

Zwergenkämpfer:

Die Zwergenkämpfer werden in drei Kampfschulen bei den Amboss-, der Erz- und den Brillantzwergen ausgebildet. Die Schulen wurden 290 v.BF von den damaligen Ambosszwergen gegründet und ist damit eine recht junge Institution. In der Schule werden die Lehren Angroschs an die jungen Angroschim weitergegeben: das heilige Handwerk, der heilige Kampf und der Schutz der Sippe und der Gaben Angroschs.

Im Alter von 10 bis 15 Jahren (wenn der Angroschim als alt genug angesehen werden) werden die Jungzwerge zu den Schulen gebracht und dort ausgewählt. Pro Schule sind das zumeist jeweils 15 -20 Schüler. Zu Beginn (die ersten drei - fünf Jahre) werden sie in grundlegenden Dingen wie Körperertüchtigung, Religion, verschiedenen Wissenschaften und der Grundlage des Handwerks geschult. Die nächsten fünf - acht Jahre werden sie jeden dritten Tag im Kampfe geübt, die restliche Zeit verbringen sie mit der Entstehung von Stahl und damit auch ihrer Waffen. Dabei müssen sie jeden Schritt selbst bewerkstelligen: Anfangs schürfen sie Erz und Kohle in den Bergwerken, danach verhütten sie es und machen daraus Stahl, zuletzt schmieden sie es zu Handwerkszeug und Waffen. Nach dieser Zeit werden sie für weitere drei Jahre täglich im Kampf geschult. Nach diesen acht - 16 Jahren ist ihre Ausbildung in der heimatlichen Schule noch nicht zu Ende - nun gehen die Schüler nach Xorlosch und verrichten

dort für weitere vier Jahre ihren Dienst in der heiligen Stadt. Sie verdingen sich dort für zwei Jahre als Torwachen (den verschiedenen Toren aufsteigend), dann bekommen sie für ein Jahr eine Ausbildung im Kampf gegen Drachen an der Schule des Drachenkampfes und zuletzt dienen sie als Messhelfer in der heiligen Halle, bzw. dem Neuen Angrosch-Tempel. Erst nach diesen Jahren bekommen sie ihre Erz-, bzw. Feuertaufen. In den nächsten Jahren werden bevorzugt diese Angroschim ausgesucht um irgendwelche „Störenfriede“ wie Orks und anderes Gesindel „zur Ordnung zu rufen“. In späteren Jahren übernehmen diese Kämpfer häufig die Ausbildung der Sippenkinder oder werden selbst Ausbilder an den Schulen.

Zwergenkämpfer (22 GP, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 13, KK 14, SO mindestens 7, nur Zwerge, nur Zwergen- kulturen

Modifikationen: AuP +3, LeP +2, SO +1

Vorteile: Schnelle Heilung, Eisern

Nachteile: Verpflichtungen gegenüber dem Zwergenvolk, Unfähigkeit Naturtalente

Kampf: Armbrust +5, Dolche +3, Hieb Waffen +8, Raufen +2, Ringen +3, Speere +6, Zweihandhieb Waffen +2

Körper: Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +1, Zechen +3

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +4, Überreden +2

Natur: Fährtensuchen +1,

Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +2

Wissen: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Hüttenkunde +2, Kriegskunst +6,

Magiekunde +2, Mechanik +3, Rechnen +2,
Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2,
Schätzen +2, Tierkunde +3

Sprachen/Schriften: L/S Rogolan +5, L/S
Garethi +3

Handwerk: Grobschmied +2, H/K Wunden
+5, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit,
Linkhand, Rüstungsgewöhnung I und II,
Schildkampf I, Wuchtschlag

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Finte,
Kampf- reflexe, Niederwerfen,
Schildkampf II, Schnellziehen,
Sturmangriff

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adelige
Abstammung, Ausdauernd, Hohe
Lebenskraft, Zäher Hund

Ungeeignete Vor- und Nachteile:
Einäugig, Einbeinig, Einarmig, Einbildungen,
Einhändig, Fettleibig, Gesucht II und III,
Glasknochen, Niedrige Lebenskraft,
Wahnvorstellungen

Ausrüstung: Kettenhemd, Zwergenhelm,
Zwergenschild, passende Nahkampfwaffe,
Wurmspieß, Drachenzahn, leichte
Armbrust, Hüftköcher +20 Bolzen,
hochwertige Kleidung, feste Stiefel, fester
Umhang, Waffenpflegeset, Feldflasche mit
Hochprozentigem

Besonderer Besitz: Zwergenpony mit
Packsattel

