießen. Zum Glück gibt es ja so gute Sachen wie Bier und schöne Geschichten aus alter Zeit, die man sich gut abends am Feuer erzählen kann. Schade ist nur, daß die anderen kaum etwas vertragen und schon wegkippen, wenn man gerade erst an sein zwanzigstes Bier geht...

Der Gesellige findet die Welt gut und schön und dehnt dies Haltung auch auf die meisten ihrer Bewohner aus. Natürlich gibt es böse Leute und Wesen, gegen die man kämpfen muß, doch selbst das kann eine großartige Erfahrung sein und gute Geschichten hergeben.

Auch mit Fremden ist er schnell gut Freund, so wie er auch in jeder Wirtsstube die Stimmung noch zu heben versucht.



Der Väterliche

Ach, diese Menschen sind doch alles nur unerfahrene Kinder, es gibt einfach keinen Großling, der wirklich die Welt begreift. Wenn man ihnen nicht hin und wieder unter die Arme greifen würde, hätten sie sich mit ihren ungestümen Launen und ihren unüberlegten und nie die Historie beachtenden Taten schon längst selbst umgebracht. Der Väterliche hat oft selbst keine Kinder und dehnt seinen Beschützerinstinkt einfach auf seine Heldengruppe aus - schließlich hat er schon am meisten von der Welt gesehen oder zumindest die besten Überlieferungen und Berichte gehört. Wie ein Vater vergibt er seinen "Schützlingen" viele Torheiten, darunter auch die, daß sie sich vielleicht gar nicht so sehr beschützen lassen wollen...

Der Gierige

Die Welt ist groß und hat viel zu bieten - also soll man sich auch so viel nehmen, wie man bekommen kann. Das gilt für so ziemlich alles: Das Bier in der Schänke, die Schätze besiegtter Feinde, der Ruhm bestandener Heldentaten und gar die Gunst schöner Frauen warten nur darauf, von ihm eingesammelt zu werden.

Der Gierige ist meist ein eher unerfahrener Zwerg, der seine eigenen Möglichkeiten und Rechte noch weit überschätzt. Mit der Zeit wird er entweder seine Gier verlieren und einfach lebenslustig und gesellig werden, oder aber die ständigen Rückschläge lassen ihn zum Griesgram werden - denn wohl keine Heldengruppe wird den Gierigen auf Dauer tolerieren können.

Der Bastler

Ingerimm hat den Zwergen ihre geschickten Hände gegeben, damit sie Dinge schaffen, die einem das Leben erleichtern. Zwar gibt es da schon einiges, aber es gibt auch nichts, was nicht noch mit etwas Überlegung und Sachverstand verbessert werden könnte - wenn man nur ein, zwei Zahnräder und einen Schlauch zufügt.



Der Bastler liebt es, mit seinen handwerklichen Fähigkeiten herumzuprobieren und ständig neue Gerätschaften und Gegenstände zu entwickeln, die "noch besser" sind als alles zuvor - doch dabei verrennt er sich gern in Dinge wie jener zwergische Uhrmacher, der einen mechanischen Hahn erfand, der bei Sonnenaufgang den Besitzerkrähennd weckte - sofern ihn dieser eine Stunde zuvor aufgezogen hatte...

Der Lebensweg des Zwergenhelden

I. Eltern und Geschwister

Stand der Eltern (2W6)

- 2 3- unfrei
- 4 5- (Schuldknechtschaft) arm
- 8 9- mittelständisch
- 11 h reich
- 12 adelig
- (Bergkönig/Stammeskönig)

Geschwister

Die verwirrende Erscheinung relativ häufiger Mehrlingsgeburten bei Jungen und den seltenen Geburten von Mädchen kann eigentlich nur mit einem überaus komplizierten Würfelsystem korrekt wiedergegeben werden. Der Einfachheit halber konzentriert sich die folgende Methode auf den Helden selbst und ignoriert etwa die Frage, ob sich unter seinen jüngeren und älteren Geschwistern Zwillingspaare befinden - der Interessierte möge diese Details bitte selbst entwerfen.

Anzahl der Geschwister: W6-1

Zwillingbruder: Bei 1 und 2 auf dem W6 ist Ihr Held Teil eines Zwillingspaars. (1: älteres, 2: jüngeres Kind)

Geschlecht: Für jedes weitere Kind mit dem W20 würfeln: 1-5 weiblich, 6-20 männlich

Reihenfolge: Mit W6 wird der Geburtsrang des Helden ermittelt, 1 bedeutet ältestes, 6 immer jüngstes Kind.

II. Aussehen

Haarfarbe:
1-5 6-11 12-13 14-16 17-20 blond rot weiß braun schwarz
Körpergröße:
1,28 + 2W6 (Brillantzwerg zusätzlich +W6)
Gewicht:
(Größe - 70) kg
Lebensenergie: 40

Augenfarbe

Bei den Zwergen existiert offenbar keinerlei Zusammenhang zwischen Haar- und Augenfarbe, so daß einige ungewöhnliche Kombinationen auftreten mögen.

1-3 4-6 7-8 9-11 12-15 16-17 18-19 20	schwarz
braun	grün blau stahl- fels- silber- gold-
	grau grau grau gelb

III. Kindheit und Jugend

Auch im Berg kann sich in den jungen Jahren eines Helden viel ereignen haben. Zwischen einer Kinderzeit und Jugendjahren unterscheiden die Angroschim kaum, auch wenn der junge Zwerg in der Regel mit etwa zwanzig Jahren eine Lehre in einem Handwerk beginnt. Diese Zeit des Lernens endet für ihn mit der abschließenden Prüfung zum Gesellen und - weit wichtiger noch - mit seiner Feuertaufe, die aus ihm einen vollwertigen Zwerg mit allen Rechten und Pflichten macht. Bestimmen Sie bitte mit W6-1 die Anzahl der bemerkenswerten Ereignisse, deren genaue Reihenfolge und logische Zusammenhänge Sie frei ausgestalten können.

Bemerkenswerte Erlebnisse in jungen Jahren (3W6):
(Bei Zwillingbrüdern haben oft beide das entsprechende Erlebnis)

3 Die Zwergenpest rafft ein Elternteil dahin (gerade: Vater, ungerade: Mutter). Der Held muß schon früh die Familie miternähren.

4 Ein Minderer Drache dringt in die Höhlen des Zwergentammes ein. (W6)

1-2 Der Held hilft trotz seiner Jugend tatkräftig bei der Bekämpfung des Ungeheuers. Er wird hoch geehrt und von einem alten Drachenjäger als Lehrling angenommen.

3 Der junge Zwerg stürzt sich ohne Erfahrung in die Schlacht und muß aufwendig gerettet werden; Tadel und Mißachtung sind die Folge.

4-6 Als Augenzeuge des Drachenkampfes ist der Jüngling zutiefst beeindruckt und schwört sich, später genauso heldenhaft zu werden.

5 Seine Eltern oder andere Verwandte reisen als Pilger oder einfach Schaulustige nach Xorlosch und nehmen den Jungen mit. Dort erweckt die religiöse Stimmung tiefe Frömmigkeit in ihm und er (W6) 1,2 beschließt, Angroschgeweihter zu werden. 3-6 wird ein frommer Anhänger des Angrosch.
6 Der Held entdeckt auf einem Streifzug die extrem unzugänglichen Überreste einer alten Zwergensiedlung (W6) 1-2 Er verschweigt den Fund und nimmt nur ein wertvolles Schmuckstück mit. 3-6 Gibt den Fund bekannt und wird besonders geehrt und gefeiert.
7 Der Held lernt einen berühmten Recken kennen und beschließt, ihm nachzueifern.
8 Der Zwillingsbruder stirbt und läßt den Helden überaus erschüttert zurück. Der verunsicherte Held sucht die Nähe der Natur und von Druiden (W6) 1-4 Nach einem Jahr der seelischen und körperlichen Qualen ist der Held "genesen" und schwört sich, immer das Andenken des Bruders zu ehren. Künftig "sieht" er überall Spuren von der Seele seines Bruders (AG +2) 5-6 und wird schließlich Mitglied ihrer Gemeinschaft.
9 Bei einem Streifzug in dunklen Gängen wird der Jungzwerg durch ein Unglück eingeschlossen und verbringt viele Tage ohne Wasser und Nahrung in der Dunkelheit. Er wird gerettet durch (W6) 1-3 einen Suchtrupp seiner Familie 4 zufällig vorbeikommende Bergleute 5 eigene Geschicklichkeit und Ausdauer 6 ein wundersames Erdbeben, das ihm die Freiheit wiedergibt und keinen Schaden anrichtet und behält künftig eine gewisse Angst vor engen Räumen (RA +2).
10 Der Jüngling lernt eine junge Frau kennen, die durchaus bereit wäre, seine Braut zu sein -wenn er denn ein wenig mehr von der Welt und vom Leben wüßte...
11 Für sein Handwerk zeigt der Junge besondere Begabung und besteht seine Gesellenprobe mit einem Werk, das von den Gildenhäuptern als sogar ausreichend für ein Meisterstück gewertet wird.

12 Auf der Oberfläche umherziehend, begegnet der Zwerg dem fanatischen Geweihten eines der Zwölfgötter (2W6) 2-12 Praios bis Rahja in der üblichen Reihenfolge, ohne Ingerimm (nochmals würfeln) Dieser versucht ihn zu seinem Glauben zu bekehren und (W6) 1-5 stößt den jungen Zwerg mit einem Eiferer tum stattdessen nur ab. 6 kann in dem Jüngling einen neuen Gläubigen gewinnen.
13 Bei einem Ausflug gewinnt der Jüngling einen Freund vergleichbaren Alters, und zwar einen (W6) 1 Zwerg höheren Standes 2 Zwerg gleichen Standes 3 Zwerg niedrigeren Standes 4-5 Menschen 6 Elfen Seine Eltern (W6) 1 lehnen den Freund ab und verbieten den Umgang 2-5 akzeptieren die Freundschaft 6 begrüßen und fördern die Freundschaft Der Kontakt der Freunde (W6) 1 endet wenig später für viele Jahre 2-4 reißt einige Jahre darauf ab 5-6 besteht trotz aller Hindernisse heute noch.
14 Der Jüngling wird, allein reisend, von einer Horde Orks überfallen. Er kann sich retten und sogar zwei der Schwarzpelze töten (W6) 1-2 aber niemand von seiner Sippe glaubt ihm. 3-6 und wird für eine Weile zum Helden der Sippe.
15 Bei einer Flußfahrt zur nächsten Menschenstadt fällt der Zwerg über Bord und ertrinkt beinahe. Künftig bleibt ihm starke Abscheu vor dem Wasser und Booten.
16 Ein Vorfahr erscheint im Traum und sagt ihm eine ruhmreiche Zukunft voraus.
17 Ein furchtbares Unwetter überrascht den Zwerg auf der Oberfläche und zwingt ihn, vordem Wind und den zuckenden Blitzen in einer Höhle Zuflucht zu suchen (W6) 1-4 Nach dem Gewitter reist er weiter, behält aber gewisse abergläubische Furcht vor diesem Himmelsfeuer. 5 Hier weckt er einen schlafenden Tatzel

- wurm, dem er nur knapp entkommen kann.
- 6 Dort findet er scheinbar unerschöpfliches Trinkhorn, das auf Wunsch Bier, Wein oder Met enthält odereine offensichtlich für ihn bestimmte, genau "maßgeschneiderte" *Persönliche Waffe* (nach Entscheidung des Meisters).
- 18 Des Jünglings Familie wird in eine blutige Sippenfehde verstrickt
- 1-3 und gewinnt (bei 1 erhöht sich der Stand)
- 4-5 und verliert (bei 5 sinkt der Stand)
- 6 und völlig ausgelöscht - der Held steht nun ohne Verwandte und fast mittellos da. Die Kämpfe machen ihn unerwartet früh mit der Waffenkunst vertraut (Ein Kampftalent steigt um zwei Punkte.).

IV. Geburt und Feuertaufe

Diese zwei Ereignisse spielen im Leben eines jungen Zwerges eine so herausragende Rolle, daß sie hier gesondert behandelt werden:

Eine Geburt ist bei Zwergen immer ein denkwürdiges Ereignis, das viel gefeiert wird - doch auch bei ihnen kann es zu seltsamen Begleitumständen kommen, die die Stellung des Kindes oft stark beeinflussen können. Und gerade bei späteren Helden sind solche Vorfälle nichts überraschendes, sondern treten beim Wurf einer ungeraden Zahl auf dem W6 ein. Auch das Fest der Feuertaufe beeinflußt das Ansehen des Zwerges bei seiner Sippe in vieler Hinsicht. Bestimmen sie mit einer einfachen MU-Probe, ob er die Prüfung sofort oder erst beim zweiten Mal geschafft hat.

(Zweifaches Scheitern bedeutet eine zeitlebens rechtlose Stellung und sollte nicht durch Würfel zugewiesen, sondern allenfalls freiwillig ausgewählt werden.)

Davon abgesehen, kann es während der Feuertaufe, in der Nacht zuvor oder bei dem darauffolgenden Fest natürlich auch zu besonderen Vorfällen gekommen sein (bei 1 und 2 auf dem W6). Die folgende Tabelle dient zur Bestimmung von bemerkenswerten Vorfällen sowohl für die Geburt wie bei der Feuertaufe.

Besondere Ereignisse (2W6):

- 2 Tod der Mutter oder des Zwillingsbruders.
- 3 Eine Flamme brennt auf der Stirn des Helden, ohne diesen zu verletzen.
- 4 Eine Giftschlange hat sich in der Nacht auf dem Schlafenden niedergelassen.
- 5 Alles Gold in der Kammer wird zu Blei.
- 6 Drohender Tod des Helden, der nur knapp abgewendet wird.
- 7 Unerklärlicher Wassereinbruch in der Sippenhalle
- 8 Der Gedenkstein eines Ahnen zerspringt. Alles
- 9 Metall in der Sippenhalle wird zu Gold. Ein
- 10 Erdbeben richtet beträchtlichen Sachschaden an und verschont nur die Kammer mit dem Helden.
Die Fässer scheinen beim Freudenfest einfach nicht leer zu werden und geben etwa das fünf- bis zehnfache der üblichen Menge her.
- 12 Das Kind kommt bereits bärtig zur Welt (bei Geburt) / Des Prüflings Bart färbt sich dauerhaft schneeweiß (bei der Feuertaufe)

Erfahrenere Zwergenhelden

Die bislang vorgestellte Würfelprozedur geht davon aus, daß Sie einen jungen Zwerg spielen wollen, der gerade (vor wenigen Jahren) seiner Feuertaufe erlebt hat und nun ein wenig die Welt kennenlernen will.

Gerade die Angroschim bieten aber die seltene Gelegenheit, einen Helden darzustellen, der buchstäblich jahrzehntelange Erfahrung in einem friedlichen Beruf hat und erst in reiferem Alter zu einem Abenteuer aufbricht.

Wenn eine solche Gestalt Sie reizt, ist bei der Erschaffung die folgende Vorgehensweise empfehlenswert:

Alter: $100 + 2W20$ Jahre (102-140)

Erfahrung: Sie können sich bis zu drei passende Zwergenberufe aussuchen (siehe oben) und darauf insgesamt bis zu 14 Talentpunkte verteilen. Damit haben Sie einen gestandenen Zwerg, der beträchtliche Erfahrung in einem ordentlichen und geregelten Broterwerb hinter sich hat. Doch warum sollte ein solcher Zwerg überhaupt auf Abenteuer ausziehen? Dazu braucht es ein besonderes Ereignis, das meist tragischer Natur ist und nach den folgenden Richtlinien entworfen oder ausgewählt werden kann.

Motivation: Diese Übersicht präsentiert eine Reihe von Gründen, die auch den gesetztesten Zwerg zum Helden machen können - ob sie allerdings nur der Anstoß zu einem Abenteuerleben sind oder künftig das ganze Sinnen und Trachten Ihres Helden bestimmen, liegt natürlich ganz in Ihrem Ermessen und der Vorstellung, die Sie sich von der Rolle machen. Bitte suchen Sie sich eine stimmungsvolle Motivation aus - oder überlassen Sie die Entscheidung dem W6...

(Die Zahlen hinter dem Ereignis geben die jeweils zu verteilenden Talentpunkte an)

- | | |
|---|---|
| | Ein Unglück (1-5: Höhere Gewalt, Naturkatastrophe; 6: eigene Fahrlässigkeit, Selbstverschulden) vernichtet die Geschäftsgrundlage (Werkstatt/Laden/Lokal) des Helden. (10 Punkte) |
| 2 | Feinde (1,2: rivalisierende Sippe; 3-6: Schurken/Ungeheuer) vernichten die Geschäftsgrundlage des Helden. (12 Punkte) |
| 3 | Der Held wird (1-5 fälschlich; 6: zu Recht) eines Verbrechens angeklagt und verbannt/ausgestoßen, sein Besitz |
| 4 | beschlagnahmt. (14 Punkte)
Fahrende Abenteurer erzählen als Gäste des Helden von großen Heldentaten und lassen beim Weiterziehen (1-4) einige kostbare Besitztümer |
| 5 | mitgehen oder (5,6) eine alte Schatzkarte zurück. (6 Punkte) Verlust eines engen Verwandten (Frau, Kind, Seelenbruder) durch Tod (1-3) oder |
| 6 | Entführung (4-6) (10 Punkte) |

Auswirkungen des Alters: Zwar ließe sich hier eine eigene Tabelle mit sehr großen Zeitabständen zwischen den Proben entwerfen, der Einfachheit halber wird aber empfohlen, die in **Mantel, Schwert und Zauberstab** vorliegende Tabelle zu verwenden und einfach 250 Jahre zu den Altersangaben zu addieren - für ihren erfahrenen Zwergenhelden also noch kein Grund zur Besorgnis.

Anhang: Zauberfertigkeiten des Geoden

Interessant bei der Zauberkraft der Geoden erscheint es dem unbefangenen Betrachter, daß die "Zwergendruiden" über eine solch große Kenntnis von Formeln verfügen, wie sie eigentlich anderen Völkern und Professionen zugeordnet werden. Dies verwundert aber weniger, wenn man weiß, daß die Geoden die ältesten Magiewirker Deres sind, aus deren Fundus viele Zauberkundige über die Jahrtausende reich geschöpft haben. Andere Sprüche wiederum werden hier nur regeltechnisch genauso behandelt wie bereits bekannte For

meln, obwohl sie sich in der Art der Durchführung und der Quelle der Kraft signifikant von diesen unterscheiden. Geoden können die Sprüche ihrer eigenen Schule (mit S für Sumudienner und H für Herrn der Erde gekennzeichnet) um 3 Punkte pro Stufe steigern, die Formeln der jeweils anderen "Fakultät" und die als Elementarsprüche angesehenen Zaubern um 2 Punkte, alle anderen Formeln um 1 Punkt pro Stufe steigern. Weitere Formeln der Geoden finden sie in der Neubearbeitung der Spielhilfe Die Magie des Schwarzen Auges.

Spruch	Diener Sumus	Herr der Erde	Spruch	Diener Sumus	Herr der Erde
Antimagie			Beschwörung elementarer Kräfte		
Beherrschungen brechen (S)	2	2	Elementare beschwören (S; H)	-2	-2
Bewegungen stören	-8	-10	Nihilatio Gravitatis	-12	-9
Destructio Arcanitas	-12	-10	Solidior Farbenspiel	-15	-15
Gardianum Paradei	-9	-9	Verschwindibus	-20	-20
Hellsicht trüben	0	1			
Illusionen zerstören	-7	-9	Bewegung		
Kampfzauber stören	-10	-10	Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit	-8	-8
Verständigung stören	-7	-7	<i>Durch Marmorstein und Eisenwand (Erz)</i>	-9	-7
Verwandlungen beenden	-5	-7	Formen-Foraminor	-8	-8
			Hexenholz	-7	-10
Beherrschung			Klickeradomms	-20	-20
Band und Fessel...	-8	-6	Motoricus Motilitich	-9	-9
Bannbaladin	-10	-10	Nackedei	-20	-20
Böser Blick (H)	-2	2	Spurlos, Trittlos, Fährtenlos	-5	-7
Eigne Ängste quälen Dich	-20	-20	Transversalis Teleport	-20	-20
Erinnerung verlasse dich	-20	-20	Über Eis und über Schnee	-15	-15
Große Gier	0	-2			
Große Verwirrung (H)	2	4	Heilung		
Halluzination	1	4	Ängste lindern (S)	3	-1
Herr über das Tierreich (H)	-5	3	Balsamsalabunde	-7	-7
Horriphobus Schreckenspein	-12	-10	Hexenspeichel (S)	3	-2
Lachkrampf	-20	-20	Klarum Purum Kräutersud (S)	-4	-7
Magischer Raub	-15	-8	Ruhe Körper, Ruhe Geist	-3	-8
Respondami Veritar	-5	-4	Tiere besprechen	-5	-9
Sanftmut (S)	2	-3			
Schabernack	-20	-20	Hellsicht		
Schwarzer Schrecken	-20	-20	Adleraug und Luchsenohr	-4	-4
Somnigravis Tausendschaf	-5	-6	Analus Arcanstruktur	-10	-8
Zwingtanz	-1	1	Eigenschaften seid gelesen	-5	-8
			Exposami Creatur (H)	-2	-1
Beschwörung dämonischer Mächte			In dein Trachten, Fühlen, Denken	-12	-12
Furor Blut und Sulphurdampf	-10	-8	Odem Arcanum Senserei	-1	-1
Geister austreiben	0	-4	Penetrizel Holz und Stein	-10	-10
Geister beschwören	-3	-2	Sensibar Wahr und Klar	-6	-8
Heptagon und Krötenei	-12	-10			
Komm Kobold komm	-7	-5	Illusion		
Krähenruf	0	-2	Auris Nasus Oculus	-10	-12
Meister minderer Geister (H)	3	4	Blendwerk	-15	-18
Skelettarius Kryptaduft	-16	-12	Chamaelioni Mimikry	-8	-8
Stein wandle, Totes handle	-20	-20	Duplicatus Doppelpein	-15	-15
Weißer Mähne und goldener Huf	-20	-20			

Spruch	Diener Sumus	Herr der Erde	Spruch	Diener Sumus	Herr der Erde
Illusion (Fortsetzung)			Verwandlung von Lebewesen (Fortsetzung)		
Harmlose Gestalt	-8	-8	Feuerbann	0	-2
Hexenknoten	-6	-7	Flinkfinger	-1	-1
Koboldgeschenk	-20	-20	Fluch der Pestilenz	-20	-15
Schelmenmaske	-20	-20	<i>Haselbusch und Ginsterkraut (Erde)</i>	-3	-3
			<i>!n See und Fluß, auf Meeresgrund</i>	-7	-7
Kampf			<i>(W)</i> Vorahnung	0	0
Blitz dich find	1	1	Langer Lulatsch	-20	-20
Ecliptifactus Dunkle Macht	-12	-8	Mutabili Hybridil	-20	-18
<i>Eisenrost und grüner Span (Kälte)</i>	-3	-3	Paralü-Paralein	-15	-15
Fulminictus Donnerkeil	-8	-6	Salander Mutanderer	-15	-15
Höllenpein	-20	-20	Schmücken	-3	-4
<i>Ignifaxius Flammenstrahl (Feuer)</i>	-8	-7	Schwarz und rot	-12	-10
<i>Plumbumbarum und Narretei (Erz)</i>	-5	-6	Stärken	-3	-2
Radau	-20	-20	Visibili Vanitar	-11	-11
Saft-Kraft-Monstermacht	-18	-15			
Scharfes Aug' und sich're Hand	-15	-12	Verwandlung von Unbelebtem		
			<i>Abvenenum Pest und Galle (Erde)</i>	-4	-6
Verständigung			<i>Aeolitus Windgebraus (Luft)</i>	-3	-3
Das Sinnen fremder Wesen (S)	0	0	Arcanovi Zaubering	-12	-10
Elfen, Freunde, hört den Ruf	-20	-20	<i>Brenne, toter Stoff (Feuer)</i>	-7	-6
Hexenblick	-20	-20	Claudibus Clavistibor	-12	-12
Nekrophia modern Leich	-18	-15	<i>Dunkelheit (Kälte)</i>	-3	-2
Objectum stumm	-10	-10	Flim Flam Funkel	-1	-1
Unitatio Geistesbund	2	1	Hartes schmelze	-7	-7
Verwandlung von Lebewesen			Metamorpho Gletscherkalt	-12	-12
Adler, Wolf und Hammerhai	-8	-8	Objectum Fix	-12	-12
Arcano Psychostabilis	-3	-5	Reversalis Revidum	-15	-12
Armaturtz	-8	-8	Silentium Silentille	-6	-6
Druidenrache (H)	-2	-1	<i>Sturmgebrüll besänft'ge dich (Luft)</i>	-8	-8
Erleuchten	-2	-3	<i>Wehe, walle, Nebula (Wasser)</i>	-6	-6
Ermutigen	-1	-3	Weiches erstarre	-7	-7
Ertüchtigen	-3	-4	Zagibu-Ubigaz	-9	-9