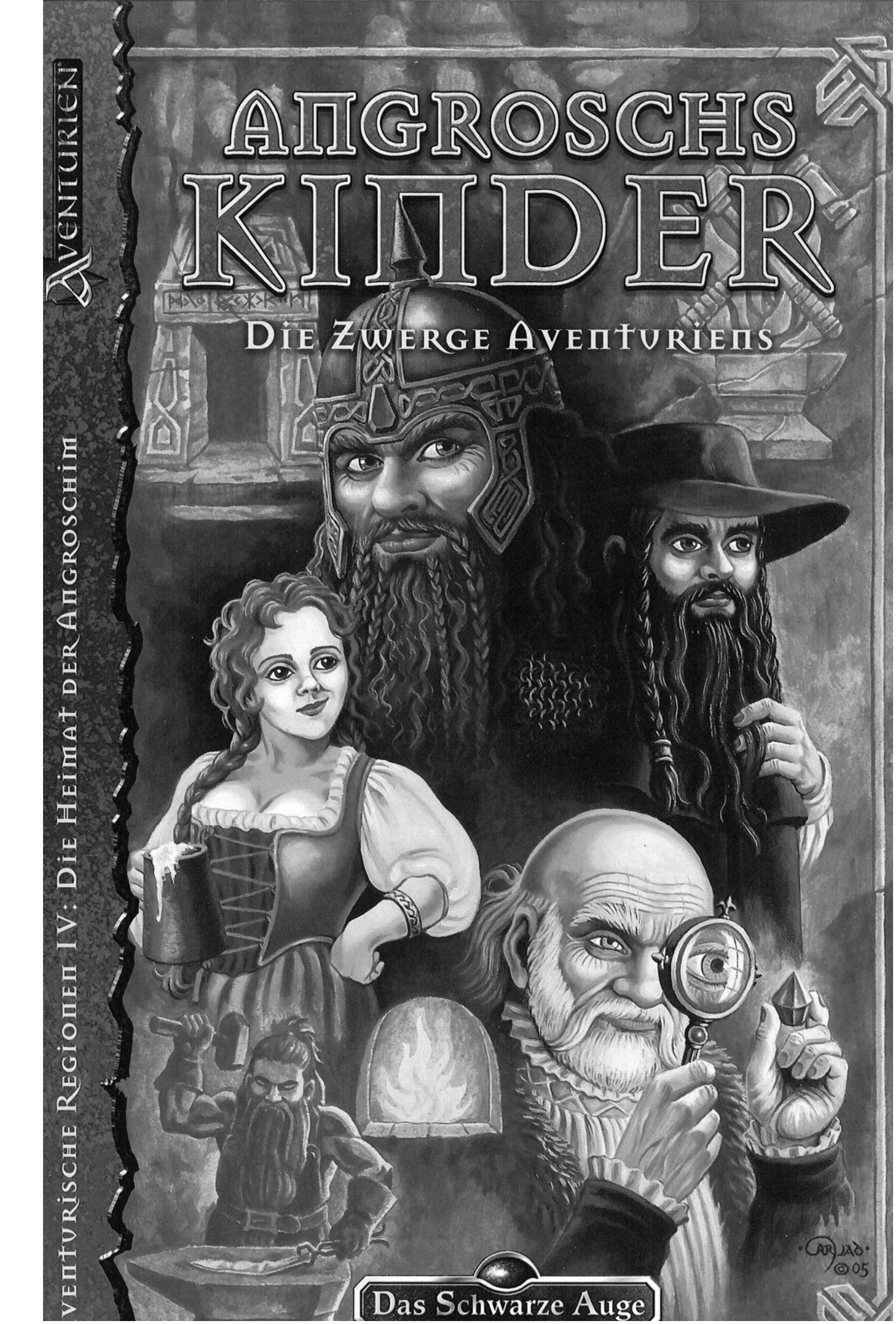

Aventurien
Aventurische Regionen IV: Die Heimat der Angroschim
Angroschs Kinder
Die Zwerge Aventuriens
Das Schwarze Auge

AVENTURIEN®

Ulrich Kiesow gewidmet,
dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Gesamtredaktion
Florian Don-Schauen,
Thomas Römer

Lektorat
Florian Don-Schauen,
Momo Evers, Thomas Römer

Coverbild
Caryad

**Umschlaggestaltung,
graphische Konzeption und Satz**
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Zoltán Boros/Agentur Kohlstedt,
Caryad, Fangorn, Jens Haupt,
Ina Kramer, Martin Lorber,
Don-Oliver Matthies, Michael Nietzer,
Swen Papenbrock, Florian Stitz,
Sabine Weiss, Tyll Zybura

Karten und Pläne
Ina Kramer, Martin Lorber,
Daniel Jödemann

Belichtung, Druck und Aufbindung
SKN Druck und Verlag GmbH & Co., Norden

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von
Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,
1999, 2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch
auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken
der Vervielfältigung auf photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mir schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

1 2 3 4 5 6 08 07 06 05

Printed in Germany 2005
ISBN 3-89064-202-0

Das Schwarze Auge

Angroschs Kinder

Die Zwerge Aventuriens

Momo Evers (Hrsg.)

Mit Texten von:
Armin Bundt, Peter Diehn, Andreas Dopfer, Lars Feddern, Chris Gosse, Daniel Jödemann, Stefan Küppers, Martin Lorber, Katharina Pietsch, Stephanie von Ribbeck, Michael Spies, Sebastian Thurau, Mark Wachholz und Tyll Zybura

sowie Niklas Reinke, Oliver Steiger, Robin Fehmer und Susi Michels

Auf der Grundlage der Publikation
Dunkle Städte, lichte Wälder: Die Zwerge Aventuriens
von Jörg Raddatz (mit Beiträgen von Thomas Römer)

Neben den Autoren mit besonderem Dank für
Kritik, Anregungen, Korrekturen und Ergänzungen an:
Frank Bartels, Björn Berghausen, Stefan Blanck, Michael Brandt, Heiko Brendel, Florian Don-Schaven, Tom Finn, Carsten-Dirk Jost, Tina Hagner, Jochen Hamma, Moritz Mielke, Kai Rohlinger, Thomas Römer, Michelle Schwefel, Ragnar Schwefel, Dominik Siemens, Fiete Stegers, Friederike Stein, Gun-Britt Tödter, Patrick Ward und Anton Weste

sowie mit besonderem Dank an
Jörg Raddatz, der den Zwergen mit viel Liebe und Phantasie ihre erste Heimstatt gab,
und an alle Mitglieder der DSA-Redaktion

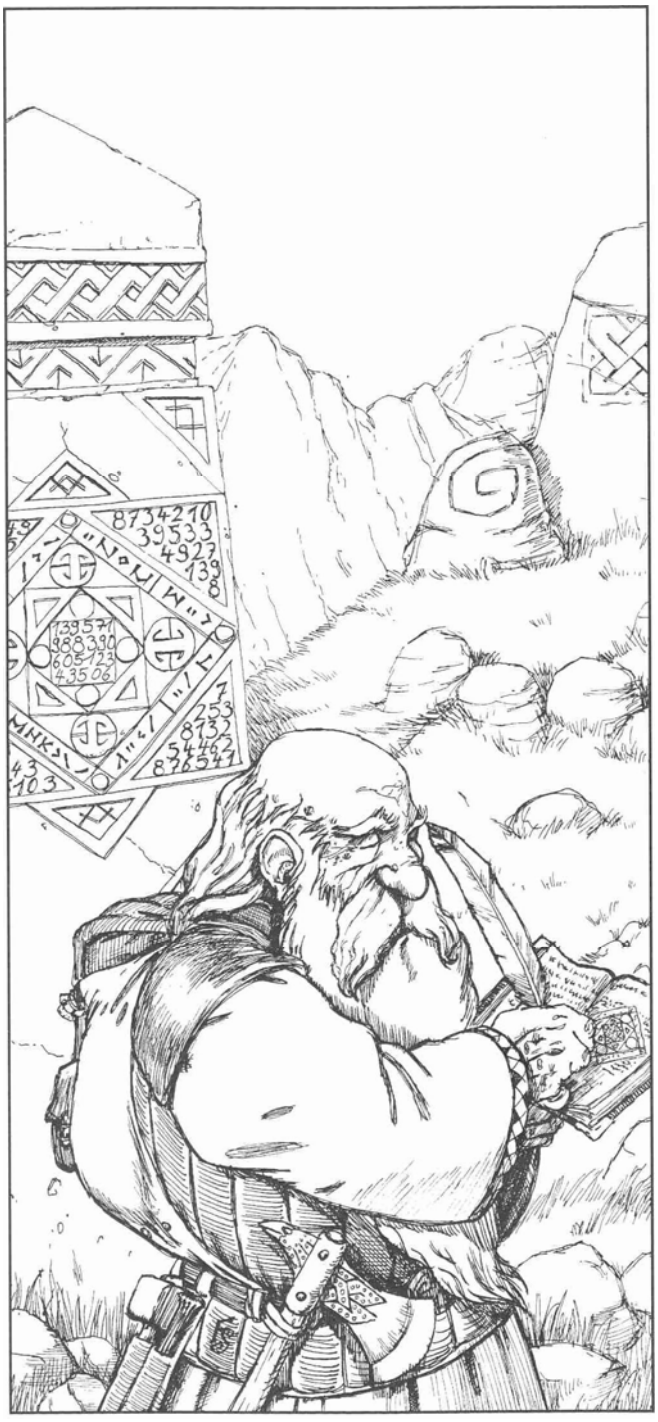
Eine DSA-Spielhilfe

FANPRO

Fantasy Productions

Inhalt

Abschied von Xandresch 5
Vorwort 6
Brabans Heimkehr, Teil 1 6
Die Geschichte der Angroschims 7
Die Urzeit 7
Das Steinerne Zeitalter (8000 bis 3000 v.BF) 8
Das Goldene Zeitalter und der zweite Drachenkrieg (3072 bis 2100 v.BF) 15
Das Eherne Zeitalter (883 v.BF bis 1020 BF) 17
Die Zeit der Helden (ab 1020 BF) 23
Die Geschichte der Angroschim im Überblick 25
Die großen Ahnen der Angroschim 26
Brabans Heimkehr, Teil 2 28
Wesen und Kultur der Angroschim 29
Zwerge sind keine kleinen Menschen 29
Glaube und Weltsicht 32
Familie und Sippe 35
Feste und Bräuche 38
Sprache und Namen der Angroschim 39
Von Zwergen und Drachen 42
Mythen und Legenden der Angroschim 44
Brabans Heimkehr, Teil 3 48
Kunst und Handwerk 49
Schmiedekunst 49
Bergbau 51
Zwergische Waffen 52
Baukunst 56
Erfindungen der Angroschim 62
Zechen und Schmausen 65
Stahlharfen und Trinklieder — Die Musik der Zwerge 67
Gärten unter dem Berg 69
Brabans Heimkehr, Teil 4 70
Von den Völkern der Angroschim 71
Die Ambosszwerge 71
Die Erzzwerge 74
Die Hügelzwerge 77
Die Brillantzwerge 82
Seltsame Zwergenvölker 85
Zwerge fern der Heimat 90
Brabans Heimkehr, Teil 5 93
Das Aventurien der Zwerge 94
Die Kernlande 94
Xorlosch, die heilige Stadt 95
Jenseits der Kernlande 109
Brabans Heimkehr, Teil 6 117
Berühmte und berüchtigte Angroschim 113
Die Hochkönige und Bergkönige 113
Bedeutende zwergische Adlige 115
Geweihte 116
Zauberer 117
Krieger 118
Handwerker, Händler und Künstler 119
Schurken und Seltsame 120
Mysteria et Arcana 121
Mysteriöse Orte 121
Geheimnisvolle Personen 123
Verwunschene Gegenstände 124
Zwerge als Auftraggeber 126
Die Geoden 126
Brabans Heimkehr, Teil 7 128
Angroschim als Spielercharaktere 130
Zwerge am Spieltisch 130
Was denken Angroschim über 132
Die Angroschim in den Augen der 133
Professionsvarianten 134
Zwergische Archetypen 136
Regeltechnische Besonderheiten 142
Index 145



Abschied von Xandresch

"Möge Golgari seine Seele sicher geleiten."

Unerwartet laut hallte die Stimme wider, zurückgeworfen von Wänden und Decke der natürlichen Höhle, in. der die drei Gefährten sich versammelt. hatten. Branwyn hielt inne, verunsichert vom ungewohnten Klang seiner Worte. Leiser fuhr er fort: "Möge Boron seiner Seele gnädig sein.. Xandresch Sohn des Xolgrim schied gewaltsam aus unserer Welt, und wir, die wir zurückgeblieben sind, vermögen nicht zu sagen, nach welchem der zwölfgöttlichen Paradiese sein Herz sich sehnt und wo seine Seele Einfass begehrt. Er war ein tapferer Kämpfer und verstand sich vorzüglich auf die Schmiedekunst. Doch wenig erfuhren wir über seine Herkunft und seine Vergangenheit, über die Gründe, warum er seine Heimat und Familie verlassen hatte."

Branwyn verstummte. Ein wenig betreten, unsicher. Sein. Blick verharrte auf dem Antlitz des Zwergen, den sie auf einem Bett aus notdürftig behauenen. Scheiten und trockenen Zweigen aufgebahrt hatten. Starr wie Stein wirkten. seine. Züge; im Schlaf hatte er oft so ausgesehen. Aber auch grau und brüchig wie alter Fels war nun seine Haut. In den auf der Brust gefalteten. Händen ruhte seine doppelblättrige Axt, die er mit eigenen Händen. gefertigt hatte, und verdeckte nur leidlich die schwere Wunde in seiner Seite. Ohne jede Verzierung war die Waffe und keinen Namen hatte sie je getragen; Branwyn kam der Gedanke, dass die Axt ihre bewegte Geschichte ebenso verbarg, wie Xandresch selbst immer über seine Vergangenheit geschwiegen hatte.

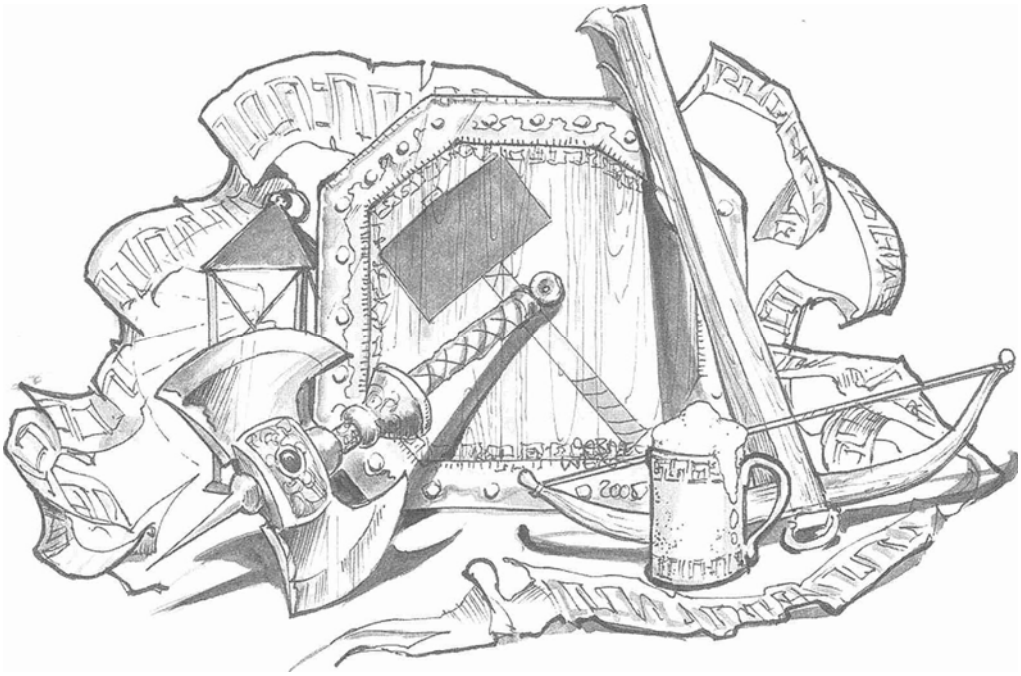
"Wenig wissen wir über die Nöte und Wünsche seines Herzens", fuhr er nachdenklich fort. "Ein Fremder war er in unserer Welt, und wie mag es ihm ergangen. sein, fern von den Seinen? Wonach mag sein Herz sich gesehnt haben., in den. einsamen Stunden der nächtlichen Wacht, wenn wir an unsere Familien und Freunde in der Heimat dachten? Ob er vielleicht auch irgendwo eine Liebste hatte? Ob er jemals daran gedacht hat, zurückzukehren in die Höhlen. seines Volkes, um irgendwann seinen Kindern und Enkelkindern abends am Herdfeuer die Geschichten seiner Abenteuerfahrten zu erzählen? Warum nur, Xandresch, hast du über all diese Dinge stets geschwiegen.? Waren wir dir nicht gute Gefährten und ... Freunde?" Und leiser: "Warst du vielleicht auch in unserer Runde einsam? Wir wissen nicht einmal zu sagen, welchen Weg deine Seele nun erstrebt, wo das Leben aus deinem Körper gewichen ist."
Erneut hielt Branwyn inne; suchte nach den richtigen. Worten — und fand sie endlich.

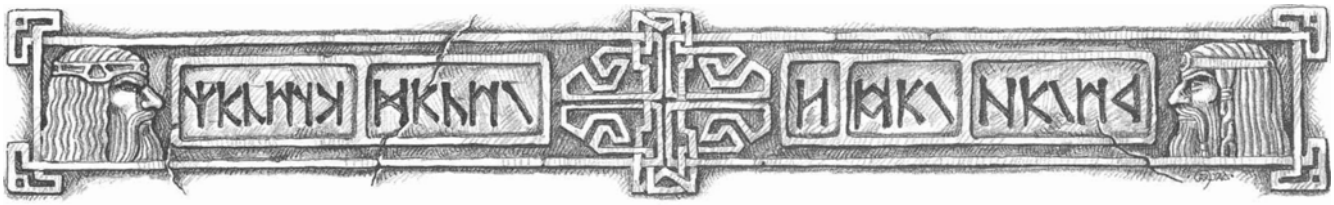
"Möge ... Angrosch " ein Stocken; dann setzte er mit fester Stimme neu an: "Möge Angrosch dich in seinen Haffen willkommen heißen. Mögest du an seiner Esse schmieden und deine Kräfte mit den größten Kämpfern deines Volkes messen. Mögest du dich an Angroschs Schätzen erfreuen und in seinen prächtig erbauten Hallen wandeln."

Neraida, die bisher geschwiegen hatte, nahm die Worte auf und fuhr fort: "Mögest du in Angroschs Hallen willkommen geheißen werden als verlorenes und wiedergefundenes Kind seiner Kinder. Mögest du Frieden finden unter deinesgleichen, an den Schmi[e]defeuern, die du auf dieser Welt verlassen hast, und in den Bingen, die du nicht mehr bewohnen konntest. Möge Angrosch dich in Ehren aufnehmen, denn du warst uns ein guter Gefährte, dein starker Arm ist niemals gewichen vor dem Feind, deine Klinge hat sich niemals verweigert, dein Mut dich niemals verlassen, wenn Freunde in Gefahr waren."

und Alwinje ergänzte: "Du hast uns zum Lachen gebracht, wenn wir uns in Trübsal ergaben. Du hast uns dazu gebracht, den nächsten Schritt zu gehen, wenn wir glaubten, mit den Kräften am Ende zu sein. Deine Kochkünste waren legendär, wenn auch" — sie lächelte — "gewöhnungsbedürftig. Den Fehler, deine Einladung zum gemeinsamen Zechen anzunehmen, machte man nur einmal."
Schließlich zitterte ihre Stimme, als sie hinzufügte: "Lebe wohl, Freund."

Als dieses fetzte Wort verhallt war, senkte Alwinje die Fackel, die sie in der Hand trug, und setzte das Holz in Brand. Hell loderten die Flammen an den trockenen Zweigen empor, und baff schloss das Feuer den toten Körper von Xandresch Sohn des Xolgrim ein. Die Gefährten standen schweigend, bis die Flammen die steinerne Maske seines Gesichtes erreicht hatten.





Vorwort

Garoschem, Freunde des Kleinen Volks,
und willkommen im Reich der Kinder Angroschs!

»Was ist ein Zwerg?«

Das war eine der Grundfragen, die uns beim Erstellen dieser Spielhilfe beschäftigt hat. Natürlich: Er ist klein, laut, trinkfest, männlich, stur wie drei Esel, beständig wie der Fels in der Brandung, lebt in Stollen unter der Erde, trägt Bart, Laterne und Axt, hat eine dröhnende Stimme und soll — so sagt es der Volksmund der Menschen — himmelschreiend stinken. Letzteres, so viel ist sicher, ist eine Lüge. Und ganz so einfach ist es auch nicht, denn die obigen Aspekte sind letzten Endes nicht viel mehr als eine Ansammlung von Klischees. Und so wird es den meisten Aventuriern, die am Grab eines zwergischen Gefährten stehen, letztendlich ebenso gehen wie Xandreschs Mitstreitern in der vorangehenden Abschiedsrede: *Eigentlich* haben sie 'ihren' Begleiter aus dem Volk der Angroschim nicht gekannt.

Sicher ist: Es gibt ebenso wenig 'den' Zwerg, wie es 'den' Menschen gibt. Zwerge sind eine Rasse, und als solche unterteilt in Völker und als solche eine Ansammlung von Individuen. Ein Moha ist kein Horasier, ein nostrischer Bauer keine Tochter Satuarias aus den bornischen Wäldern, Galotta ist nicht Ayla von Schattengrund (und war es auch nie), und der nivesische Schamane Kailäkinnen ist nicht Kaiser Hal.

Was also ist ein Zwerg? *Wie* ist er? Wie denkt er, fühlt er, lebt und stirbt er? Vor allem, darüber waren wir uns von Anbeginn an einig, ist ein Zwerg eines *nicht:* ein Mensch.

Wie aber erwecken menschliche Autoren eine Rasse zum Leben, die nicht eine Variation der eigenen ist, sondern ganz und gar andersartig, fremd? Ein Volk, das zur Reife in einem Alter erblüht, in dem unsereins bereits als Tattergreis seine Urenkel auf dem Schoß wiegt? Das mehr Erinnerungen in seiner Lebensspanne ansammelt, als die irdische Neuzeit (und somit eine ganze Epoche) an Wissen in Schulbüchern zu vermitteln sucht?

Werfen wir einen Blick auf die menschlichen Zwergenbilder in Literatur, Film und Gestaltungskultur, finden wir zipfelbemützte Spitzhackenträger, angelnde Gartenverunzierer oder den obligatorischen Disney-Zwerg. Wir kennen Mainzelmännchen und Heinzel und Braunehen (die alle irgendwie auch entfernt zur Kategorie 'Zwerg' gehören), und der Rollenspieler oder Fantasy-Leser schätzt den klassischen Hau-drauf-Zwerg mit riesiger Doppelblattaxt.

All diese Assoziationen liefern ein eher eindimensionales Bild. Rollenspiel aber benötigt mehrdimensionale Hintergründe, damit eine fremde Rasse in einer fremden Welt durch Spieler und Spielleiter zum Leben erweckt werden kann.

Also haben wir versucht, uns den Zwergen nicht nur über Klischees zu nähern. Vielmehr haben wir ihnen über die Schulter zu schauen versucht, haben sie bei ihren Festen und im Kreis ihrer Familie beobachtet, ihren Mythen, Märchen und Legenden gelauscht und aus ihrem Kochtopf stibitzt. Wir haben ihnen an der Esse zur Seite gestanden und beim Planen ihrer Höhlen zugesehen.

Angroschs Kinder erzählt vom Leben der Zwerge Aventuriens, zeigt die Städte, in denen sie wohnen, und berichtet von berühmten und berüchtigten Angroschim in Vergangenheit und Gegenwart. Und natürlich taucht dieser Band auch hinab in die Geschichte der Zwerge, die um so vieles weiter zurück reicht als die der ersten aventurischen Menschen.

Wir hoffen, jedem Liebhaber des kleinen Volkes mit diesem Band eine bunte und mit viel Liebe zusammengestellte Sammlung über Wesen und Leben der Angroschim an die Hand gegeben zu haben; einen Leseschatz, der es jedem Zwergen-Spieler und jedem Spielleiter ermöglicht, seinen ganz eigenen Zwerg zu kreieren und ihm Leben einzuhauchen. Denn für die Angroschim gilt, was für ganz Aventurien schon immer seine Richtigkeit hatte: Jede Welt ist so phantastisch, jede Geschichte so ergreifend und jeder Charakter so facettenreich, wie Sie ihn gestalten.

Viel Spaß beim Schmieden Ihres Zwergenhelden und nicht zuletzt bei der Lektüre dieses Bandes. Angrosch mit Ihnen!

für alle Bewohner und Bewohnerinnen des Textschmiede-Stollens
Momo Evers
Halle/Saale im November 2004

Brabans Heimkehr, Teil 1

KA-WUMM DUMM. DUMM KLANG ...
Abromasch! Korrasch mortarboscht

Das Dröhnen der heiligen Trommeln aus Eisenholz und Stahl ließ den Berg selbst erbeben. Aufgewühlt stampften die Prüflinge mit genagelten Stiefeln den Takt. Ihre heiseren *Stimmen* brüllten *die* uralten Verse heraus. Mit der einen Faust *schlug* Braban den getragenen Rhythmus auf seiner gepanzerten Brust, in der anderen hielt er *die* rituelle Fackel *hoch* über den Kopf gereckt.

KA-LANG. DUMM. DUMM. KLONK
Ramorbasch! Bombrom schuramosch!

"Flamme der Tiefe, *schmelze den* Stein *meines* Herzens!" Mit der Fackel schlug Braban *sich* auf Brust, Oberarme und *Schenkel, dass* die Funken stoben. *Seine* rituelle *Gesichtsbemalung* aus Fett und Ruß zischte, vermischte sich mit Schweiß und färbte seinen Bart dunkel. Der steinerne Boden war feucht, die stampfenden Schritte zeichneten Muster im schmierigen Kohlenstaub. Braban wurde geleitet vorn *Schlag* der *gewaltigen* Trommeln, *vom* Hall der dutzendfachen Stimmen, war erfüllt vom Rokka Angroschin:

KA-WAMM. DOMM. DOMM. KLANG ...
Angrosch! Angrosch! Angrosch!

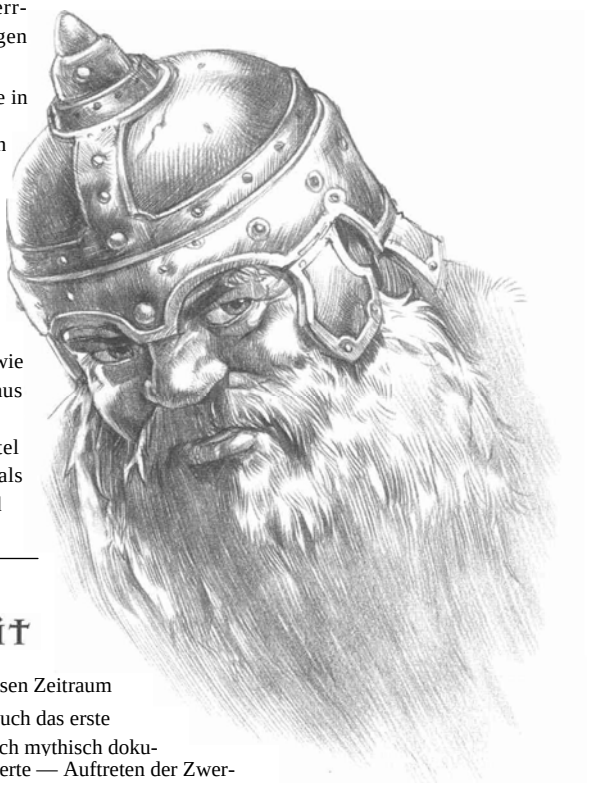
Braban schrie es heraus, als er sich um *die* emporgehobene Fackel *wie* um *die Achse seines Daseins* drehte, warf sich in die Arme *des Schöpfers*, ließ *sein altes* Leben und Wollen hinter *sich* und spürte, *wie das* blaken*de* Flämmchen seines Zorns aufgezehrt wurde vom plötzlich auflodernden Brand in seinem Innern.
Angrosch! Angrosch! Angrosch!

Er spürte, wie die Lohe ihn ausbrannte und den die Sinne vernebelnden Ruß seiner Wut ein für alle Mal aus seinem *Geist fegte. Spürte, wie das* Feuer der tiefsten Tiefen in ihm empor wallte. Und sein Herz barst wie ein erhitzter Wackerstein, zerschmolz zu *Schlacke* und zu *Magmangr*, Angroschs Blut. Braban ließ *alles* hinter *sich*, sein Leben in Furcht und Zorn, sein Dasein als Wanderer und als Feigling. Aus der *Asche* seiner Erinnerung erhob sich Braban Sohn *des* Bromosch, eingeschmolzen und neu *geschmiedet.* Bereit, seinen Dienst in der Priesterschaft *des* Angrosch zu tun.

Die Geschichte der Angroschim

Die Geschichte der Zwerge reicht tiefer in die Jahrtausende Aventuriens zurück als jede Menschengeschichte. In ihr finden sich mythische Erinnerungen, uralte Bräuche, blutige Schlachten und dunkle Jahrhunderte; Herrscher kamen und Reiche zerfielen, doch die Zwerge haben sie alle bis zum heutigen Tag überdauert.

Die Angroschim spalteten sich in verschiedene Stämme, die sich über Jahrtausende in Aventurien verbreiteten. Deshalb ist es für den gewissenhaften Historiker zur Betrachtung der Geschichte dieses Volkes notwendig, seinen Blick ab und zu an verschiedene Orte schweifen zu lassen.



Zur Beachtung: Die hier präsentierte Historie ist in dieser Dichte und mit diesen Zusammenhängen keinem aventurischen Gelehrten bekannt. Anders als die Menschen haben die Zwerge trotz ihres Ahnenbewusstseins erst relativ spät mit einer Benennung der Jahre und dem Führen exakter historischer Chroniken begonnen. Einzelne Historiker können in bestimmten Bereichen (wie etwa dem *Tag des Zorns* oder den Ereignissen um die letzte Hochkönigswahl) durchaus echte Fachleute sein — nur sind sie dann meist nicht über die Geschichte der Brillantzwerge oder das Eherne Zeitalter informiert. Behandeln Sie dieses Kapitel daher am besten als Meisterinformation: Als Spieler sollten Sie es überblättern, als Meister sollten Sie Ihren Spielern nur das preisgeben, was deren Helden aufgrund ihres Hintergrunds oder ihrer Erlebnisse wissen können.

Die Urzeit

Es heißt, in mythischen Zeiten kämpften die Kinder der Erde, die Giganten, und die Kinder des Himmels, die Götter, um den Einzug in die Himmelsfeste Alveran. Später schlossen einige jener Erdgeborenen, die als Alte Drachen bekannt sind, Frieden mit den Himmlischen und wurden dafür in die Reihen der Götter aufgenommen. Die übrigen ihres uralten Geschlechts aber wurden auf die Gefilde Deres beschränkt, unfähig, das Himmelsreich noch zu erreichen. Insbesondere die Erschütterungen des Kontinents durch den Kampf der Alten Drachen *Famerlor* und *Pyrdacor* im *Ersten Drachenkrieg,* in dessen Folge Pyrdacor der Zugang nach Alveran verwehrt und er zurück in die Dritte Sphäre geschleudert wurde, hallen bis heute durch die Legenden vieler Völker.

Den sechs auf Dere verbliebenen Drachen wurde befohlen, das Gleichgewicht der Dritten Sphäre zu hüten. Unter jenen war es der kluge, drachengestaltige Gigant Pyrdacor, der sich — einst zum Wächter des Gleichgewichts der Elemente bestimmt — als rechtmäßiger Herr fühlte. Als in den Urzeiten des Zehnten Zeitalters die Echsenrassen dereweit herrschten und in Aventurien vor allem den Süden des Kontinents dominierten, begann Pyrdacor, die ihm anvertraute Macht zu missbrauchen: In der Absicht, die Echsen weiter zu fördern und später die Herrschaft über sie an sich zu reißen, öffnete er vor 36.000 Jahren mit dem *Schlüssel des Humus* einen magischen Kanal von der *Zitadelle des Humuselements* in die Südhälfte Aventuriens. Die dadurch freigesetzten elementaren Energien ließen die sagenumwobenen Dschungel des ihm wohlgefälligen Echsenreichs von Zze'Tha wuchern.

Während der weiteren Veränderungen des Angesichts Deres opferte oder verlor Pyrdacor jedoch den *Schlüssel des Eises* in einem epochalen Ritual im Herzen Aventuriens. Die entfesselten Energien ließen den Süden ungehemmter denn je wuchern, warfen den Norden aber in eine tödliche Eiszeit.

Um 9000 v.BF gelang es Pyrdacor und seinen Vasallen (verschiedenen Drachen, den zauberpriesterlichen Ssrkhrsechim und den kämpferischen Leviatanim von Pyrdacors Heimatinsel im Süden), den mächtigen Kult des echsischen Sonnen- und Herrschergottes Pprsss niederzuringen und sein Reich, über das er unbestritten herrschte, bis zum Raschtulswall und zum Yaquir auszudehnen.

In diesen Zeitraum fällt auch das erste — noch mythisch dokumentierte — Auftreten der Zwerge. Einige Geodensagen berichten gar von einer noch früheren Zeit, in der ominöse Vorväter der Zwerge an der Oberfläche gelebt haben sollen — eine Behauptung, die von vielen Zwergen auf das Energischste bestritten wird.

Nahezu alle aventurischen Überlieferungen (auch die der Geoden) stimmen darin überein, dass die Zwerge vor etwa 10.000 Jahren im Westen Aventuriens, genauer gesagt im Eisenwald, durch das Wirken des Urgiganten Angrosch (des zwölfgöttlichen Ingerimm) entstanden sein sollen, wie es unter anderem folgende Legende erzählt:

»Der wahrhaft älteste und machtvollste aller Kinder 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.«*
—eine ins zwölfgöttliche Pantheon übertragene Sage der Angroschim

Demnach sind die Angroschim auserkoren, die Hüter und Verwalter der Erde und ihrer Schätze gegen alle Habgier, speziell die der Drachen, zu sein. Nach Ansieht einiger Sippen aus dem Kosch bezahlte ihr Gott Angrosch für seine Schöpfungstat gar mit seinem Verstand, als ihn das Himmelsfeuer des wütenden Goldenen Drachen, der mit seinen Verbündeten nach einem fast tausendjährigen Krieg um 8000 v.BF endgültig die Herrschaft über die Echsen übernommen hatte, in den Irrsinn trieb.

Und in der Tat sollten aus Pyrdacor und seinem Gefolge auf der einen und den tief aus dem Inneren Deres heraustretenden Zwerge auf der anderen Seite blutige Feinde werden, auf ewig zum Kampf gegeneinander bestimmt.

Das Steinerne Zeitalter (8000 bis 3000 v.BF)

Der Überlieferung nach waren es acht Brüder, die die Stammväter des Zwergenvolkes wurden — geschaffen allesamt in einer einzigen Stunde: *Furalm, Brogar; Harbosch, Gurthar; Aboralm, Xoldarim, Curoban* und *Ordamon der Kühne* — die ersten Achtlinge der Zwergenrasse. Ihnen zur Seite standen laut Sage die acht Urmütter *Xorda, Naugrima, Ingrala, Borgime, Agrescha, Thorgima, Jormune* und *Mumm.*

In den ersten Jahrzehnten und Jahrhunderten lebten und herrschten sie gemeinsam in den Bergen. Angrosch hatte ihnen ein schier unendliches Leben (wie es auch die Berge besaßen) geschenkt. Ihr Auftrag aber war es, die Schätze der Erde (Edelmetalle und -steine) zu bewachen und sie von Pyrdacor (von den Zwergen 'Prdrax' genannt), der sie zur weiteren Steigerung seiner Macht begehrte, nach Kräften fernzuhalten. Zugleich aber herrschte den Überlieferungen nach das Gebot, mit keinem Wort und keiner Tat den Drachen von der Existenz der Zwerge Kunde zu geben. Denn Angrosch hatte sie als das heimliche Volk unter der Erde erdacht und geschaffen, das dem Drachen auf immer verborgen bleiben sollte.

In den ersten Jahrhunderten befolgten die Angroschim diese Gebote zuverlässig und mieden alle Risiken, während sie im Stillen ihre Bastionen ausbauten und stärkten, sich in ihren Höhlen und Hallen im Berg gut verschanzten und die Schätze der Tiefe sammelten. In jenen Tagen entstand (um 7500 v.BF) neben zwei anderen legendären Zwergenstädten auch das prachtvolle Xorlosch in den Ingrakuppen —der Stolz aller Zwerge.

Die Verdammnis des Ordamon (7500 bis 7200 v.BF)

Es war Zwergenkönig *Ordamon,* der sich besser und klüger vorkam als seine Brüder und Angroschs Gunst durch besonders erfolgreiche Taten zu erringen versuchte. Ordamon war der Vater des kleinsten Stammes, doch er sprach im Bruderrat angesichts seiner Verdienste so laut, als wäre er der Vater der Mehrheit. Seine Gaben waren ungewöhnliche Zuversicht und Kühnheit, mit denen er seine Brüder ermutigen und anfeuern konnte, wenn herumziehende Diener Pyrdacors die verborgene Existenz der Zwerge aufzudecken drohten. Von Ordamon stammten die besten und gewagtesten Entwürfe zum Bau neuer Hallen, und er scheute keine Gefahr, wenn es um die Eröffnung neuer Goldadern ging.

Lange schien es vielen, als sei Ordamon der Auserwählte Angroschs, der sie als Hochkönig, als 'Rogmarok', anführen sollte. Seine Anhänger nannten gerade die geringe Zahl seiner leiblichen Nachkommen als Beweis, dass ihr Held eigentlich als Vater der gesamten Zwergenheit verstanden werden müsse. Nach vielen Jahrhunderten, um 7200 v.BF, begann Ordamon aufgrund der vorbehaltlosen Bewunderung zu glauben, dass er das versteckte Leben seines Volkes und die Herrschaft des Gottdrachen mit einer kühnen Tat beenden könnte.

So verließ er eines Nachts die Hallen seiner Brüder und reiste in den fernen Süden — mit dem Ziel, den Hort Prdrax' selbst zu stehlen. Fest in dem Glauben, dass diese 'Lt dem Goldenen Drachen Macht und Leben rauben würde, und dass ihm, Ordamon, als größtem und kühnstem aller Zwerge das Gold ohnehin zustehen würde, beschwor der gierige Zwergenkönig großes Unheil herauf

Ordamon stand bereits auf dem gewaltigen Goldenen Hort, als er von Pyrdacor entdeckt und mit dunkler Magie (die den Zwergen unbekannt war) ergriffen wurde. Statt den Dieb jedoch zu töten, folterte und befragte Pyrdacor den Zweibeiner von seltsam unbekannter Gestalt. Doch selbst nach langer Zeit der Qualen — die dem bösartigen Drachen bereits viel über die Zähigkeit und Widerstandskraft des Zwergenvolkes verriet — schwieg der unglückliche Ordamon immer noch beharrlich.

Pyrdacor ließ den Zwerg daraufhin ziehen — auf der Stirn statt seines zurückgelassenen wertvollen Königsstirnreifs nun das Flammenmal des Drachen —, während er selbst seine echsischen und drachischen Scharen zum Überfall auf die Zwerge sammelte.

Wie durch ein Wunder gelang dem geschundenen und verstümmelten Ordamon (den man später den 'Verdammten' nennen sollte) die Rückkehr zu seinen Brüdern, doch führte er unwissentlich die magischen Spione auf seinen Fersen zum Ziel. In letzter Erkenntnis gelang es ihm noch am Tor von Xorlosch, Worte der Warnung hervorzustoßen und die anderen Angroschim zu alarmieren, als er plötzlich von Flammen verschlungen wurde, die aus seinen Kleidern und seinem Leib hervorbrachen. So war Ordamon der erste Zwerg überhaupt, der den Tod fand. Ob der Gott Angrosch den Unglücklichen zur Strafe für seinen Ungehorsam verbrannt oder ob Pyrdacor ihn nach Erfüllung seiner Aufgabe' magisch vernichtet hatte, ist heute keinem Sterblichen

Die Schlacht des Himmelsfeuers (um 7200 v.BF)

Den Zwergen blieb nur eine kurze Zeitspanne, um sich auf den kommenden Angriff vorzubereiten — doch mit der Attacke von über zwanzig goldenen Kaiserdrachen und ungezählten Echsenwesen hatten sie nicht gerechnet: In der gigantischen *Schlucht des Himmelsfeuers* wurden von den drei großen Zwergenstädten zwei vollständig vernichtet, verbrannt und geschmolzen, so dass bis heute ihre Lage unbekannt ist. Allein Xorlosch mit dem Bruderrat blieb bestehen, doch nicht verschont: Auch hier waren Schaden und Blutzoll groß.

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 und Marschall der Armee— den Kaiserdrachen Ancarion den Roten, angeblich ein Sohn Pyrdacors — in einem unbarmherzigen und tapferen Kampf mit sich in den Flammentod riss (siehe Die großen Ahnen der Angroschim, Seite 26). So führte sie den teuer bezahlten Waffenstillstand herbei, der den Zwergen in den darauffolgenden Jahren den langsamen Wiederaufbau erlaubte.

Die Macht Pyrdacors war durch die Schlacht geschwächt worden, und lange Zeit musste sich der Gottdrache der Niederwerfung von nachfolgenden Aufständen in seinem Reich widmen. Dem erloschenen Achten Stamm des hoch gestiegenen und tief gestürzten Ordamon hatten die Zwerge ihr Überleben zu verdanken. Auch wenn sein Name bis heute nur selten genannt wird, so haben die Angroschim sein Andenken doch nie vergessen.

In den kommenden Jahrzehnten und Jahrhunderten konnten die Angroschim ihre Festungen erneut ausbauen, doch die konstante Fehde mit den Schergen des Drachen sollte nie mehr erlöschen. So fällt auch die Errichtung der heute zerstörten zwergischen Festung *Tolshidur* im Eisenwald um 7000 v.BF in diese Zeit.

Krieg und Kampf über Jahrtausende (7000 bis 4500 v.BF)

In den nun folgenden Jahrhunderten wurden unzählige einsam gelegene Zwergenhallen und Vorposten von minderen Drachen aufgespürt und vernichtet, wenn auch die Zwerge die Bekämpfung solcher Wesen mit dem blanken Spieß erlernten und zur Abwehr fliegender Geschöpfe um 7000 v.BF die Armbrust ersonnen. Immer wieder erschienen Boten Pyrdacors über Xorlosch, die den Frieden gegen *einen* Tribut in Gold anboten — und jedes Mal antwortete ihnen ein Schwarm von Bolzen.

Wenig ist von der folgenden Zeit überliefert. Nur ein Zwergenverstand mag begreifen (und verkraften), was ein Jahrtausende währender Kriegszustand bedeutet. Ständig sah sich das Zwergenvolk mit den Schergen und Dienern Pyrdacors konfrontiert. Ganze Reiche mögen aufgeblüht und vergangen sein, geschichtsträchtige Ereignisse ebenso wie Freude und Leid eines Einzelnen als winziger Moment einer Epoche. Es kann nur vermutet werden, welche Geheimnisse und wichtigen Offenbarungen der bis heute von Sagen und Mythen umwobene Zeitraum des Krieges der Zwerge gegen Pyrdacor noch bergen mag.

Fest steht nur, dass im ewigen Kampf und Leben unter der Erde auch die übrigen Urväter und Urmütter der Zwerge durch den Tod in Krieg und Frieden, Kampf und Schlaf mit den Jahrhunderten von Angrosch abberufen wurden. Ihre Zeit unter den Sterblichen war vorbei, auch wenn sie bis heute zu den höchst verehrten Ahnen von allen zählen.

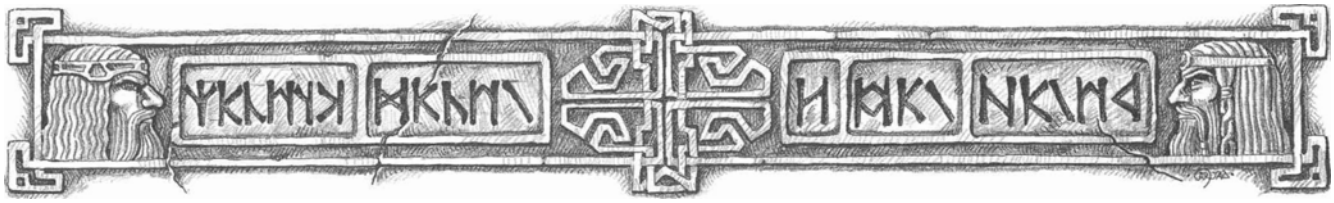
Nach und nach, beginnend mit dem Tod des letzten der Urväter, zerfiel unter den Zwergen der Zusammenhalt der Urstämme. Es waren kleinere Sippen, die unter den dauernden Belagerungen und dem ständigen Kampf ums Überleben zu den eigentlichen Trägern des Zusammengehörigkeitsgefühls wurden. Nur das konservative Volk der Erzzwerge hält bis heilte noch an dem Modell vors sieben klar unterscheidbaren Stammlinien fest.

Zu einer der größten Wanderungen jener Ara kam es, als sich die Zwerge um 5000 v.BF gezwungen sahen, einen neuen Vorposten zu schaffen, um die von Süden drohende Gefahr besser abwehren zu können. In vielen Jahrzehnten wurde unter größter Heimlichkeit ein Stollen vom Eisenwald ostwärts getrieben, bis die Späher melden konnten, dass ein neues Gebirge erreicht war. Hier, im Massiv des Amboss, ließen sich zahlreiche Sippen nieder, die nur allzu bereit waren, den dort ansässigen 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.

Die Zwerge und die Grolme

Als die Eisenwald-Zwerge um 5000 v.BF mit der Besiedlung des Amboss-Gebirges begannen, trafen sie dort auch auf das Volk der Grolme. Mit diesen kleinen, goldgierigen und heimtückischen Feilschern gerieten die Angroschim auch prompt in Streit, und bis heute herrscht ein angespanntes Verhältnis zwischen den axtbewehrten Zwergen und den zauberkundigen Grolmen. Man versucht, einander aus dem Weg zu gehen, auch wenn es hin und wieder zu gegenseitigem Handel kommt.

Als sich wenige Jahre später wieder eine große Schar von Drachen und Lindwürmern durch das Yaquirtal wälzte, waren es die Ambosszwerge unter *Athax dem Stahlauge,* die etwa 4800 v.BF das feindliche Drachenheer fast vollständig bezwangen und den Rest in die Flucht gen Süden schlugen. Lange sangen und priesen die Angroschim die Taten der Ambosszwerge, die sich schnell den Ruf einer harten Kriegerelite an der Grenze zum Feind erwarben. Nur wenig Protest regte sich im heimatlichen Xorlosch, als die Ambosszwerge schließlich Athax' Sohn *Andrasch* zu ihrem König erhoben. Das neue Bergkönigreich *Tosch Mur* (das spätere Waldwacht) war entstanden.



Fast dreitausend Jahre lang — erst offen, später heimlich — sollte der Kampf gegen die Drachen dauern. Die Ambosszwerge genossen eine herausragende Stellung als erprobte Vorkämpfer und bald auch als anerkannte Meister der Waffenschmiedekunst. Größere Opfer brachte kein Zwergenvolk, um die Schätze der Erde vor den Klauen des Gottdrachen zu retten, und schon bald begann der enge Zusammenhalt mit den relativ sicher lebenden Verwandten in Xorlosch zu schwinden.

Die Elementarkriege (4500 bis 4200 v.BF)

Wenig kann erzählt werden über die Heldentaten des damaligen *Steinernen Zeitalters,* in dem die Zwerge, eingeschlossen in ihren Bergfestungen, ihren einsamen Kampf gegen die Übermacht des Drachengottes fochten. Immer waren sie wachsam und hofften auf die Zeit des *Großen Friedens,* in der die Macht Prdrax' endgültig gebrochen sein würde. Doch der Alte Drache war gerade erst im Begriff, seine Herrschaft über Aventurien einem Zenit zuzuführen.

Die Niederwerfung aller anderen Gegner fand ihren Höhepunkt, als der Gottdrache die Hochelfen in ihrer um 4500 v.BF erbauten Stadt Tie'Shianna nördlich von Zze Tha im 'Garten Pyrdacors' (der heutigen Wüste Khôm) untertan machte und sie zu Hütern des *Erzenen Elementarschlüssels* bestimmte.

Die Feindschaft zwischen Elfen und Zwergen

Die stets erwähnte und immer wieder aufkeimende Feindschaft zwischen dem Elfen- und dem Zwergenvolk geht vermutlich auf jenes Jahrtausend zurück, als Pyrdacor die Hochelfen zu seinen Untertanen und zu Hütern des *Schlüssels des Erzes* machte. Aus den Augen der Zwerge waren diese spitzohrigen, zauberkundigen Prdrax-Anbeter ebensolche Feinde wie die Drachen oder Lindwürmer. Erst nach dem Abfall der Elfen von der Anbetung des Gottdrachen und dem Sieg über Pyrdacor zwei Jahrtausende später schwächten sich diese Feindschaften ab, hinterließen ihre Spuren aber bis zum heutigen Tage.

Im gleichen Zeitraum ersann Pyrdacor — um die Angroschim zu unterwerfen oder endgültig auszurotten — mittels verborgener Magie eine Waffe, wie sie nie zuvor eingesetzt worden war: Als ein Meister der Elemente schuf er aus dem metallenen Herzen der Windhag-Berge Kreaturen von Zwergengröße. Er bewaffnete diese mit schweren Keulen und scharfen Klingen und erweckte sie mittels magisch versklavter Elementargeister zu Scheinleben — eine seelenlose Verhöhnungen des Zwergenvolkes, Mordmaschinen aus Stein, Eisen und Gold, die ersten 'Golems' der aventurischen Geschichte.

Diese Schöpfungen bereiteten den Angroschim unsagbare Schrecken und hohe Verluste. Es waren keine flammenspeienden Ungetüme mehr, gegen die man sich wappnen konnte, sondern geheimnisvolle, unerklärliche Schatten, die jederzeit hervortreten konnten und gnadenlos töteten. Steinerne Schrecken glitten aus der Stollenwand, eherne Krieger wie belebte Rüstungen vernichteten ganze Garnisonen, Felsgeschöpfe wuchsen inmitten der Wohnungen aus dem Boden.

Ganze unterirdische Dörfer und Städte verschwanden in dieser Zeit — und selbst für die besten Krieger war die Gefahr nicht zu besiegen. Denn was verrichtete ein Schwert gegen Granit oder gar Erz, das nach dem Schlag ungerührt wieder zusammenschmolz?

Wohl niemals in ihrer Geschichte waren die Zwerge dem Ende so nahe wie in jenem *Elementarkrieg.* 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 damals einigen Zwergen im Traum einen Ratschlag erteilte: Die Angroschim sollten die nutzlos gewordenen Waffen, Rüstungen und Bergfestungen zurücklassen und unter freiem Himmel auf der lebenden Erde die Kräfte der Natur in sich aufnehmen, um der Elementarkraft Pyrdacors mit Gleichem begegnen zu können.

Mehrere Tausend sollen es gewesen sein, die diesen Ruf empfingen. Es zählt zu den größten Tragödien der Zwergengeschichte, dass die Ältesten der Angroschim das Ansinnen der Auserwählten rundheraus abschlugen und als Unsinn oder Geistesverwirrung durch den Goldenen Drachen abtaten, der die letzte Waffe der Zwerge auch noch zerschmettern wolle: ihren engen Zusammenhalt.

So waren es nicht mehr als einige Dutzend Zwerge, die um 4400 v.BF — vorbei an allen Wachen und Sperren — ins Freie vordrangen und dabei alle Verbindungen mit ihren Sippen abbrachen. Diese Wenigen sollten die Geoden werden, die ersten elementaren Naturzauberer Aventuriens.

Der Größte unter ihnen war *Brandan Sohn des Brodosch Enkel des Brogar,* der trotz `prinzlicher' Abstammung aus urväterlichem Hause auf alle Ehren verzichtete und Heim und Sippe verließ, um sich den Mysterien der Natur zu weihen. Die anderen Geoden akzeptierten ihn schnell als den Ersten der ihren, und viel wird gesagt über die Macht, die Brandan bald über die Geister und Elemente der Natur errang.

Doch erst, als es Brandan mittels Zauberei gelungen war, den *Schlüssel des Erzes* aus Tie'Shianna zu rauben und einen Pakt mit dem Elementarherrn des Erzes einzugehen, konnten die fatalen Angriffe beendet werden.

Das Tal der Elemente

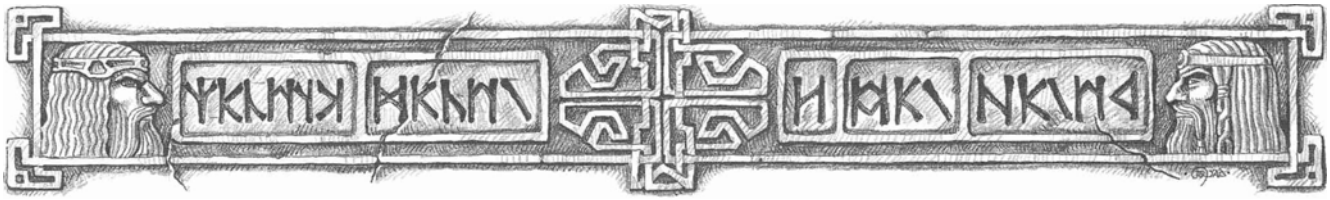
Während des großen Kampfes der Zwerge gegen die Drachen entdeckte Brandan im Finsterkamm vor mehr als 5.000 Jahren das rätselhafte *Tal der Elemente.* Um diesen Ort vor dem Zutritt der Geschöpfe Pyrdacors zu schützen, wurde der geheime Zugang zu diesem Ort von den Geoden mit zahlreichen elementar-magischen Sicherungen und Fallen ausgestattet. Es geht die Legende, dass hier Brandan seine Weihe abgelegt haben soll. Und vielleicht schloss er später ja auch hier den legendenumwobenen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes. In den folgenden Jahrtausenden ging das Wissen um diesen mystischen Ort jedoch verloren.

Das *Tal der Elemente* ist ein zentraler Schauplatz im Kampagnenband Rückkehr der Finsternis (2004).

So gelang es den zwergischen Geoden, die Elementarmacht Pyrdacors zu brechen und den Krieg der Elemente unter schweren Opfern für die Zwerge zu entscheiden. Nur wenige Sagen der Angroschim berichten von jenen, die mit Magie und ohne Waffen die Erzwesen durch Zauber und elementare Kreaturen vernichteten, Scheinseelen austrieben und die feindlichen Geister verbannten — und dabei oftmals von den beschworen Kräften selbst zerfetzt oder in den Irrsinn getrieben wurden.

Doch auch der Elementarherr des Erzes selbst hatte den Legenden nach irgendwann der Versklavung seiner Kinder nicht länger zusehen können. Er befreite alle Scheinseelen und umgab schließlich sogar die Stollen und Gänge der Angroschim mit einem Schutz, der den Fels seit dieser Zeit für magische Wesen undurchdringlich macht. Am Ende hatte Pyrdacor gewaltige Verluste erlitten, und Furcht und Verwirrung wuchsen in ihm angesichts von Feinden, die eine Meisterung der Natur und der Elemente zeigten, wie sie bei Sterblichen unbekannt war.

Um 4200 v.BF kam es zu einem Waffenstillstand zwischen dem Drachen und den Zwergen. Brandan gelang es hier mit List und Opfermut, Pyrdacor und seinen Echsen einen ewigen Frieden abzuringen: Als bei den Verhandlungen auf einer Insel im Yaquir ein zufriedenstellendes Ergebnis erreicht worden war, hatte sich der Geode erhoben (wie um sich zu erleichtern) und dabei scherzhaft die Zwerge bei Angrosch und Sumu, Pyrdacor aber bei der Macht der Elemente schwören lassen, den Frieden zumindest so lange zu achten, bis er



Brandan und der Pakt mit dem Elementarherrn des Erzes Fast 1000 Jahre soll Brandan alt geworden sein. Auch unter den Namen Brendon, Brandon oder Brenan bekannt, existieren über ihn unzählige Legenden, unter anderem auch diese über den Bund mit dem Elementarherren des Erzes:

»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 Brandan, 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 Brandan, als sich der Erzherr aus dem schieren Felsboden erhob, ein wohl zwanzig Schritt hoher Fürst aus lebendem 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 Geode hingegen begann das Gespräch mit dem Erzherren und erreichte nach langer Verhandlung, dass der Herrscher die Kammern und Hallen Xorloschs mit einem unzerstörbaren Mantel aus Basalt umgab, der nun und in alle Ewigkeit auf magischem Wege das Eindringen verhindern sollte.

Die Gegenleistung Brandans kennt niemand genau, doch sicher ist, dass das zuvor volle kupferrote Haar des Geoden schneeweiß was; als er die Höhle verließ. Von seinem Begleiter aber war keine Spur mehr zu finden ...«

--aus den Sagen über die Stadt Xorlosch

zurückkäme. Als dies geschehen war, trat Brandan hinaus und stürzte sich in den Yaquir. Seine Leiche aber wurde niemals gefunden, so dass vermutet wurde, sie sei vielleicht vom Fluss ins Meer getragen worden. Aus Sicht der Geoden aber ist Brandan damals vom Elementarherrn des Erzes entrückt worden.

Mit dem Friedensschluss war die Schaffung einer Grenze verbunden, die südlich der Zwergenreiche durch Yaquir, Raschtulswall und Darpat gebildet wurde. Große Freude erfüllte die Herzen der Zwerge, denn zum ersten Mal herrschten Frieden und Sicherheit für die Angroschim. Gewaltige Feste und Feiern wurden zu Ehren Angroschs abgehalten. Das Zwergenreich konnte nun blühen und gedeihen, und viele mechanische und alchimistische Erfindungen (auch solche, die den Menschen bis heute unbekannt sind) sollten in der nachfolgenden Zeit entstehen.

Die Spaltung der Geoden (4100 bis 3800 v.BF)

Die kulturelle Blütezeit der Angroschim zog auch eine spirituelle Weiterentwicklung nach sich. Wer bei bestimmten Anlässen wie Feiern, Zusammenkünften oder Ratschlüssen besonders gut und weise Angrosch pries und würdige und schöne Liturgien ersann, um den Namen des Schöpfers zu loben, wurde von seinen Schwestern und Brüdern hoch in Ansehen gehalten. Zu diesen Predigern ging man bald auch, um sich den Willen Angroschs auslegen zu lassen, wenn religiöse Fragen und Dispute aufkamen.

Ab etwa 4100 v.BF bildete sich innerhalb weniger Jahre eine Priesterschaft, also Geweihte des Angrosch, heraus. Diesen gelang es in der nachfolgenden Zeit auch, eine Fülle von kleinen und großen Wundern zu vollbringen, was zu einigen brisanten theologischen und kulturellen Umwälzungen führte. Hinsichtlich des göttlichen Willens zeigte sich rasch, dass eine klare Führung bitter vonnöten war, denn viel Unsicherheit und Streit kam auf

So wurde von einigen der einstige Auftrag Angroschs für 'erledigt' und der ersehnte Große Frieden für bereits erreicht erachtet. Es hätte nicht viel daran gefehlt, dass sich die Stimmen durchgesetzt hätten, die nun im verheißenen Frieden ein Aufgeben der Wachsamkeit und Wehrhaftigkeit forderten. In manchen Sippen wurde bald ernsthaft erörtert, ob man nicht die alten Bastionen und Höhlen dem Verfall preisgeben und an die unbekannte Oberfläche der Welt auswandern solle. Gerade die Geoden waren in den folgenden zwei Jahrhunderten zu einer Quelle der Unsicherheit geworden. Nach Brandans Tod gab es kaum einheitliche Meinungen und Überzeugungen, die über das reine Ritualwissen eines elementaren Naturzauberers hinausgingen. Es waren vor allem die 'Herren der Erde', bei denen die Meisterung der Naturkräfte zu Machtgier geführt hatte und die nun vermeinten, über die Natur herrschen zu können.

Bald waren die Geoden 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'. Beiden Gruppen begannen sich bald auf das Heftigste zu befehden, und Streitigkeiten unter ihren Anhängern waren an der Tagesordnung. Während sich die 'Diener Sumus' für Berufene hielten, deren Wege für das übrige Zwergenvolk fremd und unerreichbar wären, glaubten die 'Herren der Erde' an die Möglichkeit, die Angroschim zu ihrem Glück zu zwingen, indem alle dem Vorbild der geodisch-naturbezogenen Lebensweise gehorchen mussten und von den Geoden beherrscht würden.

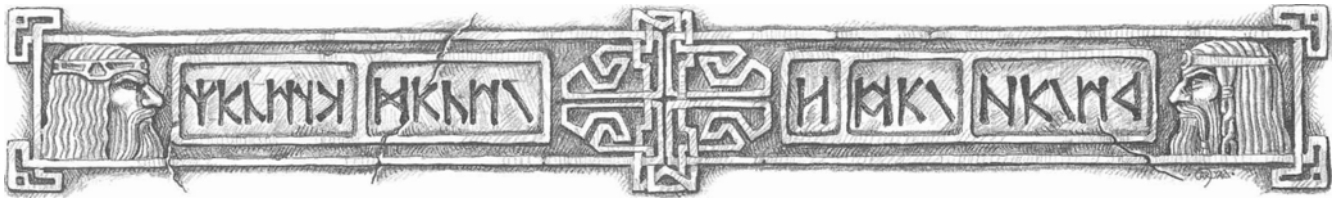
Dieser Ansicht hing auch der um 3900 v.BF bestimmte erste Hochkönig der Zwerge an: *Xagul Sohn des Xorax* war eigens von allen Angroschim gewählt worden, um dem zweifelnden Volk Sicherheit zu geben. Doch nach ersten Edikten über die Reparatur der Schäden, den Wiederaufbau vernichteter Dörfer und die neue Zuteilung von verwaisten Bergrechten zog er urplötzlich alle Erlasse zurück und bekannte sich zu den Zielen der 'Herren der Erde'.

Ein verheerender Befehl folgte nun dem nächsten: Die alten Künste sollten vergessen, die Werkstätten und Werkzeuge, die Minen und Bingen, die Hochöfen und Waffenarsenale zerstört, alles Metall zerschmolzen und schließlich die Heiligen Hallen mit der glühenden Lava der Erdtiefe geflutet werden, damit sich das Volk auf die Oberfläche begebe 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 charismatische Geode *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. Die unsicheren Angroschim schenkten nun diesen Forderungen nach anfänglichem Zögern Gehorsam. So manche Werkstätte ging damals in Flammen auf; und manche ehrenvolle Waffe aus den Kriegen der letzten Jahrtausende erlitt ein tragisches Ende im Hochofen.

Allein die noch junge Geweihtenschaft des Angrosch stellte sich gegen diese Maßnahmen. Obwohl sie das Ende herauszögern konnte, hätte wohl über kurz oder lang der Untergang des ganzen Zwergenvolkes gedroht, wenn die verführten Angroschim ihre Lebensweise von Grund auf geändert und ihre angestammte Heimat verlassen hätten. Der endgültige Schritt zur Umkehr aber wurde von dem alten Erzgeoden *Darbasch* getan. Dieser war in seiner Jugend Brandans Schüler gewesen und nun zum Wortführer der 'Diener Sumus' geworden (die eine Auswanderung ablehnten, auch wenn sie selbst ihr Leben unter freiem Himmel nicht missen mochten). Als erster 'Diener Sumus' erklärte sich Darbasch bereit, für kurze Zeit in die Enge der alten Höhlen zurückzukehren. Bei einem Gespräch in Xorlosch mit *Largorax*, dem vornehmsten Erwählten des Angrosch, spürte er in der Heiligen Halle selbst schließlich einen geodischen Zauberbann auf, der über König Xagul lag.

Darbasch ahnte, dass eine Aufdeckung des Banns ein schlechtes Licht auf alle Magie werfen und auch den Dienern Sumus keine zusätzli-



che 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. So enthüllte und brach er den Beherrschungszauber, der den König willenlos die Befehle seines 'Beraters' Abatrox hatte ausführen lassen.

Zorn und Wut brachen nun unter den Zwergen aus. Dem heimtückischen Abatrox blieb nur noch die Flucht aus den Hallen Xorloschs, die er nie wieder betreten sollte. Hochkönig Xagul aber stürzte sich ob seiner tragischen Erkenntnis in den Freitod.

Groß war auch die Verbitterung der Zwerge gegenüber den Geoden. Nur ihrem Einsatz gegen die Elementarschrecken Pyrdacors war es zu verdanken, dass sie überhaupt noch geduldet wurden. So versammelte sie der greise Darbasch um 3800 v.BF ein letztes Mal und setzte eine Verurteilung all jener durch, die die Erdkraft nur als Mittel sahen, die Natur für sich selbst zu missbrauchen. Doch auch Darbasch selbst musste erkennen, dass die alten Zeiten vergangen waren. Anstatt die Herren der Erde zu überzeugen, konnte er sie nur in die Verbannung treiben, ehe seine Kraft nachließ und der letzte allgemein anerkannte Oberste Geode seine Augen für immer schloss.

Sein einstiger Widersacher und späterer Freund, der Geweihte Largorax, wurde nach dem Freitod des getäuschten Königs von seinen Gefährten und Bewunderern zum *Bewahrer der Kraft* erhoben, zum geistigen Vater aller angroschtreuen Zwerge. In dieser Stellung unternahm er bald alles, um die Angroschim auf die Gefahren neuerlicher Bedrohungen vorzubereiten. In dem Obersten Priester brannte noch lange wie ein nicht zu verlöschendes 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. Sein ehrenwerter Traum sollte sich nie erfüllen.

Die Erfindung der Schrift (um 3900 v.BF)

Trotz ihrer tiefen Scham, den Betrug des Abatrox nicht verhindert zu haben, hatten die Angroschim bald das Nötige getan, um ihre Höhlen und Hallen wiederherzustellen. Langsam begannen sie, die Schäden des internen Kampfes zu beseitigen, anstatt an andere Orte zu fliehen. So mussten auch die alten Meister der Handwerkskünste gebeten werden, ihr fast in Vergessenheit geratenes Wissen der Nachwelt zu überliefern. Als eines der Mittel, mit dem die Angrosch-Priester den damaligen und künftigen Generationen die Bewahrung besonderen Wissens erleichtern wollten, diente schließlich auch die Einführung eines Schriftsystems aus Bildern und Symbolen, das entsprechend der altzwergischen Sprach *Angram* genannt wurde.

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 zunächst wenig Schlechtes an der neuen Methode finden, Kenntnisse und Erinnerungen unabhängig vom sterblichen Gedächtnis auf Dauer bewahren zu können.

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 auch die betrübliche, aber kaum überraschende Furcht, die in einer allgemein zugänglichen Schrift verfassten Geheimnisse der Handwerkstraditionen wären rasch jedermanns Wissen und jeder Neugierige könne die wichtigsten Geheimrezepturen entwenden. Diese Sorge griffen die Geoden nur allzu gern 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 Zwergengeoden selbst aber erbaten sich Zeit, die eigene Schrift zu entwerfen, sei ihre Profession doch voller unerklärlicher Dinge, für die das gesprochene Angram nicht einmal richtige Ausdrücke kenne. Diese komplexe Schrift gibt es bis zum heutigen Tage nicht, und kein Geode denkt daran, sie wirklich zu schaffen. Ihre Geheimnisse aber

Zur Entstehung von Angram und Rogolan

Das *Angram* (auch *Alt-Zwergisch* genannt) war die Ursprache der Zwerge, zu der es über Jahrtausende keine Schriftform gab. Wissen, Chroniken und Erfahrungen wurden bei den Angroschim nur mündlich überliefert. Es waren die Angrosch-Priester, die aufgrund des Verlusts gewaltigen Wissens während der tyrannischen Herrschaft Hochkönig *Xaguls* und des sinistren Geoden *Abatrox um* 3900 v.BF begannen, ihr Wissen auf Stelen und Steintafeln schriftlich festzuhalten. Insbesondere das große Epos der Angrosch, das *Barobarabba* (siehe Seite 44) wurde so in jenen Jahren erstmals schriftlich niedergelegt.

Über den Ursprung der Bilder- und Symbolschrift des Angram sagten die Priester, dass sie von Angrosch in lodernden Flammen und der Glut des Schmiedefeuers überbracht wurde. Doch auch erste Kontakte zu Elfen, unterirdische Entdeckungen alter trollischer Raumbilderschriften oder Drachenwissen mögen Quellen für die Symbolschrift gewesen sein (die Mysteria et Arcana auf Seite 121 wissen dazu Näheres).

Nach dem Tod Hochkönig Xaguls und der Enttarnung Abatrox' um 3800 v.BF versuchten die aufstrebenden Angrosch-Priester, die Ordnung wiederherzustellen und so viel Wissen wie möglich zu retten. Dazu enthüllten sie ihre bisher gehütete Schriftsprache Angram als 'gnädiges Geschenk Angroschs', das sich innerhalb kürzester Zeit im Zwergenvolk verbreitete.

Doch das Ur-Angram stellte sich in den nächsten Jahrhunderten als zu komplex heraus. Zudem hatten sich bereits diverse vereinfachende, aber nicht mehr von allen lesbare Schriften einzelner Handwerkstraditionen entwickelt, die das Wissen wesentlich besser transportieren konnten. So wurde bereits um 3.500 v.BF — trotz Widerstand der schriftlosen Geoden — das *Rogolan* erfunden, eine abstrahierte und vereinfachte Runenschrift, die innerhalb kürzester Zeit große Verbreitung unter den Zwergen fand. Durch die Änderung der Schrift fand nun auch eine Veränderung der Wortsprache statt: Während das Angram weiterhin die Domäne der Priesterschaft blieb, sollte das gesprochene und geschriebene Rogolan als einheitliche Schriftsprache der Zwerge in den nächsten Jahrtausenden einen großen Wort- und Regelschatz entwickeln.

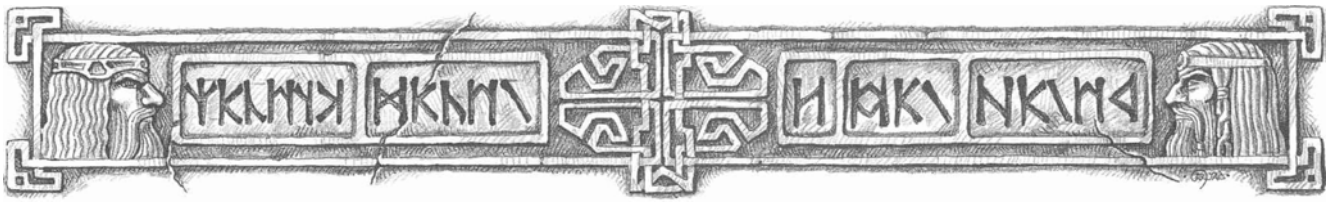
teilten sie von dieser Zeit an nicht mehr frei mit allen Wissbegierigen, sondern gaben sie nur noch unter Ihresgleichen weiter. Seit dieser Zeit verliefen die Wege der Geoden weitgehend getrennt von denen ihrer zwergischen Brüder und Schwestern, und nur noch zu besonderen Gelegenheiten (wie der Feuertaufe von Zwillingsbrüdern) gab es Grund für ein Zusammentreffen.

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 Auseinandersetzungen lieferten, insbesondere, wenn es um seltene Rohstoffe, Vorräte oder das Recht auf die Ausübung des Sippenhandwerks ging.

In der Zeit des Friedens wuchsen die Sippen an Stärke und Zahl — anders als die begrenzten Schätze des Eisenwaldes und den Ingrakuppen. In den Stollen, Schächten und unterirdischen Festungen schien es immer enger zu werden — ein Übel, das über kurz oder lang auch den Brüdern und Schwestern im Amboss drohen

Die Queste des Calaman (3080 bis 3072 v.BF)

Vorerst war es die Autorität vornehmer Bergkönige und erleuchteter Hohepriester, die den Ausbruch großer Fehden in den nächsten Jahrhunderten vermieden. Doch schließlich brachte ein einzelnes Ereignis von geringer Bedeutung Vorgänge in Bewegung, die die Welt der Zwerge auf ewig verändern sollten.



Einem vornehmen und wohlhabenden Zwerg aus dem Volke Aboralms war den Erzählungen nach eine junge Tochter mit Namen *Aghira Tochter der Hescha* erwachsen, die als die schönste Frau seit Zwergengedenken galt. Viele junge Männer aus allen Stämmen warben mit kostbaren Geschenken um ihre Hand, sie aber, die so goldgierig wie schön war, verspottete 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. Das Volk Curobans galt allgemein als wagemutig, sein Prinz aber war der tapferste und waghalsigste von ihnen. Als Calaman nun seine Schätze stolz der schönen Aghira zu Füßen legte, war sie durchaus beeindruckt. Nach der Rücksprache mit ihren Eltern verkündete sie ihm, 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.

Calaman befielen Zweifel und Unruhe, denn ein solches Diebeswerk wäre eine Verletzung des alten, von Brandan ausgehandelten Friedensvertrages und ein Bruch aller zwergischen Gesetze. Doch jeden Tag, an dem er seine Angebetete in den Hallen lustwandeln sah, wuchs seine Entschlossenheit, es mit dem Drachen aufzunehmen. Schließlich schlich er sich in einer dunklen Nacht um 3080 v.BF 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 Pyrdacor eindrang.

Südlich des Flusses wandte sich Calaman zum Schutz vor den immer wachsamen Echsenspähern gen Osten, und lange reiste er, bis er den hohen Raschtulswall erreichte. In den sicheren Schluchten des Gebirges aber begegnete er freien Wesen unbekannter Art: von Gestalt ähnlich den Angroschim, doch größer und schlanker, weniger kräftig, aber mit gewandteren Leibern. Sie nannten sich 'Kinder von Tulam' und lebten in den Bergen — nicht jedoch in 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. Genauso beteten diese Vorfahren der heutigen Tulamiden auch nicht zu Angrosch, sondern zu einem raubtierhaften Gott namens Feqz.

Dennoch schloss Calaman rasch Freundschaft mit diesen seltsamen Leuten, denn sie waren wie er Feinde des Drachen. Neue Zuversicht wuchs in ihm, als er die sah, die schon so lange am Rande des Drachenreiches überleben konnten. Einer von diesen Menschen, der junge *Assaf Sohn des Kasim*, erklärte sich bereit, dem kühnen Zwerg auf seiner gefahrvollen Fahrt zu folgen. In Assaf brannte das Feuer derer, die sich besonders ihrem Gott der List und Heimlichkeit verschrieben hatten: Unter dessen Schutz stiegen sie in dunkler Kleidung in der Kälte der Nacht ins Tal, um harte und geschickte Schläge gegen die vor Kälte trägen Echsenwesen zu führen. Gemeinsam gelang es den beiden, sich innerhalb der nächsten Jahre durch das Echsenreich Zze'Tha zu schlagen, und jeder war dem anderen eine unersetzliche Stütze auf dem Weg. So manche Legende der Kinder Curobans erzählt heute von den Heldentaten und Gefahren dieser Queste.

3075 v.BF standen Calaman und Assaf tatsächlich vor dem Hort, auf dem der Goldene Drache Pyrdacor schlief: 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. Erst am nächsten Tag betrachtete Calaman seine Beute näher — und siehe, es war unverkennbar zwergisches Werk von gewaltigem Alter, ein Stirnreif von allerhöchster Pracht, mit Gold und Juwelen verziert. Alle Geschichten seiner Kindheit fielen ihm ein, die die verschollene Krone des unseligen Ordamon erwähnten ...

Gemeinsam machten sich Calaman und Assaf auf den gefahrvollen Rückweg. Am Rande der Khoram-Berge aber mussten sie sich trennen, um die Verfolger irrezuführen — nicht ohne das Versprechen, sich dereinst wiederzusehen. Unter großen Fährnissen und Entbehrungen gelangte der Zwerg zwei Jahre später (3073 v.BF) glücklich zurück in die Sicherheit der hohen Berge des Eisenwaldes, wo er es kaum erwarten konnte, seiner Angebeteten das geraubte Diadem zu überreichen. Als Aghira die Pracht der Krone erblickte, geriet sie in helle Verzückung. Rasch wurde die Verlobungsfeier abgehalten und die Hochzeitszeremonie für das kommende 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 prahlte vor ihren Schwestern und Freundinnen mit der Krone. So wurden Calamans Abenteuer in Xorlosch bald überall erzählt und fanden viele staunende Bewunderer. In manchen konservativen Zwergen aber erwachten Entsetzen und Zorn über Calamans leichtsinnige Tat, und so bereiteten sie schließlich unter der Führung des Bewahrers der Kraft *Xuragosch Sohn des Xergos* im Geheimen einen Prozess vor, um an dem Zwerg ein Exempel zu statuieren und die ehrwürdigen Hallen Xorloschs für immer von aller törichten Abenteuerlust zu säubern.

Am Hochzeitstag früh im Jahre 3072 v.BF waren alle Eingeladenen zusammengeströmt, und viele außenstehende Bewunderer des kühnen Calaman waren ebenfalls erschienen. Doch ehe die Zeremonie begann, erklärte der Angrosch-Priester den Bräutigam für unwürdig. Zugleich betraten gepanzerte Wachen des Xuragosch den Saal, um Calaman festzunehmen: 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.

Der Tag des Zorns und der Auszug der Zwergensippen (3072 v.BF)

Zwar sagte sich Calamans Braut Aghira sofort vor aller Augen von ihrem angehenden Gemahl los, doch seine Sippe hielt zu ihrem Prinzen, und viele seiner Bewunderer ebenfalls. Nach kurzem Aufstand der Kinder Curobans waren die priesterlichen Wachen entwaffnet und vor die Saaltüren gedrängt. Nun wurde beraten, wie auf die Verbannung des Zwergenprinzen zu reagieren sei. Die Anhänger Calamans fassten einen für Zwerge ungewöhnlich schnellen, dafür aber (wie es in ihrer Natur liegt) umso trotzigeren Entschluss: Wenn Calaman ging, würden alle gehen: "Kar domadrosch — Auf ins Abenteuer!" war ein weitgehörter Schlachtruf.

Erfüllt vom Zorn auf die Ungerechtigkeit Xuragoschs packten nun viele Zwerge ihr Hab und Gut zusammen, um Xorlosch zu verlassen. Am großen Tor wurden die ersten Ausziehenden unter Calaman erneut mit Waffen angegriffen, doch konnten sie nicht aufgehalten werden. Schließlich lag der freie Himmel vor den verstoßenen und abenteuerlustigen Angroschim.

Die Kinder Curobans in den Trollzacken

Die Trolle begrüßten die zwergischen Neuankömmlinge unter Calaman freundlich und ohne Arg, zumal auch die Zwerge ihnen gut gesonnen waren, waren die Riesigen doch arm an irdischen Schätzen und für den Gottdrachen im Süden offensichtlich uninteressant. Dennoch wurden die Trollzacken Jahr für Jahr von minderen Drachen heimgesucht, so dass immer wieder erbitterte Gefechte zwischen riesenhaften Wesen tobten. Die Kinder Curobans dagegen mieden den offenen Kampf in fremdem Gelände weitgehend und schufen sich tiefe Höhlen als Unterschlupf. Von hier aus aber sollten sie später den Trollen starke Äxte und Beile gegen die Drachen im Austausch für Speisen aus den Wäldern liefern.

Die *Calaman-Sage* berichtet, dass es nach dem ersten, konfliktträchtigen Kennenlernen sogar zu Bündnissen zwischen Zwergen und Trollen sowie den Kindern Tulams im Raschtulswall kam.

Die Streitigkeiten erfassten nach und nach Zwerge aller Stämme. So wurden auch immer wieder Abgesandte zu den Zwergen im Amboss geschickt, um den Beistand der anerkannt besten Krieger der Angroschim zu erbitten. Doch diese wollten sich allen Seiten gegenüber wohlwollend zeigen und erklärten sich so letztendlich für unbeteiligt.

Als der Monat zu Ende war, hatte fast jeder fünfte Zwerg seine Heimat verlassen und war aufgebrochen, sein Glück in der Ferne zu suchen. Xuragosch, der Bewahrer der Kraft, soll vor Zorn gerast haben, doch es gab kein Mittel, die Abtrünnigen zu halten, die rasch ostwärts zogen — der aufgehenden Sonne entgegen, um nach gefahrvoller und abenteuerreicher Wanderschaft erst in den Heimatbergen der Trolle, den Trollzacken, innezuhalten.

Eine aber war Calaman nicht gefolgt: Aghira, die nichts mehr fürchtete als den Verlust ihrer Schätze und die ihren Bräutigam ob seiner Torheit und baldigen Armut sogar noch verspottete. Dennoch wandte sich die Wut des Xuragosch zuerst gegen sie. Er forderte von ihr und den Kindern Aboralms mit drohenden Worten die Herausgabe der Krone, um sie gemäß dem alten Vertrag zurückzugeben oder aber der Seele Ordamons 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 selbst der Träger bösester Eigenschaften — erfüllt von Goldgier, Dünkel und Machthunger, bereit und fähig, seine `Besitzer' unheilvoll zu beeinflussen. Üble Strömungen gingen von dem hochgeschätzten Schmuckstück 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. Aghira weigerte sich, den Stirnreif Ordamons wegzugeben, 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 Hohen Angrosch-Priesters Xuragosch. So machte sich eines Tages 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 steinigten sie ihn wie einen räudigen Hund, nachdem ihre Schwester ihm mit ihrer schönsten Zierfibel die Augen ausgestochen hatte. An jenem Tag, an dem zum ersten Mal seit Bestehen der Welt ein Zwerg von einem Zwerg ermordet worden war, soll plötzlich die Erde selbst gebebt und gezittert haben. Flammen schlugen aus den Wänden, und der *Tag des Zorns* war über die unseligen Angroschim gekommen. Xorlosch versank binnen Stunden im Chaos, und Aghira, so heißt es, wurde für ihren Frevel in einen ewig brennenden Stein verwandelt. Die übrigen ihres Stammes flohen nun voller Angst aus den Höhlen Xorloschs nach Norden.

Der Auszug der Kinder Aboralms

Die Kinder des Aboralm zogen nach ihrer panischen Flucht aus Xorlosch um 3070 v.BF von Schuld getrieben nordwärts und hielten erst Jahre später in der baumarmen Einöde des Orklands inne.

Mit sich trugen sie einen Zierstein aus dem Stirnreif Ordamons, einen Smaragd, unscheinbar im Vergleich zu den zurückgelassenen Schätzen, und doch ein Same neuen Unheils und Träger des Fluches, der seitdem auf diesem Volk unauslöschlich ruhen sollte.

Auf ihrem Weg ins Orkland wird ihnen die erste mythische Begegnung zwischen Zwergen und den Elfen des Neunaugensees zugeschrieben. Damals hatten die Hochelfen bereits ihre Städtekultur begründet — trotzdem ist nicht auszuschließen, dass auch schon frühere Begegnungen mit den geschäftigen Zwergen die Elfen beeindruckt haben. Ebenso werden die Orks durch die Begegnung mit den ausgewiesenen Zwergen erstmals geschichtlich belegt.

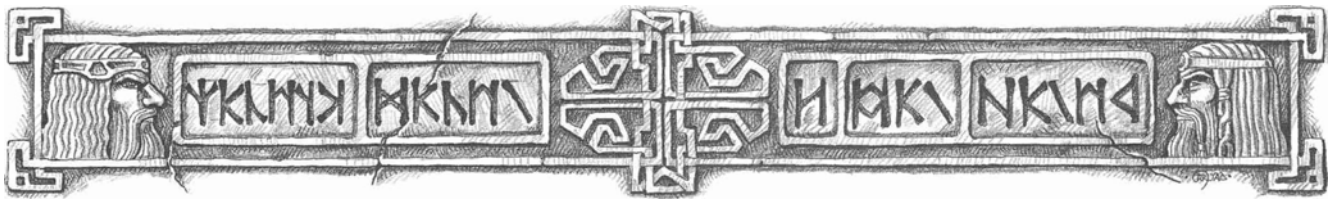
Zwar verliert sich die Spur der Kinder Aboralms irgendwo im Orkland — doch es wird vermutet, dass sie Gold unter den Bergen entdeckten und an den Hängen des Firunswalls die bis heute verschollene reiche Zwergenbinge und Goldene Stadt *Umrazim* errichteten und unzählige Minen und Stollen in die Berge trieben.

Ordamons Krone in der aventurischen Geschichte

In jener Zeit des *Tags des Zorns* geschah es, dass ein junger Priester des Angrosch und sein geodischer Seelenbruder gemeinsam die Natur der zurückgelassenen Krone ergründeten und fast dem Wahnsinn anheim fielen, als sie erkannten, welches tückische Unheil ihr Volk getroffen hatte. Hier entstand auch die Vermutung, der zutiefst böse Pyrdacor hätte die Krone eigens erschaffen, 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 mit der halbgöttlichen Substanz des Drachen verbunden. Doch zumindest zurücksenden konnten die Zwerge es dem Urheber des Unheils. Die Krone soll von Pyrdacor wieder seinem eigenen Hort einverleibt worden sein und viel später den Sturz des Drachen überlebt haben, woraufhin sie schließlich zu den Diamantenen Sultanen der Tulamiden gelangte. Nach deren Ende trug Hela-Horas angeblich die Drachenkrone, und heute lagert sie — so heißt es — in den Kaiserlichen Schatzkammern zu Gareth.

Andere Stämme und Sippen, die in den Jahren nach dem *Tag des Zorns* aus dem von Fehden zerrissenen und von göttlichen Strafen erschütterten Xorlosch verschwanden, zogen in die noch einsamen Koschberge, um dort ihr Königreich *Dumron Okosch* (die `Schwarze Zuflucht') zu errichten und Ruhe und Frieden zu finden. Der Zug der Auswandernden hatte dabei hinter den Toren Xorloschs meist über das offene Land geführt — niemand hatte die Zeit investieren können oder wollen, einen langen Tunnel zu graben. Doch keine Gefahr hatte die Zwerge auf ihrer Reise getroffen: Keine wütenden oder gierigen Drachen hatten sie attackiert, keine tobenden Unwetter ihren eiligen Marsch aufgehalten.

Unter diesen Sippen waren auch viele Geodenfreunde, und so ist auch ein hilfreiches Wirken dieser geheimnisvollen zaubernden Zwerge bei der Auswanderung zu vermuten. Es ist der Ausspruch des ersten Koscher Bergkönigs Aswadur überliefert:



»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 Jahr für Jahr Wagenzüge mit Korn, Fleisch und Gemüse zu den anderen Zwergenstädten und holten dort die Waren, die man im Kosch nicht gut herstellen konnte. Wenig soll hier gesagt werden über die unterschwelligen 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.

Auch im Amboss waren die Auswirkungen der Beben, die Xorlosch in Trümmer gelegt hatten, zu spüren. Zwar starben hier keine Zwerge, aber viele wichtige und schöne Gebäude und Höhlen waren zerstört worden. Vieler Jahre harte Arbeit war vernichtet, und nur ebenso langwierige Anstrengungen konnten die Schäden wieder beheben. Zugleich aber strömten zahlreiche Flüchtlinge aus Xorlosch und den umliegenden Bingen auch Amboss-Gebirge und baten dort um Zuflucht.

Nach langer und harter Debatte einigten sich die Alten und Weisen, dass man im Amboss, wo man mit den Freveln Xorloschs nichts zu tun hatte, nicht die Strafe miterleiden wolle, und weigerte sich, die Tore zu öffnen. Stattdessen 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 diese Hilfe dankbar an.

Einige unter diesen Zwergen aber wollten die eigene Teilschuld nicht anerkennen und predigten stattdessen Hass unter den Flüchtlingen. Sie wollten aus den Geflohenen eine Armee 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 wohlausgerüsteten Krieger des Amboss waren die verwirrten Flüchtlinge jedoch kein Gegner: Die Söhne Brogars wurden rasch zersprengt und ihr Namensruhm gebrochen, um für lange Zeit aus allen Chroniken zu verschwinden. So ist über das weitere Schicksal der Zwerge von Brogars Stamm nichts Eindeutiges mehr bekannt. Es heißt, sie seien unter ihrem Ältesten *Brumil* schließlich bis ins Eherne Schwert ganz im Osten Aventuriens gezogen, wo sich ihre Spur allerdings verliert. Bis zum heutigen Tag gelten sie als verschollen.

Die Kinder Brogars und die Wilden Zwerge

Wenngleich sich die Spur der Kinder Brogars ins Ehernen Schwert verliert, gibt es doch bis heute Spekulation das sich Reste dieses Stammes in jenen seltsamen 'Wilden Zwergen' wiederfinden, die in Höhlen und einfachen Hütten am Westrand des Ehernen Schwertes, in den Nordwalser Höhen und den Eiszinnen leben sollen, Firnelfen als Halbgötter ansehen, nur den feuer- und wärmespendenden Ingra kennen und sich selbst Brobim nennen.

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 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 kunstfertiger Artefakte, dass einst Zwerge in der Schwarzen Sichel lebten — und ein zusammen mit diesen Stücken gefundener Zwergenknochen trägt eindeutig die Zahnspuren eines Ogers (siehe auch das Kapitel Wilde Zwerge, Seite 87).

Von den weit versprengten Sippen

Nach dem *Tag des Zorns* flohen noch viele kleine Sippen und auch einzelne Zwerge 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 einiger Dschungelstämme der Waldmenschen 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.

Das Goldene Zeitalter und der zweite Drachenkrieg (3072 bis 2100 v.BF)

Mit dem *Tag des Zorns* endete die Zeit der Unschuld für die Angroschim, 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 schien zum Überleben bald notwendiger als Stammeszusammenhalt und Freundschaft.

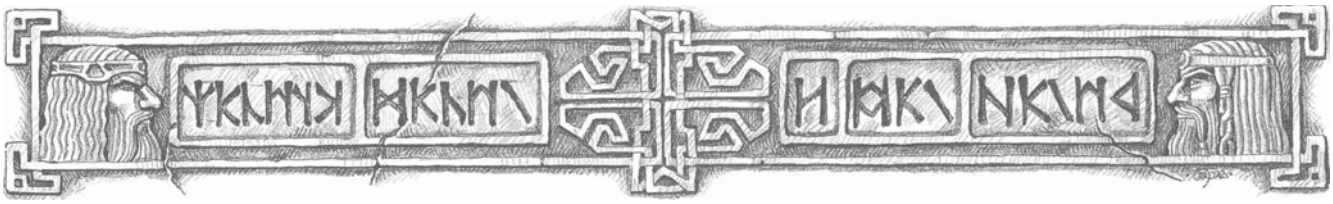
Jene, die voller Reue in Xorlosch geblieben waren (und die später zum Volk der Erzzwerge werden sollten), versuchten nach Kräften, die Schäden zu beheben und die unterirdische Stadt nach und nach wieder aufzubauen oder zumindest als Mahnmal für die Nachwelt zu erhalten.

Auch hei dem Aufbau der neuen Reiche außerhalb Xorloschs gab es große Taten und heldenhafte Frauen und Männer, die den höhnischen Namen des *Goldenen Zeitalters mit* echtem und ehrlichem Sinn und Leben erfüllten, als sie ihre Völker zu neuer Blüte führten. Doch der einstige Zusammenhalt aller Angroschim war vergangen, und über kurz oder lang kam es in jedem Volk zu blutigen Fehden zwischen den Sippen, die auch manches Todesopfer forderten.

In den nun folgenden Jahren widmeten sich die Wackeren 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. *König Schoraxan*, der erste Waffenmeister Angroschs', erklärte in seiner ersten Predigt, die Ambosszwerge seien ein Volk, "das zum Gedeihen niemanden braucht als Angrosch und sich selbst".

Der Kummer des Calaman

Eine Sage der Brillantzwerge erzählt, wie zur Zeit der Troll-kämpfe gegen die Drachen (um 3000 v.BF) der mit knapp hundert Jahren immer noch junge Prinz Calaman nach Süden aufbrach, um seinen Freund und Gefährten Assaf zu besuchen.



Damals hatte Calaman diesem geschworen, ihn wiederzusehen, falls sie beide überleben sollten, und ihm eine von Urvater Curoban selbst geschmiedete Gewandfibel geschenkt, die er einst aus einer halbzerstörten Binge geborgen hatte. Mit Listen und Finten, die noch heute jedem Meisterspäher Ehre machen würden, entkam er den übermächtigen Drachen und hatte im Raschtulswall nach wochenlanger Suche die Zelte des ständig fliehenden Volkes der Tulamiden gefunden.

Hier sah er sich nun einem jungen Mann mit dem Gesicht Assafs gegenüber. Er umarmte den Freund und pries, dass ihn die Jahre nicht grauer hatten werden lassen. Doch der 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 Gefährten, der ihn mit schwacher Stimme begrüßte und sich beglückwünschte, so lange gelebt zu haben. Mit Eifer ließ sich der alte Assaf gar sein Bündel mit alten Habseligkeiten bringen und suchte daraus die alte Fibel. Kaum aber hatte er sie Calaman zurückgegeben, fiel ein Schatten über sein Gesicht, und Assaf starb.

Nachdem er seinen Menschenfreund nach Zwergenart bestattet hatte, schenkte Calaman die Fibel dem jüngeren Assaf, 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 und 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.

Der Untergang Umrazims

Als einziges aller Zwergenvölker nutzten die Zwerge Umrazims Sklaven zum Bergbau – unterworfene Orks aus der Umgebung des Firunswalls. Das reiche und mächtige Umrazim prosperierte über viele Jahrzehnte. Doch der alte Fluch des Drachen, den die Kinder Alboralms in Gestalt eines Smaragds aus Ordamons Krone mit sich geführt hatten, ließ einmal mehr Goldgier und falschen Stolz aufflammen. Um ihrem Gott möglichst keine ihrer Schätze mehr zu opfern, wandten sich die Zwerge Umrazims sogar von Angrosch ab und blieben beständig in ihrer Gier. Ein Geode schliff den Smaragd zu einem Fokus und einer Linse, durch die man in die Tiefen der Erde sehen und alle Schätze erblicken konnte. Mit Hilfe dieses `Goldauges' füllten sich die Schatzkammern Umrazims noch mehr und quollen bald über.

Etwa zur Zeit des *Zweitens Drachenkrieges* jedoch rebellierten orkische Sklavenarbeiter, vom Reichtum motiviert, mit Unterstützung freier Orkstämme in den Minen und töteten hei dieser grausamen Revolte schließlich fast alle der über 5.000 von Angrosch verlassenen Zwerge. Bergkönig *Ardorag* brachte sich gar selbst Angrosch zum Opfer dar. Nachdem Umrazim den Orks in die Hände gefallen war, sollen sie nach verbreiteter Meinung viel Wissen von den Zwergen übernommen und wahrscheinlich auch den Kult um den Schmiedegott Gravesh entwickelt haben. Das Goldauge aber blieb über Jahrtausende verschollen.

Die Spuren der fliehenden Zwerge unter *Aboralm II.* verlieren sich irgendwo im Westen und Norden Aventuriens – vermutlich sind sie einfach nach und nach umgekommen. Allein in einigen abgelegenen Minen und Bergwerken im Orkland haben Nachkommen der Herren Umrazims überlebt, doch nichts ist von ihrer einstigen Macht geblieben. Man spricht von den dumpfen, degenerierten *Tiefzwergen*, die irgendwo dort leben sollen (siehe Seite 85ff). Aber auch die Spuren der mysteriösen *Roten Zwerge* lassen sich bis nach Umrazim zurückverfolgen.

Das Gold Umrazims aber ist bis zum heutigen Tag noch immer das Ziel vieler Schatzsucher und Abenteurer, und insbesondere über das *Goldauge* gibt es zahlreiche Legenden.

Pyrdacor glaubte, sein Ziel erreicht und die Zwerge geschwächt und zerstreut zu haben. Von nun an richtete er sein Augenmerk vor allem darauf, seinen echsischen Dienern ähnliche Kräfte über die Elemente zu gehen, wie sie die Geoden besaßen – denn jene waren die einzigen Feinde, die er nicht besiegen konnte.

Dieses Streben aber weckte, so heißt es, den Zorn der Götter selbst. Sie trachteten danach, das Handeln des Goldenen Drachen zu beenden, das die Weltordnung bedrohte. Unter der Führung des Hohen Drachen *Famerlor* brach um 2260 v.BF (mit vorangehenden Scharmützeln ab etwa 2300 v.BF) der *Zweite Drachenkrieg* über Aventurien herein und verwüstete in den folgenden Jahrhunderten den Kontinent. Zu seinen Heeren rief Pyrdacor auch Hilfe von jenseits des Kontinents – und so marschierten zu jener Zeit selbst Riesen, um ihm zu dienen.

Dennoch war der Gottdrache den gegnerischen Heeren unterlegen, und er rief nun den Namenlosen zur Hilfe, dessen Verbündete und Gesandte die Armeen Famerlors zunächst besiegen konnten. Das Bündnis aber glich einem niederhöllischen Pakt, da der verstoßene Gott ohne Namen auch unter den Dienern Pyrdacors Zwist und Zwietracht schürte. So geschah es, dass etwa 2200 v.BF die Heere des Namenlosen – Echsen ebenso wie Oger und Trolle, aber auch fehlgeleitete Menschen, Zwerge und Wesen, für die es heute keine Namen mehr gibt – die Elfenstadt Tie'Shianna zerstörten. Der Exodus der Hochelfen war die Folge, und viele, die einst Pyrdacor angebetet hatten, flüchteten auf die mythischen Inseln im Nebel.

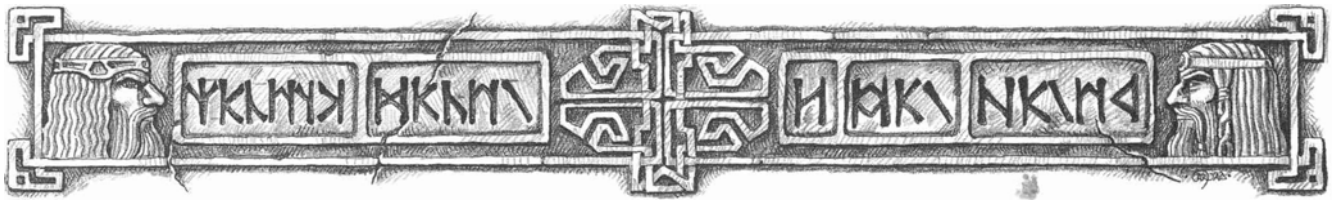
Der *Zweite Drachenkrieg* sollte aber noch weitere einhundert Jahre andauern. Erst um 2100 v.BF endete der epochale Kampf mit dem Sieg der Götter über Pyrdacor, dem alten Feind des Zwergengeschlechts. Der geballten Macht der streitenden Alveraniare entging das Echsenreich von Zze'Tha nur durch Entrückung in die Sphären. An seiner Stelle blieben die Wüste Khôm und der Wal-el-Khomchra zurück.

Die Angroschim überstanden diese Zeit des Chaos in ihren sicheren Berghallen. Allein die Zwerge des Amboss waren am Sturz des Drachengottes beteiligt.

Mythische Kreaturen des Zweiten Drachenkrieges

In vielen Mythen der Zwerge (und anderer Völker) spiegeln sich noch immer verschwommene Erinnerungen an den Zweiten Drachenkrieg und die Echsen wider. So erwähnen insbesondere die Zwerge und die Tulamiden die Sage vom *Molcho*, dem angeblich 'schrecklichsten Ungeheuer der Welt'. Diverse Erzdämonen und sogar der Namenlose werden diesem Geschöpf als Erzeuger zugeschrieben, das sehr unterschiedlich, aber immer mit einer schleimigen Schuppenhaut und großen Zauberkräften beschrieben wird.

Ebenso ist auch gern von dem 'Flammenden Aar' *Alagrimm* die Rede, einem von Feuer umspielten Adler' und wichtigen Streiter Pyrdacors im Drachenkrieg. Insbesondere den unartigen Zwergenkindern erzählen die Angroschim gern, dass der Molcho oder der Alagrimm kommen würden, wenn sie nicht still sind, ihre Suppe nicht essen oder nicht schlafen gehen wollen.



Die Wurzeln der Druiden

Bereits während der Zeit des Zweiten Drachenkrieges wurden auch die Beziehungen zwischen ausgestoßenen Zwergen und den urtulamidischen Menschen des Raschtulswalls immer en ger. Der gegenseitige kulturelle Austausch beider Rassen brachte erste Kontakte zwischen Geoden und urtulamidischen Stam meszauberern hervor. Aus beiden sollten sich über viele Jahrhunderte die Druiden entwickeln, die bis heute sowohl in der Tradition der menschlichen Zauberei wie auch der naturverbundenen Elementarkraft der Geoden stehen.

Nach dem Untergang Pyrdacors um 2100 v.BF fühlten sich die übriggebliebenen drachischen Schergen nicht mehr an ihren Eid auf den alten Frieden gebunden, und viele von ihnen flogen nordwärts, um Xorlosch zu verheeren. Unter unzähligen Opfern konnten sie zurückgeschlagen werden, doch die großen Würmer trieben sich noch lange im Eisenwald südlich des Flusses herum und verwüsteten das Land.

Die dortigen Sippen der Erzzwerge riefen einen der Ihren zu ihrem König aus, ohne allerdings 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 habe und die üble Macht des Drachen noch immer lebendig sei. Diese Gefahr vor Augen, 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 Entstehung der Brillantzwerge (um 2050 v.BF)

Derweil waren die ausgestoßenen Zwerge von Curobans Sippe mit ihrer ersten Heimat in den Trollzacken zunächst sehr zufrieden. Calamans Neffe und Nachfolger *Crammay Sohn des Carmaron* (Calaman war unvermählt und in Einsamkeit gestorben) war dem Rat seines Oheims gefolgt, sich ob ihrer Kurzlebigkeit nicht zu sehr mit den Menschen anzufreunden. Stattdessen war er ein großer Freund der Trolle geworden. Vieles hatten Zwerge und Trolle damals gemeinsam in Angriff genommen, und Crammay und *Strock,* den Weisesten der Trolle seiner Zeit, verband tiefe Freundschaft. Hätte diese enge Ver., bindung angehalten, hätten die Trolle gewiss den menschlichen Heeren in späteren Jahrhunderten widerstehen können — und vielleicht würde sich in Darpatien heute ein Reich der Trolle und der Zwerge erstrecken.

Wenige Jahrzehnte nach dem Zweiten Drachenkrieg jedoch wurden die Zwerge von den Trollen aus ihren Höhlen vertrieben. Die Ursache dieses Zerwürfnisses um 2050 v.BF ist unklar. 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 aber auch auf Kobolde, Grolme oder Menschen zutreffen mag.

So zogen die erneut heimatlosen Zwerge weiter nach Osten in einen Bergzug, der zu ihrer Freude außer wilden Tieren keine Bewohner aufwies: die heutigen Beilunker Berge. In der Folge entstanden hier die Hallen von Lorgolosch und ihre 'Hauptstadt' Schatodor, wo die Zwerge die Steine fanden, die seitdem als ihr kostbarstes lebloses Gut gelten. Nach diesen feuerfunkelnden Diamanten nennen sich die Angroschim von Curobans Volk noch heute *Brillantzwerge.*

Die folgende Zeit verlief für die Kinder Curobans ruhig. Einzelne Helden, nicht aber das ganze Volk, hinterließen ihre Spuren in der Geschichte. Nach dem Tod Pyrdacors glaubten die Brillantzwerge, dass seine Schätze nun herrenlos in der neuen Wüste lägen, 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 nicht ohne Gefahren, und Wüste und Wurmgezücht kosteten viele junge Zwerge das Leben. Kaum ein König der Brillantzwerge erreichte ein hohes Alter, viele starben bei Abenteuern und Heldentaten in fernen

Der Anbruch eines neuen Zeitalters

Nach dem Zweiten Drachenkrieg schien es den Angroschim lange Zeit, als wären sie die einzig zivilisierte Rasse auf dem Kontinent. Um etwa 2000 v.BF hatten die Ambosszwerge begonnen, im nördlich gelegenen Finsterkamm (und zunehmend an der Oberfläche) zu siedeln. Schon während des Wiederaufbaus hatten sie sich der Sicherung überirdischer Gebiete zugewandet, die als überragend wichtig für das Volk galten. Quellen, Acker und Weiden, vor allem aber weite Waldgebiete fielen unter die Herrschaft der Zwerge, die sich dort Nahrung und Wasser, Bau- und Feuerholz besorgten (denn die steinerne Kohle der Berge verwendete man ausschließlich für Schmiedearbeiten).

Weder von den aufstrebenden tulamidischen Sultanen, die die letzten Echsen vertrieben und 1757 v.BF ihre Hauptstadt Khunchom errichtet hatten, noch von den Flüchtlingen aus dem Güldenland (um 1625 v.BF die Hjaldinger, um 1500 v.BF Ausgestoßene des Imperiums unter Führung eines Brajan-Priesters) nahmen die Zwerge im Amboss oder anderswo Notiz. Stattdessen mussten sich insbesondere die Ambosszwerge ab etwa 1000 v.BF mit den sich dort ausbreitenden Goblins 'herumschlagen'.

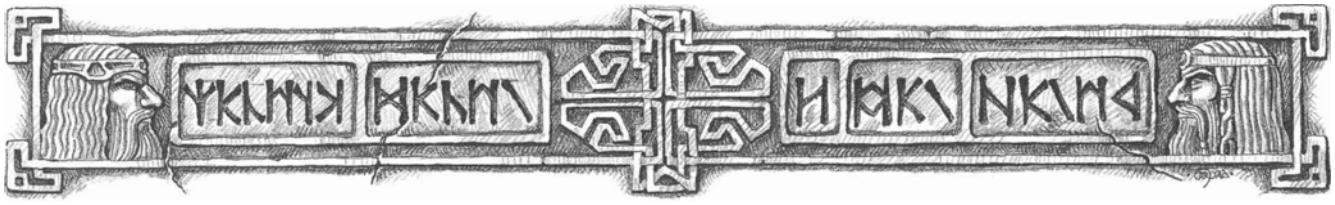
Schon früh war es zu Streitereien und Kriegen gegen die zahllosen Goblins und Orks gekommen, die sich in jenen Jahrhunderten nach dem Zurückgang der Drachenmacht im Land zwischen Amboss und Yaquir ausbreiteten. Mangels landwirtschaftlicher Kenntnisse begehrten diese jungen Völker die eifersüchtig bewachten Wälder als Jagdgründe.

Bis heute kennt man die *Schlacht vom Yaquirquell,* in der die Zwerge eine zehnfache Übermacht der Goblins zerschmetterten, und die legendenumwobene *Siebentageschlacht,* in der sich ein Heer der Orks beinahe den Zugang zu den oberen Ebenen der altehrwürdigen Hallen im Amboß erkämpfte und *Bergkönig Swornir* zusammen mit den Ältesten vieler bedeutender Sippen fiel.

Da die die Söhne und Töchter vieler Sippen ständig die überirdischen Besitztümer des Volkes gegen Feinde schützen mussten, konnte wenig an den Hallen im Amboss selbst getan werden. Das Bergkönigreich *Waldwacht* wuchs ebenso schnell wie der tiefe Hass auf alle Wesen aus dem Schwarzpelzgeschlecht. Zwar waren die Angroschim den Orks an Kampfgeschick und Waffenkunst weit überlegen, doch glich der Kinderreichtum der Schwarzpelze jeden Verlust schnell wieder aus. Letzten Endes siegte weder die eine noch die andere Seite.

Das Eherne Zeitalter (883 v.BF bis 1020 BF)

Im Jahr 883 v.BF — dem 'Jahr des langen Regens, der Harbogs Minen volllaufen ließ' — siedelten unter Kaiser *Seneb-Horas I.* zum ersten Male `Großlinge' (sprich bosparanische Siedler aus dem Westen) im Königreich Tosch Mur der Ambosszwerge. Hier waren die Menschen bis zur Quelle des Yaquir vorgestoßen, hatten sich einige Scharmützel mit den inzwischen schon kriegserfahrenen Goblins geliefert und einen bewaffneten Vorposten für spätere Ansiedlungen errichtet. Nach ersten Auseinandersetzungen mit den Fremden erstürmten die Ambosszwerge unter ihrem König *Tordisch Grimm* die Feste *Yaquir-quell* und zerstörten in blutigem Kampf den erst kürzlich



Vorposten. Es gelang der im Folgejahr 882 v.BF entsandten Strafexpedition nicht, die Zwerge in einer Schlacht zu stellen. Die Goblins aber konnten endgültig aus dem Yaquir-Gebiet vertrieben werden, was den Boden für weitere Siedler aus dem Lieblichen Feld ebnete.

Ein Vertrag zwischen Zwergen und Tulamiden

Obwohl heute keine Urkunden mehr davon künden, soll es schon in frühen Tagen (noch vor der Expansion der güldenländischen Siedler) einen Vertrag zwischen Ambosszwergen und Tulamiden gegeben haben, der das Siedlungsrecht im Yaquirtal allein den Zwergen zusprach und so ein friedliches Auskommen miteinander garantierte. Als nun die Bosparaner ihrerseits die Länder am Yaquir erreichten, war es der tulamidische Sultan *Mordai ibn Duris,* der im Peraine 881 v.BF mit seinem Heer den Zwergen des Amboss zur Hilfe kam. In der Schlacht südlich von Punin aber erlitt das tulamidische Heer trotz des Einsatzes von Kamelreitern und Kriegselefanten eine schwere Niederlage — die verlustreichste seit Jahrhunderten. Infolge dessen gab sich der bosparanische Kaiser *Seneb-Horas* damals gar den Titel `Fürst der Tulamiden'. Den Ambosszwergen aber gelang es dennoch, sich nach Anfangsschwierigkeiten mit den Bosparanern einigen.

Ambosszwerge in der Roten Sichel

Die Zwergensippen aus Waldwacht (die ausgezogen waren, - um im Massiv der Roten Sichel Fuß zu fassen) wurden von den Goblins völlig vernichtet, was hauptsächlich auf die überwältigende Überzahl ihrer Gegner zurückzuführen sein dürfte.

Das Zusammentreffen mit den güldenländischen Siedlern und deren energisches Vordringen ließ die Angroschim über die Jahrzehnte hinweg wieder enger zusammenrücken. Denn die hereinbrechende Flut landhungriger Menschen beanspruchte Länder, zog Grenzlinien und bedrohte alle 'Eindringlinge' mit harten Strafen.

Nach langen und schwierigen Verhandlungen einigten sich die Angroschim darauf, in Zeiten der Not erneut einen *Rogmarok,* einen Hochkönig zu wählen — ein Beschluss, den alle Völker außer den verfluchten Kindern Aboralms und den verschwundenen Nachfahren Brogars mittrugen.

Hochkönig Angbarosch von Kosch (880 bis 570 v.BF)

Der Anstoß zu großen Veränderungen kam im Jahr 865 v.BF. Die erste Begegnung mit den Zwergen des Amboss hatte den aufstrebenden Bosparanern gehörig Furcht und Respekt eingeflößt. Umso erstaunter war man über die friedliche Annäherung mit den Zwergen im Kosch. So berichtet eine der wenigen erhaltenen Quellen 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.*

Auch abseits vornehmer Stellungnahmen herrschte Zuneigung zwischen den so unterschiedlichen Völkern der Menschen und Zwerge. Als Ereignisse wie die *Trollkriege* (873-856 v.BF) oder der *Erste Zug der Oger* gegen die Siedlung Gareth 871 v.BF das Reich in schwerste Bedrängnis brachten, waren die Siedler einige Male auf den Schutz durch die Zwerge angewiesen.

In jene Jahre fällt auch die Herrschaft des Koscher Zwergenkönigs *Angbarosch Sohn des Asmond,* der seinem Volk als Oberster Richter gedient hatte. Trotz vereinzelter Annäherungen zwischen Zwergen und jenen Altreichern, die nach Trollen, Ogern und Begegnungen mit Tulamiden noch in den Mittellanden verbliehen waren, war es notwendig geworden, die Gebietsansprüche beider Völker zu regeln und zu verhandeln, um die immer wieder aufflammenden Konflikte endlich beilegen zu können.

So wurde Angbarosch zum ersten *Rogmarok* seit dem Ende des *Steinernen Zeitalters* gewählt. Er war ein Hochkönig mit großen Rechten und dem noch größeren Auftrag, die Konflikte mit den Menschen zu einem Ende zu bringen. Seiner Wahl im Jahr 756 v.BF 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.

Der neue Hochkönig erfüllte seinen Auftrag gewissenhaft. Statt aber die momentane Schwäche der Menschen auszunutzen und die Heere der Angroschim gegen Bosparan zu führen und das geschwächte Kaiserreich auszulöschen (wie es manche Eiferer forderten und es sicher auch möglich gewesen wäre), nahm er — nachdem *Graf Broderic von Ferdok* 752 v.BF erste Kontakte mit den Koschzwergen geknüpft hatte — Verhandlungen mit dem 'Friedenskaiser' *Arn* auf. Er erreichte 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. Dieser Friedensvertrag zwischen Zwergen und Bosparanern war der erste Schritt zu einer Versöhnung beider Völker. Ausgehandelt wurde er in einer kleinen zwergischen Siedlung, die fortan zu Ehren des Hochkönigs Angbar genannt wurde.

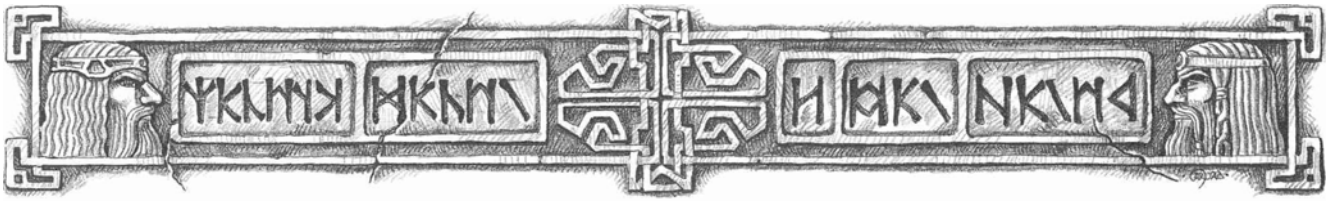
Die Angroschim lehrten die Neuankömmlinge viel Wertvolles über Handwerk und Kampf, aber auch über das Wirken des großen Gottes Angrosch. Schon bald entwickelte sich das noch junge Angbar zu einem Ort, in dem Menschen und Zwerge unbekümmert Handel trieben und Wissen austauschten. Auch die Menschen hatten den Zwergen einiges zu bieten. So zeigten sie ihnen, dass die 'eigenartigen glänzenden Tiere in der Tiefe der Seen und Flüsse' tatsächlich nicht nur essbar, sondern geradezu delikat waren, wenn man sie gut zubereitete.

Zu jener Zeit waren die nördlichen Lande des Bosparanischen Reiches nach den ersten Kriegen nur dünn von Menschen besiedelt, und die Elfen des Auvolkes siedelten sich in den lichten Laubwäldern zwischen Amboss, Yaquir und Großem Fluss an, wo der Name Albenhus noch heute von ihrer Gegenwart zeugt.

Im Jahr 730 v.BF entdeckte *Aldiran von Wengen* im Kosch einen Gebirgspass, der später als *Greifenpass* bekannt werden sollte. Drei Jahre später, 727 v.BF, errichteten die Menschen dort mit Hilfe der Koscher Zwerge die Wergenburg als neuen Außenposten im Gebirge. Durch

Die Fosslinger'sche Schandbartkrise'

Ein interessantes kulturelles Missverständnis begab sich im Jahr 633 v.BF, als der bekannte fahrende Bierhändler *Hargen Fosslinger* wie so oft vor den Toren Xorloschs sein auch von Zwergen bewundertes Gebräu anbieten wollte. Um das Herz einer Dame zu erobern, hatte Fosslinger sich seinen wallenden Vollbart neu stutzen lassen. Die Erzzwerge aber 'erkannten' in dem neuen Schnitt einen auffälligen 'Schandbare (siehe Bartwuchs Seite 30). In dem Glauben, andere Angroschim hätten dem Menschen ob seiner betrügerischen Absichten einen besonders markanten `Bierpanscher- und Goldfälscher-Bare verpasst, verjagten sie den arme Hargen und ließen ihn mitsamt seines biergefüllten Karrens vor den Toren stehen. Erst, als die Zwerge von immer mehr Menschen mit ähnlichen Schandbärten erfuhren, dämmerte ihnen ihr Irrtum. So zog schließlich eine erzzwergische Gesandtschaft zu dem Bierhändler und überbrachte ihm ein exklusives Recht, mit seinem mundigen Gesöff vor den Toren Xorloschs handeln zu können.



die Verspätung eines Geldboten aber fühlten sich die Angroschim um ihren Lohn für die Hilfe betrogen, und es kam zum tragischen *Wergenburgmassaker*, bei dem alle menschlichen Bewohner der Burg (unter ihnen auch Aldiran) von den Zwergen erschlagen wurden.

Dieses Ereignis zeigte — noch während der Regierungszeit des umsichtigen Angbarosch —, wie schnell der Frieden in Gefahr geraten konnte. Auch mit den stärker siedelnden Auelfen gerieten Zwerge und Menschen im Kampf um die Nutzung der holzreichen Wälder in den nächsten Jahrhunderten immer mehr in Konflikt. Bereits 720 v.BF hatten sich Menschen in einer Elfensiedlung am Valquir niedergelassen, sie Taladur genannt und die dortigen Elfen vertrieben. Um 570 v.BF siedelten sich in Taladur auch Zwerge aus dem Amboss an und vertrieben die letzen Elfen.

Die Dunklen Zeiten (570 bis 257 v.BF)

Derweil dräute großes Unglück aus Bosparan: Von dort aus zog Kaiser *Fran-Horns* (`Der Blutige') mit einer großen Armee gegen die aufständischen Bürger der Stadt Gareth ins Feld. Im Jahr 568 v.BF fand vor den Mauern der Stadt die *Erste Dämonenschlacht* statt, in der die von Fran-Horas entfesselten Dämonen schließlich Freund und Feind gleichermaßen 'niedermähten'. Zurück blieb die verpestete Dämonenbrache südlich von Gareth.

Nachdem der 'Blutige' Kaiser vier Jahre später (564 v.BF) qualvoll in seinem Palast in Bosparan verstorben war, brachen für das Alte Reich die *Dunklen Zeiten* an, die ganze vier Jahrhunderte (bis 162 v.BF) dauern sollten.

Während die menschlichen Siedler stark vom Zusammenbruch der Ordnung betroffen waren und überall in den Mittellanden große Horden und Heere von Goblins und Orks einfielen, waren die Zwerge im Eisenwald, im Amboss, in Xorlosch, im Kosch und in den Beilunker Bergen weitaus besser vor der dunklen Epoche geschützt.

Der Wengenholmer Bund auf Ewig

Wengenholm im Kosch war nicht zuletzt durch die Errichtung der Angenburg 560 v.BF zu einem Zufluchtsort für die entlaufenen Sklaven und vertriebenen Bauern aus Garetien geworden. Im Jahr 524 v.BF zeigten die Zwerge, das das Massaker vor 200 Jahren nicht zu einer dauerhaften Freundschaft zwischen Menschen und Angroschim der Koschberge geführt hatte. Als Oger die Wergenburg im Kosch belagerten, vertrieb sie das mutige Eingreifen der Koschzwerge. Zum Dank schlossen die Koscher Siedler mit den Angroschim in den gefahrvollen *Dunklen Zeiten* den sogenannten *Bund auf Ewig*.

Als 329 v.BF Kaiser *Jel-Horas* Truppen gegen die aufständische Enklave im nördlichen Kosch entsandte, die Angenburg schleifen ließ und Hunderte Wengenholmer in die Sklaverei verschleppte, waren es die Koscher Zwerge, die viele der Flüchtlinge bei sich aufnahmen. 312 v.BF wurde schließlich sogar die Burg Koschwacht als Bastion gegen die Übergriffe des bosparanischen Reiches errichtet. Nach Verhandlungen mit den Zwergen des Kosch verzichtete Jel-Horas auch auf eine Belagerung. Die menschliche Enklave Wengenholm im Kosch blieb weiterhin unabhängig.

Einzig mit den Elfen wollte sich für die Zwerge kein richtiges Zusammenleben ergeben. Zu unterschiedlich waren wohl Völker, Kulturen und Ansichten. Besonders häufig wurde den Angroschim 'Frevel an den Wäldern' vorgeworfen. Auch wenn nicht viel aus den Dunklen Zeiten überliefert ist, müssen die Konflikte zwischen Elfen und Zwergen sich in diesen Jahren immer weiter zugespitzt haben, bis es schließlich im 3. Jahrhundert v.BF zu den *Elfenkriegen* kam (die von den Zwergen allerdings weit weniger erbittert geführt wurden als jene gegen die Orks).

Federführend betätigte sich hier der ehrgeizige und streitlustige *Swerka vom Amboss* (seines Zeichens König von Waldwacht), der es auf dem Höhepunkt der Elfenkriege sogar his zum Hochkönig und Heermeister aller Zwerge brachte. Doch Swerkas Wirken blieb auf seinen eigenen Stamm im Amboss beschränkt, und obgleich manche seiner Notzeitenerlasse' (wie das Bierhandelsverbot unter dem Amboss) heute noch beachtet werden, war Swerka eine tragische Figur — ein großer Recke zur falschen Zeit, nach dessen Unfalltod die Kämpfe rasch abflauten.

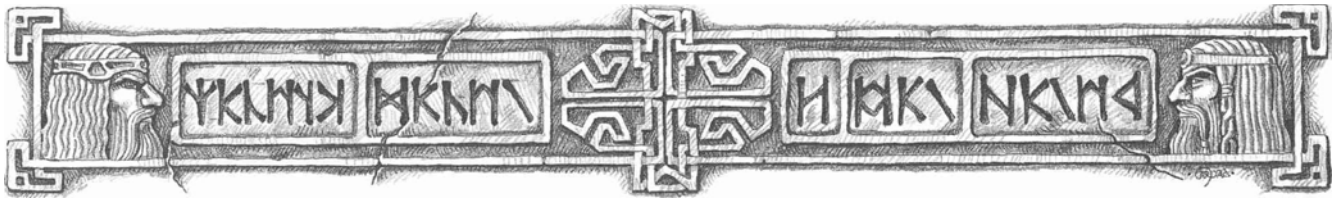
Die folgenden Jahre hindurch machten die Zwerge des Amboss eher als einzelne Helden oder als ruhmreiche Söldnertrupps von sich reden. Eine allgemeine Anstrengung aller Kräfte war nicht mehr nötig (was vielen heißblütigen Zwergen nicht gefiel). Doch dann kamen die Orks

Die Hügelzwerge während der Dunklen Zeiten

Statt sich wie die übrigen Völker in die Berge zurückzuziehen und alle Eingänge zu versiegeln, gingen die Hügelzwerge uun-ter die Erde und schufen sich sorgfältig verborgene Häuser, an denen die Scharen der Plünderer und Banditen achtlos vorbeizogen. Jene Jahre sind den Hügelzwergen auch als die *Heldenzeit* bekannt, denn weder zuvor noch danach gab es für dieses Volk so viele Gelegenheiten zu großen Abenteuern und kühnen Heldentaten. Letzten Endes aber siegte der Wunsch nach einem geruhsamen Leben, in dem man in den sicheren Wänden bei einem guten Schluck von wichtigen Taten und bedeutenden Heroen singen und erzählen konnte.

Der Pakt von Saljeth (257 v.BF bis 0 BF)

Ab 257 v.BF sammelten sich große Orkheere an den nördlichen Grenzen Andergasts und des verfallenen Alten Reiches, die schließlich 253 v.BF die nördlichen Provinzen angriffen. In Baliho, das den Schwarzpelzen schnell in die Hände gefallen war, ernannte sich der Ghorinchai-Häuptling *Nargazz Blutfaust* schließlich zum `Könik des Nortreisches'. Die Orks konnten 250 v.BF vor Wehrheim gestoppt werden konnten, die Stadt Saljeth (das heutige Greifenfurt) aber wurde von den Schwarzpelzen gestürmt. Hier ließen sie sich für die



nächsten knapp einhundert Jahre nieder und errichteten das größte Tairach-Heiligtum außerhalb des Orklandes.

Von der Bedrohung durch die Orks waren nicht nur die Menschen in den Mittellanden, sondern auch die dort beheimateten Elfen und Zwerge massiv betroffen. Für die Zwerge war nach nur einhundert Jahren erneut die Zeit gekommen, einen Hochkönig zu wählen, um der Bedrohung durch die Schwarzpelze Herr zu werden. Die Wahl fiel auf den Brillantzwerg *Ramoxosch III. von Lorgolosch,* der nach langen Jahren des Abwägens und Entscheidens 172 v.BF zum Hochkönig der Zwerge bestimmt wurde und 53 Jahre (bis 119 v.BF) im Amt bleiben sollte.

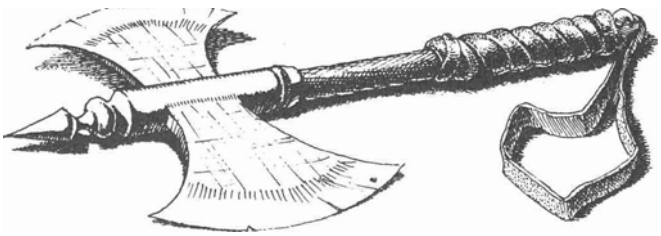
Ramoxosch trat der Bedrohung entschlossen entgegen und suchte dazu auch die Unterstützung der Elfen. Nachdem im Jahr 141 v.BF in der von Orks besetzten Stadt Saljeth der Greif Scraan erschienen war und die menschlichen Sklaven Mut für einen Aufstand gefasst hatten, war der Zeitpunkt der Entscheidung gekommen. Im Rahja 141 v.BF führte Hochkönig Ramoxosch ein Heer von fast 500 Zwergenkriegern in die Schlacht gegen die Orks. Mit den vereinigten Streitmächten des Elfenkönigs *Tasilla Abendglanz* und seinen 200 (teils berittenen) Elfen gelang es, ein nördlich von Saljeth lagerndes Heer von etwa 2.000 Orks in der heute legendären *Schlacht von Saljeth* vollständig zu vernichten und die Stadt zu befreien. Die übrigen Scharen der Orks wurden vertrieben und waren derart geschwächt, dass sie lange Zeit nicht mehr die Grenzen des Reiches überschritten.

Nach der erfolgreichen Schlacht schlossen Elfen und Zwerge den bedeutenden *Saljeth-Pakt,* der vor allem die gegenseitigen Rechte und Pflichten (namentlich die Holznutzung) regelte, aber auch zum ersten 'Freundschaftsvertrag' zwischen den beiden alten Völkern wurde. Mit der Thronbesteigung durch *Brigon-Horas* war es dem Alten Reich ah dem Jahr 162 v.BF gelungen, sich wieder aus den Dunklen Zeiten zu erheben und vor allem auch die Provinzen außerhalb des Lieblichen Feldes zu stabilisieren. Insbesondere die Stadt Gareth wurde zur Metropole einer wiedererstarkenden Provinz, und auch für Zwerge und Elfen brachen ruhige Zeiten an.

Nachdem aber die 'Schöne Kaiserin', Tyrannin und Dämonenbuhlerin *Hela-Horas* das Alte Reich noch einmal zu großer Macht geführt hatte, erhoben sich vor allem in dem aufstrebenden Gareth die Bürger und führten ihr Heer in Bosparan gegen die Kaiserin. So kam es am 30. Praios des Jahres 0 BF bei Brig-Lo zur *Zweiten Dämonenschlacht,* in der die Garether angeblich mit Götterhilfe über die bosparanischen Krieger und die von Hela-Horas entfesselten Dämonen triumphierten. Die Zerstörung Bosparans am 22. Rondra bedeutete das Ende des Alten Reiches. Von nun an sollte das noch im gleichen Jahr ausgerufene Neue Reich mit seiner Hauptstadt Gareth das politische Geschehen bestimmen.

Die Große Mauer von Vallusa

Neben den vielen kriegerischen Auseinandersetzungen verewigten sich die Angroschim auch als Baumeister in der Geschichte der Menschen. Eine ihrer Schöpfungen ist die 18 BF errichtete Große Mauer von Vallusa, die — weithin gerühmt —bis zum heutigen Tag allen Wirren der Zeit und Kräften des Wasser getrotzt hat.



Hochkönig Greifax und die Lex Zwergia (0 bis 900 BF)

In den Jahrzehnten nach der *Zweiten Dämonenschlacht* blühten die Lande um Gareth unter den 'Klugen Kaisern' des Neuen Reiches auf. Immer mehr Gebiete wurden von den schnelllebigen Menschen besiedelt. Auch wenn allgemein ein gutes Auskommen mit den Zwergen vorherrschte, wurden diese doch nach und nach zu einer Minderheit. Dies machte schließlich eine gesetzliche Regelung notwendig, deren Federführung von Seiten der Zwerge schließlich dem dafür 105 BF gewählten Hochkönig *Greifax Rechtsetzer von Xorlosch* übertragen wurde. Dieser war ein friedlicher Hochkönig, der sich in über drei Jahrzehnten größten Respekt in den Verhandlungen mit den Klugen Kaisern Gareths verdiente. Insbesondere *Kaiser Sighelm* war auf Seiten der Menschen an der Aushandlung der sogenannten *Lex Zwergia* beteiligt, in der vor allem die rechtliche Sonderstellung der Angroschim im Neuen Reich garantiert und gewährleistet wurde. Die *Lex Zwergia* musste dabei sowohl gegen die gewaltigen Forderungen Kaiser Sighelms wie auch gegen die anfangs starre Ablehnung der einzelnen Zwergenvölker durchgesetzt werden — was Hochkönig Greifax schließlich mit der Unterzeichnung im Jahr 160 BF erfolgreich gelang.

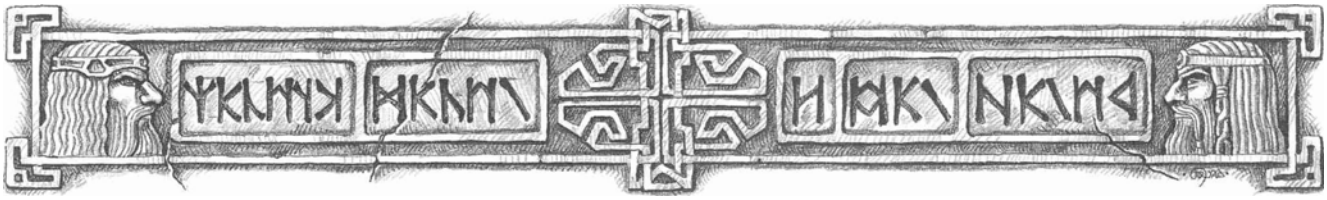
Fast zweihundert Jahre (fast drei Zwergen-Generationen) sollte die *Lex Zwergia* den mittelreichischen Angroschim Friede und ein gutes Leben ermöglichen. Im Jahr 335 BF aber schwangen sich mit dem Praios-Geweihten *Aldec Praiofold II.* die Priesterkaiser auf den Thron in Gareth, und eine Ära der Willkürherrschaft begann. Insbesondere dem *Orden der Göttlichen Kraft* (der späteren Inquisition) oblag es fortan, 'Falschgläubige' im ganzen Land zu verfolgen. Zu diesen gehörten neben Rondra-Gläubigen (insbesondere den Rittern des *Theaterordens),* Hexen, Druiden und Elfen auch viele Zwerge. Denn die Angroschim wären bei keinem Zwang der Welt von ihrem Gott Angrosch abgewichen und sahen nach der Verdreifachung des Zehnts auch in den Priesterkaisern jene gierigen, verdorbenen Mächte, gegen deren Treiben sie die Schätze der Berge und der Erde auf ewig zu schützen hatten. So kam es in jener Zeit am Schlund zu dem mehrfachen Versuch, die Feuerkultisten des Angrosch und deren Heiligtümer zu vernichten.

Die Ära der Priesterkaiser war für die Zwerge eine unangenehme Zeit, die sie letztendlich durch weiteren Rückzug in ihre unterirdischen Reiche überstehen konnten. Zum Glück währte auch diese Herrschaftsepoche gerade einmal zwei Zwergengenerationen.

Eschin vom Quell

Einer der ungewöhnlichsten Geoden war *Eschin vom Quell,* der sich um 550 BF als *die* 'Große Schlange' (Hesinde) als Schutzherrin erwählte. Der ungewöhnliche Glaube des Zwergs den Koschbergen führte zu einer Annäherung mit den Gelehrten so mancher Akademie. Eschin lehrte diese, vielen natur-und elementaraffinen Zaubersprüchen der Druiden und Hexen erstmals Formelgestalt zu verleihen und machte sie den Magiern somit erstmals zugänglich.

Doch der Zwerg musste in der Folgezeit miterleben, welch Missbrauch manche Magier (insbesondere unter dem Wirken Borbarads) mit dem Wissen trieben, das er ihnen eröffnet hatte. Die Geoden seines Heimatringes erzählen, dass Eschin vor lauter Gram darüber das Herz gebrochen sei — und tatsächlich erlebte der Zwerg den Fall des Dämonenmeisters nicht mehr. In den letzten ihm verbliebenen Jahren aber schuf er mit Unterstützung Hesindes zur Bekämpfung Borbarads einen silbernen Schlangenreif Diesen versteckte er im von ihm wiederentdeckten Tal der Elemente und ließ es von elementaren Mächten bewachen. Weiteres dazu finden Sie im Kampagnenband Rückkehr der Finsternis (2004).



Es war im Jahr 465 BF, als sich die Garether unter der Führung *Rohals des Weisen* gegen die Praios-Geweihten erhoben und sie vom Thron stießen, den Rohal im darauffolgenden Jahr (466 BF) mit dem Titel des 'Reichsbehüters' bestieg. Unter Rohal konnte das Land wieder aufblühen, und ein großes Gefühl von Freiheit verbreitete sich unter Menschen wie Zwergen. Künste entwickelten sich weiter, Wissenschaft und Forschung wurden vorangetrieben, und die Magie –das einzige, das die Zwerge mehr als skeptisch betrachteten – erstrahlte heller als je zuvor.

Damit einher aber ging auch das Anwachsen der dunklen Seiten der Magie: Besonders der machtvolle Schwarzmagier *Borbarad* und seinen Schergen versuchten, das Geheimnis der auffallend starken Magieresistenz der Angroschim zu ergründen. Niemand weiß, wie viele Zwerge damals in den Laboratorien und Folterkammern des 'Schwarzen Borbarad' (so nannten ihn die Zwerge bald) und seiner Anhänger umkamen, doch es müssen Dutzende, wenn nicht gar Hunderte gewesen sein.

Zulipan von Punin

Im Jahr 574 BF wurde der Magier Zulipan von Punin, ein Schüler und Getreuer Borbarads, Archomagus von der Academia von Punin. In den folgenden Jahren nutzte er seine Position für grausame Experimente an zahllosen Zwergen (die er von seinen Chimären und Gehilfen entführen ließ), um ihre hohe Magieresistenz zu erforschen und zu überwinden. Ganze Sippen sollen damals in den Kellern der Akademie umgekommen sein.

Die Regentschaft Rohals des Weisen währte 123 Jahre, und nachdem er 589 BF freiwillig den Garether Thron verließ und sich Borbarad im Kampf entgegenstellte, fiel das Neue Reich einmal mehr in Krieg und Untergang. Nach dem Verschwinden Rohals und Borbarads in der *Schlacht in der Gorischen Wüste* am 22. Boron 590 BF brachen im Mittelreich Streitigkeiten und Kriege zwischen den menschlichen Magiergilden los, die mit unterschiedlichen Begründungen die Nachfolge Rohals für sich in Anspruch nahmen. Erst jetzt wurden den Zwergen auch die schrecklichen Experimente *Zulipans von Punin* bekannt.

Während dieser *Magierkriege* wurde 591 BF Bergkönig *Ambros von Kosch* (462-608 BF) zum Hochkönig aller Angroschim erwählt, um die Zwerge zu einen und vor skrupellosen Magiern. Ambros galt als der beste Menschenkenner unter den Zwergen. In Xorlosch aber stieß seine Wahl nicht auf Zustimmung, sodass Ambros Sohn des Aragax zwar zum Hochkönig gewählt, nicht aber vom Bewahrer der Kraft bestätigt wurde.

Vor allem im fernen Xorlosch hatte man den Lebenswandel der Hügelzwerge seit Längerem mit wachsendem Abscheu verfolgt: "Ein echter Zwerg vermischt sich nicht so leichtfertig mit Menschen, gibt Bergbau und Tunnelkunst auf und macht sich gemein mit Geoden", lautete der Tenor. Schlimmer noch – es schien immer eindeutiger, dass die Hügelzwerge auch ihre eigene Heilige Halle im Koschgebirge vernachlässigten.

Tatsächlich war bis zum Ende des 6. Jahrhunderts nach BF die Pflege und Versorgung der angestammten Hallen im Kosch für die Hügelzwerge 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. Hernach kehrte er dann möglichst eilig wieder in seinen gemütlichen Tempel in der Stadt zurück.

Und so sammelten sich in Xorlosch 598 BF die eifernden, allerdings wenig bedeutsamen Sippen der Gargolax, der Lagosch, der Koronam und der Trufak. Gemeinsam brachen sie auf, um die 'entweihten Hallen' Dumron Okoschs wieder ihrer ursprünglichen Bestimmung zuzuführen – ein Anliegen, das vom Xorloscher Patriarchen stillschweigend gutgeheißen wurde. Mühelos und ohne Gegenwehr konnten die Eiferer die Höhlen und Hallen der Bergstadt besetzen, und als im Jahr darauf die Delegation der Hügelzwerge erschien, wurde sie höflich, aber bestimmt vor die Tür gesetzt.

Vermutet wird, dass die erzzwergischen Eiferer auf einen Rückeroberungsversuch gehofft hatten, 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 Bierstuben der Provinz Kosch gab, sahen die Hügelzwerge doch von einem kriegerischen Eingreifen ab.

Fantholi – ein Geschenk der Zwerge

Im Jahr 596 BF wurde *Odila* Herzogin von Weiden. In Anerkennung erhielt sie von den Angbarer Zwergen bei ihrem Amtsantritt das legendäre Kriegshorn *Fantholi*, das die Angroschim als Geschenk gefertigt hatten. Bis heute ist das Horn Sinnbild des Herzogtums und gehört seit Odilas Krönung zu den Kroninsignien Weidens. Der Klang des Horns ist im ganzen Herzogtum zu hören und dringt auch hei Nebel noch hundert Meilen weit. Sein Schall eint bis heute die Weidener und warnt sie vor drohender Gefahr.

Die Ablehnung der Erzzwerge hinderte den Koscher Hochkönig Ambros nicht daran, zwergische Kriegertrupps zum Schutz und zur Rettung bedrohter Angroschim-Dörfer zu gründen und enge Kontakte mit einigen Geoden aufzunehmen. Tatsächlich gelang es dem umsichtigen und mutigen Herrscher (vor allem mit Hilfe dieser zwergischen Zauberer), die meisten Bedrohungen in den Jahren der Magierkriege von den Angroschim abzuwenden.

Sechs Jahre, nachdem Eslam von Almada den Thron von Gareth bestiegen hatte, erholte sich das Neue Reich langsam von den Magier-kriegen. Im Jahr 608 BF aber gelang es (so wird vermutet) Zulipan von Punin, das Geheimnis der zwergischen Magieresistenz zu lüften. Innerhalb kürzester Zeit hatte der skrupellose Magier eine Armee von Zwergen und Menschen in seinen Bann gezogen und bedrohte damit vor allem das Koscher Königreich.

Schließlich kam es am Südufer des Angbarer Sees (das man fortan als *Stillen Grund* kannte) zur finalen Schlacht zwischen den Getreuen Hochkönig Ambros' und Zulipans Truppen. Die Zwerge konnten den Sieg davontragen, doch nicht nur Zulipan, sondern auch Hochkönig Ambros fanden hier den Tod. Das Geheimnis der gebrochenen Magieresistenz wurde bis heute nicht gefunden, doch noch immer halten sich Gerüchte, dass der Schwarzmagier Aufzeichnungen hinterlassen habe.

Im Gedächtnis seines Volkes lebte Hochkönig Ambros als der 'Helden-' oder 'Kriegerkönig' fort, auch wenn seine einzige wirklich kämpferische Leistung die große Schlacht gegen den Schwarzmagier gewesen war. Viele Vertreter der anderen Stämme aber sahen und sehen ihn bei aller Dankbarkeit als leichtsinnigen Geodenfreund, der auffallend selten um Angroschs Hilfe gebetet haben soll.

Gründung des Bergkönigreichs Phecanowald

Den Unabhängigkeitskampf des Lieblichen Feldes nutzten im Jahr 752 BF die Erzzwerge des Phecanowald, die seit längerem mit ihren nördlichen Vettern im unterschwelligen Zwist lagen (siehe dazu das Mysterium Die Werkstätten von Angrolmûr auf Seite 121), um sich gleichfalls vom Bergkönigreich *Eisenwald* abzuspalten. Nach unblutigen religiösen und kulturell Verstimmungen beiderseits gründeten sie das Bergkönigreich *Phecanowald* in der Provinz Schradok (siehe auch Bergkönigreich Phecanowald auf Seite 108).

Böses Blut (900 bis 1000 BF)

In den folgenden Jahrhunderten gelang es den Zwergen der verschiedenen Stämme, sich wieder mehr aus den Konflikten der Menschen herauszuhalten. Böses Blut gab es erst wieder vor für Zwerge relativ kurzer Zeit. Im Jahr 933 BF riefen die Nachkommen der Xorloscher Eindringlinge — die das alte Gangnetz im Kosch inzwischen gründlich erforscht und sogar erweitert hatten — das eigenständige Bergkönigreich *Koschim* unter der Herrschaft *Gilemons Sohn des Gillim* aus der Sippe der Gargolax aus. Nicht nur, dass Gilemon aufgrund seiner Reputation als bedeutender Kämpfer und Drachentöter Kaiser Perval zur Anerkennung seines Anspruchs bewegen konnte, er war auch der einzige, der Kaiser Retos Heerruf bis zum fernen Maraskan folgte (wo er allerdings sehr seekrank eintraf) und sich damit die Herrschaft Koschims über einige Baronien im Gebirge sicherte. Die Älteren unter den Hügelzwergen erinnern sich noch gut an jenen schandvollen

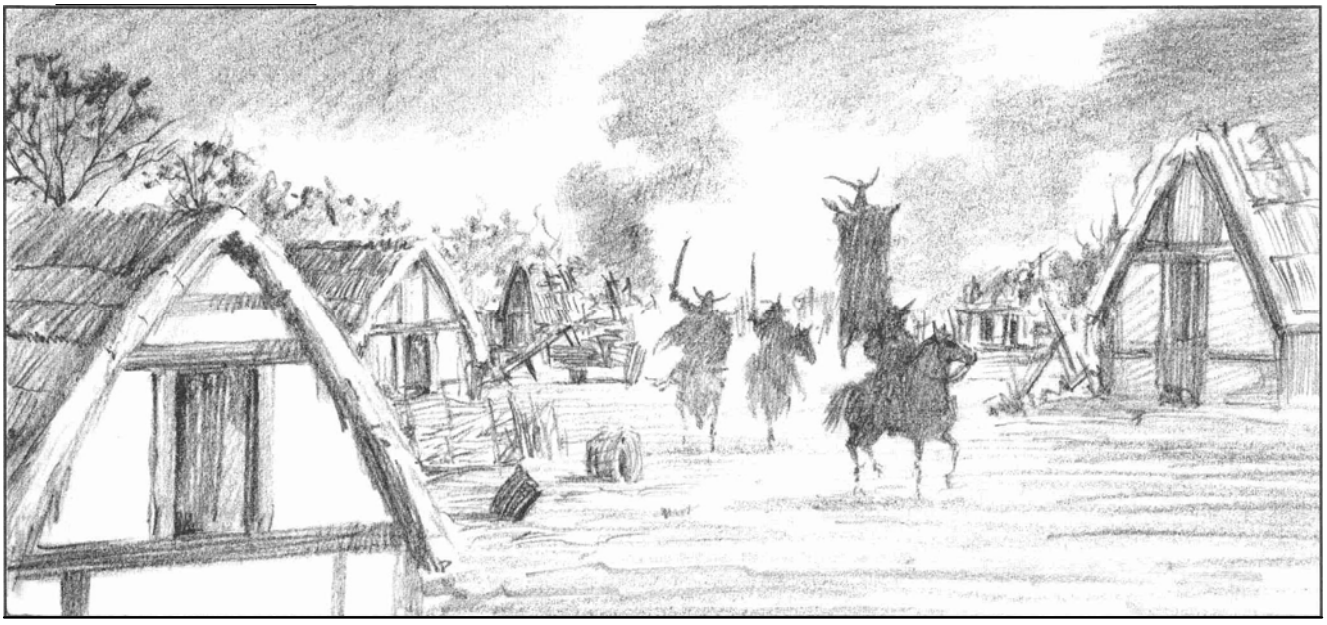
Der 'Hochkönig' der Finsterkamm-Zwerge

Das Volk des Finsterkamms hat eine erwähnenswerte Sitte, die praktisch eine verkleinerte Version allgemeiner Bräuche darstellt. Statt jederzeit einen 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 ambosszwergischen Ritus, der unter anderem das Schmieden eines Zepters durch den Thronanwärter selbst erfordert.

Tag, als dieser Affront gar noch von dem Patriarchen von Xorlosch anerkannt wurde und damit vollendete Tatsachen geschaffen waren, ohne dass man die Hügelzwerge auch nur gefragt hätte. Man sagt, der bisherige Bergkönig *Negromon* erfuhr auf einem Bankett davon und erstickte an einem Haselschaumtörtchen, als man ihm offenbarte, dass er künftig nur mehr den Titel eines Obersten Richters tragen sollte. Als Negromons Sohn *Nirwulf* ihm nachfolgte, bekam dieser vom Koscher Fürsten immerhin das Amt des Vogts im Angbarer Land verliehen — und sollte sich erst knapp hundert Jahre später mit seinem Widersacher Gilemon versöhnen.

Solange aber gab es immer wieder kleine Gruppen von ungestümen Jungzwergen, die nach einem Rauswurf der 'Besetzer' aus den Heiligen Hallen riefen. Doch handelt es sich hier um eine Minderheit, die in der Masse der friedlichen und gemütlichen Hügelzwerge fast unterging. Der jetzige `Berg-'König *Nirwulf* jedenfalls hat alle Gedanken an eine Expedition kategorisch zurückgewiesen.

Zuletzt geschah dies 1010 BF angesichts der bevorstehenden OrkGefahr. Doch durch den Verrat des *Bonderik* kam es zu einer Spaltung, in deren Folge Bonderiks Anhänger mit ihm in alte Stollen und Minen im südlichen Finsterkamm zogen und von dort ihr eigenes Reich aufbauten. Der Ereignisse um den Verrat sind im (vergriffenen) Abenteuer Im Traumlabyrinth (1990) nachzuspielen, weitere Informationen zu den Finsterkamm-Zwergen finden sich ab Seite 89f in diesem Band.



In Orkensturm und Answinkrise (1010 BF)

Ende Peraine 1010 BF setzten die Orks zu einem erneuten Sturm auf die zivilisierten Gebiete an und fielen an zwei Stellen in das Svelltland ein. Im Norden marschierte eine Streitmacht der Korogai den Hilval flussabwärts und eroberte am 2. Rahja die Stadt Tiefhusen. Ein Teil dieser Armee hielt unter Führung des silberpelzigen Korogai-Führers *Mardugh Orkhan* gen Norden auf Tjolmar zu. Es war dem Verrat der zwergischen Bevölkerung von Tjolmar zu verdanken, dass die Orks die Stadt am 4. Rahja 1010 BF im Handstreich (und ohne großes Blutvergießen) nehmen konnten.

Schnell mehrten sich die Stimmen nach der Wahl eines neuen Hochkönigs und Heermeisters, und lange Zeit war es *Arombolosch*, Bergkönig der Waldwacht, Erster Richter der Ambosser Angroschim und Angroschs Waffenmeister', den viele Zwerge dazu auserkoren sahen. Noch kurz vor seinem Amtsantritt hatten sich Sippen der Ambosszwerge in blutigen Fehden mit zum Teil tödlichem Ausgang befunden, die erst durch den umsichtigen König beigelegt werden konnten. Alle Ansinnen, ihn als neuen Hochkönig zu bestimmen, lehnte Arombolosch allerdings strikt ab.

So oblag es vor allem den Menschen selbst (und einzelnen im Mittelreich integrierten Zwergen), die Ork-Gefahr zu bannen — wenngleich zur selben Zeit der Umsturzversuch *Answins von Rabenmund* zwischen Ingerimm 1010 BF und Ingerimm 1011 BF das Neue Reich zusätzlich schwächte. Answin, der sich insbesondere durch Aussprüche wie "Zwerge gehören wieder unter die Erde — so oder so" bei den Angroschim unbeliebt gemacht hatte, konnte schließlich vom Thron gestoßen werden. In der Folgezeit beteiligten sich auch Zwerge an der Verfolgung der Answinisten, so etwa Anfang 1013 BF beim Bauernfeldzug im Fürstentum Kosch, der durch die Angroschim unter Bergkönig Gilemon unterstützt wurde.

Bald nach dem Orkensturm aber sollte die Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad Aventurien erschüttern.

Mardugh Orkhan und das Goldauge von Umrazim

Der Verrat der Zwerge von Tjolmar an die Orks hatte einen hohen Preis: Angeblich bestach Mardugh Orkhan die Tjolmarer Zwerge mit nichts Geringerem als dem *Goldauge von Umrazim*, das er bei seinem Vorstoß in eine vergessene Zwergenmine von den heruntergekommenen Tiefzwergen (den Nachfahren der Zwerge Umrazims) erhalten haben will. Man sagt, der Sippenälteste der Tjolmarer Zwerge habe sich nach dem Vormarsch der Schwarzpelze über die Svelltbrücke am 4. Rahja 1010 BF allein mit dem kostbaren Artefakt aus dem Staub gemacht. Ironischerweise führte dessen Irrfahrt zurück zum verschollenen Umrazim, wo das Goldauge heute wieder liegen soll. Der Ereignisse können im Roman Das letzte Lied (1998) nachgelesen werden.

Die Freischar Saljeth

Während des Orkensturms führte eine gemischte Truppe aus Elfen und Zwergen, die sogenannte *Freischar Saljeth*, viele Angriffe gegen die Orks, die seit Rondra 1012 Teile der Markgrafschaft Greifenfurt als 'Finstermark' besetzt hatten. Der Widerstand gegen die Besetzer unter dem Korogai-Stammesführer *Sharraz Garthai* hatte sich unter anderem in den elfischen und zwergischen Kämpfern der Freischar formiert, die ihre Angriffe aus dem Schutz der umliegenden Wälder heraus führten.

Die Axt *Sternenschweif*

Eine bis heute kaum geklärte Rolle in der Annäherung von Elfen und Zwergen kam in der neueren Geschichte der von Zwergen konstruierten Wurfaxt *Sternenschweif* zu. Gerüchte erzählen, dass Abenteurer ihre Spur aufnahmen, dieser in die Finsterkoppenbinge im Finsterkamm folgten und schließlich zu einem Namenlosen-Tempel und Kavernen unter Tjolmar kamen, wo die mythische Waffe -von dem Drachen *Arkandor* bewacht wurde. Die weitere Geschichte der Axt bleibt unklar, ebenso, welche Bedeutung sie für die Elfen gehabt haben mochte. Die Suche nach der Waffe ist zu erleben im DSA-Computerspiel Sternenschweif (1994).

Vorabend der Heldenzeit (1015 bis 1020 BF)

Bereits ab etwa Tsa 1015 BF wurde Bergkönig Arombolosch von schrecklichen Alpträumen heimgesucht. Diese handelten von einer dunklen Bedrohung, gegen die der Zwergenkönig im Traum nur noch machtlos reagieren konnte und resigniert die Waffen strecken musste. Schließlich wurde Arombolosch völlig in seinen Träumen gefangen, und nicht einmal seiner Frau *Thorescha* gelang es noch, ihn wieder aufzuwecken. Erst, als einige tapfere Abenteurer zusammen mit dem jungen Zwergenprinzen Dugobalosch den Geoden, Luftelementaristen und Seelenkundler *Greifax Sohn des Goratox* aus den Windhag-Bergen in den Amboss brachten, gelang es diesem, den König aus seinen Träumen zu befreien und sich an Deutungen der Bilder zu versuchen.

Während im Rahja 1015 BF erschreckende Berichte aus dem entfernten Weiden drangen, die später in Zusammenhang mit der Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad gebracht wurden, hatten die Zwerge aufgrund der beunruhigenden Träume mit den Vorbereitungen zu einer neuen Hochkönigswahl begonnen — die nun König Arombolosch selbst, bestärkt durch den Ratschlag der Ältesten seines Zwergenvolkes, durchzuführen gedachte. Damit schienen die Zwerge eines der ersten Völker Aventuriens, die sich auf die Ankunft des 'Schwarzen Borbarad' vorbereiteten.

Die Ankündigungen der Wahl eines neuen Rogmarok wurde Mitte 1017 BF offiziell bestätigt und brachte viel Aufregung in das Leben der Zwerge. Es hieß, dass sich jeder Kandidat mit seinen Taten vorstellen sollte — was nicht wenige in Anspruch nahmen. Insbesondere *Omgrasch Sohn des Orbal*, der König von Lorgolosch und Oberste Richter der Brillantzwerge, galt als aussichtsreicher Anwärter, während sich der junge, aber bartlose Xorloscher König *Tschubax Sohn des Tuagel* bereits als möglicher Hochkönig sah und mit Zorn und Unvernunft darauf reagierte, nicht persönlich gefragt zu werden.

In den folgenden Jahren fiel der Schatten Borbarads über Aventurien. Doch aus unbekannten Gründen hatten sich die Zwerge bis Ende 1019 BF noch immer nicht auf einen Hochkönig einigen können. Fast schien es, als wären Zweifel aufgekommen, ob die Zeit für einen Hochkönig wirklich schon reif wäre. Selbst als ein Erdbeben die Bergfreiheit Koschim erschütterte (was von einigen Zwergen als Fingerzeig Angroschs gedeutet wurde, nicht länger mit der dringlichen Wahl zu zögern), konnte man sich nicht zu einer Entscheidung durchringen.

Doch die Zeit drängte: Borbarad war mit dunklen Horden in Osttobrien eingefallen und verheerte nach und nach die Lande. Schon bald hatte das Heer des Dämonenmeisters die Beilunker Bergen erreicht, wo sie in den Namenlosen Tagen 1019 BF die Amazonenburg Kurkum erstürmten. Erst wenige Tage zuvor hatten die Brillantzwerge in Lorgolosch von der Armee erfahren, und so sandte Bergkönig Omgrasch fünfzig tapfere Zwergenkämpfer (eine hohe Zahl für die nur wenig Kinder gebärenden Angroschim) zur Unterstützung in den blutigen Kampf um Kurkum. Kaum einer von ihnen sollte seine Heimat Schatodor je wiedersehen (siehe das Abenteuer Goldene Blüten auf blauem Grund, 1996; neu in Invasion der Verdammten, 2005).

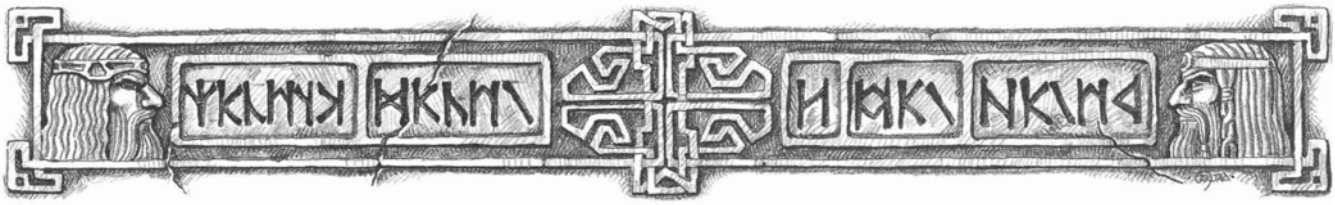
Bereits im Praios 1020 BF wurde Schatodor in Verteidigungszustand versetzt, und fast alle Ausgänge wurden geschlossen. Einzig die Flüchtlinge aus dem umkämpften Beilunk ließen die Brillantzwerge noch durch. Bald darauf begann die vielmonatige Belagerung Lorgoloschs durch die dämonischen Horden. Die Brillantzwerge waren eingeschlossen — und der Gegner setzte diesmal sehr viel daran, die Höhlen zu stürmen.

Die Zeit der Helden (ab 1020 BF)

Im Kosch wurde derweil ein interner Zwist unter die Hügelzwerge getragen: Während des Jahres 1020 BF entdeckte ein erzzwergischer Geode am *Stillen Grund*, dem Südufer des Angbarer Sees, ein altes Amulett. In Wahrheit handelte es sich um ein Artefakt, das einst vom Schwarzmagier Zulipan erschaffen worden war, um die Zwerge mit Zwietracht und Hass zu erfüllen. Einmal mehr entfaltete das Kleinod seine Wirkung, als der verblendete Geode ein Attentat auf den Koscher Bergkönig Nirwulf verübte. In dessen Folge kam es zu einem Aufstand einiger Hügelzwerge gegen die Koscher Erzzwerge unter Bergkönig Gilemon.

Während im Rondra 1021 BF am Angrosch-Heiligtum am Schlund die *Heilige Zwölfgöttertjoste* stattfand, in deren Verlauf das legendäre Schwert *Siebenstreich* wieder geschmiedet wurde, zogen in diesem Jahr die aufgestachelten Hügelzwerge vor die Tore Koschims, um die Erzzwerge endgültig mit Waffengewalt zu vertreiben. Doch Nirwulf gelang es mit Hilfe eines Angrosch-Geweihten und einiger Geoden, die Macht von Zulipans Amulett zu brechen, bevor Zwergenblut vergossen werden konnte.

Die Zeit für eine Versöhnung zwischen Bergkönig Nirwulf und dem Erzzwerg Gilemon war nun reif; und man einigte sich darauf; dass die Hügelzwerge ihre alten Hallen künftig durch das Untere Tor an hohen Festtagen wieder betreten dürften. Ende des Jahres wurde das Amulett mit Hilfe der Lanze des einstigen Hochkönigs Ambros am *Stillen Grund* vernichtet. Übrig blieb alleine ein Funke vom *Seelen-*



feuer des Ambros, der in einer kleinen Laterne aufbewahrt wurde und dem künftigen Hochkönig übergeben werden sollte.

Dieser wurde dann unter dem großen Druck der borbaradianischen Invasion endlich doch noch bestimmt: Auf dem Winterjahrmarkt im Bergkönigreich Waldwacht einigten sich die Oberhäupter der wichtigsten Zwergensippen im Tsa 1021 BF als Hochkönig auf *Albrax Sohn des Agam,* den Bruder König Aromboloschs und seit 1016 BF Graf von Waldstein.

Während sich die freien Reiche an der Trollpforte gegen die Horden Borbarads aufstellten, gelang es dem uralten Geoden *Xenos von den Flammen* im Ingerimm 1021 BF endlich, in das noch immer schwer belagerte Lorgolosch vorzudringen. Unter großen Verlusten entgingen die Brillantzwerge der Belagerung, allerdings zu einem hohen Preis: Sie mussten ihre Heimat in den Beilunker Bergen aufgeben. Große Teile Lorgoloschs wurden mit flüssigem Gestein geflutet. Wie durch ein Wunder erschienen die überlebenden Brillantzwerge der Bergfreiheit am Schlund, während die lange gehüteten *Flammen Simias* vom Geoden Xenos an Vertreter der Völker der Elfen und Zwerge übergeben werden (siehe das (vergriffene) Abenteuer Brogars Blut, 1998).

Der Fall Lorgolosch wird nachträglich von führenden Gelehrten als Zeitpunkt eines Zeitenwechsels erkannt. Das Eherne Zeitalter, die Ara der Sicherung der Zwergenreiche gegen alle Nichtzwerge, wurde abgelöst von einer neuen Heldenzeit, in der Angrosch seine Kinder auf eine Reihe entscheidender Proben stellen wird. Eine davon war die *Dritte Dämonenschlacht* an der Trollpforte am 22. und 23. Ingerimm 1021 BF, als der Sphärenschänder Borbarad von den vereinigten Völkern bezwungen wurde. Auch die Zwerge fochten hier tapfer und unter großen Verlusten. Doch die Erben Borbarads, die Heptarchen und freien Schwarzmagier, blieben und versuchten in den kommenden Jahren, die Schwarzen Lande zu stabilisieren und erneut ihre Macht auszudehnen.

Diese Bestrebungen waren zum Teil so enorm, dass plötzlich Mächte gerufen wurden, wie es seit mythischen Zeiten kaum mehr der Fall gewesen war: So konnte die Magierin und Tasfarelel-Paktiererin *Marmonidas* Ende Ingerimm 1025 BF nur mit größter Not daran gehindert werden, den mythosumwohenen, schon von Pyrdacor und den Hochelfen geführten *Elementaren Schlüssel des Erzes* im Raschtulswall zu erobern, nachdem sie dort einen Zugang zur *Zitadelle des Erzes* aufgetan hatte. Doch es gab einen, der einst geschworen hatte, den Schlüssel auf ewig zu bewachen. Ein Stück Zwergen-Mythologie wurde Realität: Es heißt, der uralte Zwergengeode Brandan selbst habe sein Versprechen gehalten und bis zu jenem Tag über den *Elementaren Schlüssel* gewacht. Nun aber übergab er diese Aufgabe an das Volk der Brillantzwerge, die so nach langer Irrfahrt und Suche zu Füßen des Raschtulswalls endlich eine neue Heimat fanden (siehe das Abenteuer Berge aus Gold, 2003).

Doch die Schwarzen Lande, insbesondere unter den Heptarchen *Galotta* und *Rhazzazor,* strebten weiterhin danach, ihre Pläne der Zerstörung und Eroberung zumindest des widerstehenden Mittelreiches fortzusetzen und zu perfektionieren. So kam es jüngst zur Entfesselung des Endlosen Heerwurms ins Neue Reich: Am 16. Peraine 1027 BF öffneten sich die Tore der dämonischen Ogermauer an der Trollpforte und entließen das Heer der Schwarzen Lande nach Wehrheim und Gareth.

Auch die Zwerge stellten sich den ankommenden Horden Galottas und Rhazzazors in der verlustreichen *Schlacht von Wehrheim* am 24. Peraine. Hier entrann Hochkönig Albrax, der an der Seite der Koscher stritt, nur knapp dem Schlachtentod (mit Hilfe der Kor-Knaben und des Weidener Marschalls *Geldor vom Eberstamm).* Viele andere große Kämpfer und Regenten des Mittelreiches aber fielen.

In diesen traumatischen Ereignissen, die in dem Angriff auf Gareth kulminierten, offenbarte sich dem Hochkönig das Bild einer neuen Heldenzeit der Zwerge, auf die er die Völker vorbereiten und in die er sie geleiten sollte. Als er den Leichnam Geldors zu dessen Bruder *Fürst Blasius von Kosch* brachte, wurde er mit dem flammenden Adler *Alagrimm* (einem elementaren Streiter Pyrdacors im *Zweiten Drachenkrieg)* konfrontiert. Dieser war aus den Tiefen der Bergfreiheit Koschim von der Schergin der Heptarchen *Charissia* und der Hilfe des verräterischen *Ulfing von Jergenquell* beschworen worden und zerstörte große Teile der Bergfreiheit. Während der einzige Sohn des Bergkönigs Gilemon dabei umkam, wurde Gilemon selbst von den Flammen geblendet und sinnt seinerseits fortan auf Rache.

Mit dem Beistand Angroschs gelang es den gemeinsam kämpfenden Zwergen und Koschern schließlich am 23. Ingerimm 1027 BF, den Alagrimm zu bezwingen und erneut in sein Verlies von Koschim zu bannen. Hochkönig Albrax sah seine Vision eines gemeinsamen Schicksalskampfes bestätigt. Er rief die Hohen aller Völker im Rondra 1028 BF zum Rat in das Ingerimm-Kloster *Ingrahall.* Dort siegelte er im *Rat von Ingrahall* einen neuen 'Bund auf Ewig' (siehe Seite 19) mit dem Koscher Fürsten und verkündete vor allem seine Vision von einer neuen Heldenzeit:

>»Blut ... nichts als das Blut, der gefallenen Freunde und Kameraden ebenso wie das eigene, konnte ich sehen, riechen, ja schmecken — hörte einzig das höllische Donnergrollen des triumphierenden Feindes vor den Toren Wehrheims. Was soll man in einem solchem Moment schon anderes tun, als dem Seelenfeuer noch ein kurzes Stoßgebet auf seine Reise zu Angrosch hinterherzuschicken?

Doch, bei sämtlichen Bärten der Urväter, nicht das Ende kam mir in den Sinn, sondern die Gewissheit, dass dies ebenso wenig ein Ende war wie der Fall Lorgoloschs — all dies war und ist erst der Anfang. Wir alle stehen an der Schwelle zu einem neuen Zeitalter das am Horizont dämmert und uns prüfen wird wie keine Zeit zuvor

Seht euch um - überall verfallen die guten und schützenden Reiche, überall erheben alte und neue Schrecken ihr Haupt, immer bereit, weitere, noch größere Schrecken auszubrüten. Jedes Mal, wenn man denkt, es könne nicht schlimmer werden, wurde ein noch grausamerer Feind geboren — und das Ende dieses Weges mögen wir noch immer nicht ahnen. Doch auch wenn wir es nicht kennen, bei Angrosch, wir werden dennoch gewappnet sein!

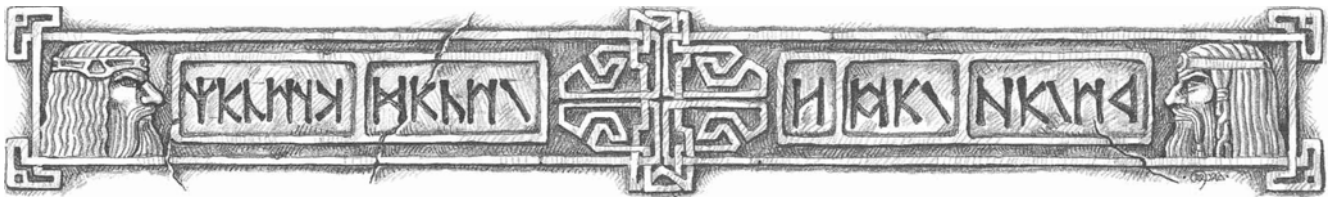
Schwestern und Brüder, lasst uns Seite an Seite, Schulter an Schulter, Axt an Axt zusammenstehen und dem trotzen, was kommen mag! Schwören wir dies, jetzt und heute:

An jenem Tag, an dem der Donner des Amboss Angraborosch das Tal von Malmarzrom erklingen lässt und die Hämmer aller anderen heiligen Grotten, Stollen und Tempel des Angrosch seinen mächtigen Ruf in jeden Winkel tragen werden, wird sie gekommen sein, Angroschs letzte Prüfung: die entscheidende Schicksalsschlacht, an deren Ende die Zwerge entweder untergehen oder ihre Erfüllung im verheißenen Ewigen Zeitalter finden werden.

Angrosch, unsere Feinde mögen uns fordern, aber deine Kinder werden dir keine Schande bereiten — und sei es unser letzter Kampf! Das schwören wir beim ewigen Feuer; und darauf trinken wir mit feurigem Brannt — GORTOSCHA MORTOMOSCH!«

—Verkündung des bevorstehenden Zeitenwechsels
durch Hochkönig Albrax auf dem Rat von Ingrahall,
am 11. Tag des Hitzemondes 1028 BF

Die Worte des Hochkönigs stießen auf geteiltes Echo. Während sich viele Ambosszwerge in wahrer Vorfreude in Kampf-Vorbereitungen stürzten und die vermehrten Drachensichtungen der letzten Zeit als Beweis sehen, gibt es so manchen Erzzwerg, der glaubt, Albrax habe bei der *Schlacht von Wehrheim* den Verstand verloren. Ungeachtet dessen hat Hochkönig Albrax inzwischen seine Wacht in der Trollfeste *Okdrâgrosch* bezogen, von wo aus er die Kinder Angroschs in die Zeit der Entscheidung führen will.



Die Geschichte der Angroschim im Überblick

Vorzeit: *Erster Drachenkrieg*, Pyrdacor muss in der Dritten Sphäre verbleiben und wird zum Hüter der Elemente.

35. Jh. v.BF: Aufblühen der Echsendschungel von Zze'Tha, Pyrdacor nutzt den *Schlüssel des Humus* und verliert oder opfert den *Schlüssel des Eises.*

um 9000 v.BF: Pyrdacor ringt den echsischen Sonnengott nieder. Erstes mythisches Auftreten der Zwerge im Eisenwald.

um 8000 v.BF: Pyrdacor übernimmt endgültig die Herrschaft über die Echsen.

um 7500 v.BF: Xorlosch und zwei weitere Zwergenstädte entstehen.

um 7200 v.BF: Ordamon stiehlt eine Krone von Pyrdacors Hort; *Schlacht des Himmelsfeuers*

um 7000 v.BF: Die Zwerge erfinden die Armbrust im langen Kampf gegen die Drachen.

um 5000 v.BF: Die Zwerge beginnen, im Amboss-Gebirge zu siedeln, erste Begegnung mit Grolmen.

um 4800 v.BF: Athax Stahlauge aus dem Amboss bezwingt ein ganzes Drachenheer; wenig später Gründung des Zwergenkönigreiches Tosch Mur (das spätere Waldwacht) im Amboss.

um 4400 v.BF: Einige Dutzend Zwerge verlassen nach Visionen Xorlosch und werden zu den ersten Geoden.

um 4200 v.BF: *Die Elementarkriege:* Der Geode Brandan stiehlt den elementaren Schlüssel des Erzes aus Tie'Shianna und beendet mit den anderen Geoden den Krieg gegen Pyrdacor; Friedenspakt der Zwergen mit den Drachen und Echsen.

ab etwa 4100 v.BF: erstes Angrosch-Priester

um 3900 v.BF: Verschriftlichung des Angram durch die Angrosch-Priester; Entstehung des *Barobarabba.*

um 3900 v.BF: Xagul Sohn des Xorax ist erster Hochkönig der Zwerge und folgt den Beeinflussung des Geoden Abatrox, einem `Herren der Erde'.

bis um 3800 v.BF: endgültige Spaltung der Geoden

um 3500 v.BF: Erfindung des Rogolan als neue Schrift der Zwerge um 3089 v.BF: Erste Begegnung der Zwerge mit den Urtulamiden im Raschtulswall durch die Queste des Zwergenprinzen Calaman. 3075 v.BF: Calaman stiehlt einen Stirnreif vom Hort Pyrdacors.

3072 v.BF: *Der Tag des Zorns:* Calamans Sippe wird ins Exil geschickt, Angroschs Zorn erschüttert Xorlosch.

ab etwa 3070 v.BF: Beginn des Auszugs vieler weiterer Zwergensippen wie der Kinder Aboralms und der Kinder Brogars.

ab etwa 2300 v.BF: Die Vorkriege zum Zweiten Drachenkrieg beginnen.

um 2260 v.BF: Beginn des Zweiten Drachenkriegs zwischen Pyrdacors und Famerlors Armeen

um 2200 v.BF: Zerstörung der Elfenstadt Tie'Shianna; Untergang der mythischen Zwergenbinge Umrazim im Orkland

um 2100 v.BF: Ende des *Zweiten Drachenkriegs:* Pyrdacor wird vernichtet, das Echsenreich Zze'Tha in eine Globule entrückt.

um 2050 v.BF: Die Kinder Curobans lassen sich in den Beilunker Bergen nieder, wo sie zu den Brillantzwergen werden.

um 2000 v.BF: Ambosszwerge beginnen im Finsterkamm zu siedeln.

um 1000 v.BF: Die Ambosszwerge geraten in kriegerische Auseinandersetzungen mit den sich ausbreitenden Goblins.

883 v.BF: Die Zerstörung der bosparanischen Feste Yaquirquell durch die Ambosszwerge.

881 v.BF: Der Khunchomer Sultan Mordai ibn Duris kommt den Zwergen im Kampf gegen die Bosparaner zur Hilfe.

756 v.BF: Angbarosch von Kosch wird Hochkönig der Zwerge.

727 v.BF: *Das Wergenburgmassaker*

570 v.BF: Zwerge siedeln in Taladur und verdrängen die letzten Elfen.

564 v.BF: Die Dunklen Zeiten des Bosparanischen Reiches brechen an.

524 v.BF: Der Wengenholmer *Bund auf Ewig:* Koschzwerge schließen einen Vertrag mit Koscher Siedlern.

3. Jh. v.BF: In den *Elfenkriegen* wird Swerka vom Amboss Hochkönig der Zwerge. Gleichzeitig dringen die Schwarzpelze über die nördlichen Grenzen des Bosparanischen Reiches.

172 v.BF: Ramoxosch III. von Lorgolosch wird zum Hochkönig bestimmt.

162 v.BF: Die Dunklen Zeiten des Bosparanischen Reiches enden mit der Thronbesteigung von Brogin-Horas.

141 v.BF: Nach der erfolgreichen Befreiung von Saljeth (dem späteren Greifenfurt) schließen Zwerge und Elfen den *Pakt von Saljeth.* 0 BF: Die *Zweite Dämonenschlacht* besiegelt den Untergang des Bosparanischen Reiches.

18: Zwerge erbauen die Große Mauer von Vallusa.

105: Greifax Rechtsetzer von Xorlosch wird Hochkönig der Zwerge.

160: Die *Lex Zwergia* wird unterzeichnet und regelt das Leben der Zwerge im Neuen Reich.

335: Die Ära der Priesterkaiser beginnt: Auch Zwerge gehören zu den Verfolgten.

ab 466: Rohal der Weise besteigt den Thron von Gareth und bringt Frieden ins Neue Reich. Doch unter dem Schwarzmagier Borbarad werden Zwerge in dunklen Experimenten gefoltert und getötet. 6. **Jh.:** Der Geode Eschin vom Quell nähert sich den gildenmagischen Akademien, wird jedoch durch die schwarzmagischen Aktivitäten unter Borbarad und seinen Getreuen schwer enttäuscht. 591: Ambros vom Kosch wird während der Magierkriege Hochkönig der Zwerge.

598: Xorloscher Zwergensippen stürmen die Heilige Halle der Zwerge im Kosch und setzen sich dort fest.

608: Hochkönig Ambros vom Kosch tötet den Schwarzmagier Zulipan von Punin in einer Schlacht, kommt aber auch selbst dabei ums Leben.

752: Die Erzzwerge des Phecanowaldes trennen sich während des Unabhängigkeitskampfes des Lieblichen Feldes von ihren Xorloscher Vettern und gründen das Bergkönigreich Phecanowald. 933: Die Xorloscher Zwerge im Kosch rufen unter Bergkönig Gilemon das unabhängige Bergkönigreich Koschim aus.

1010: Ein Umsturzversuch bei den Finsterzwergen durch den Verräter Bonderik wird vereitelt.

1010: Die verräterische zwergische Bevölkerung Tjolmars lässt die ins Svelltland einfallenden Orks in die Stadt.

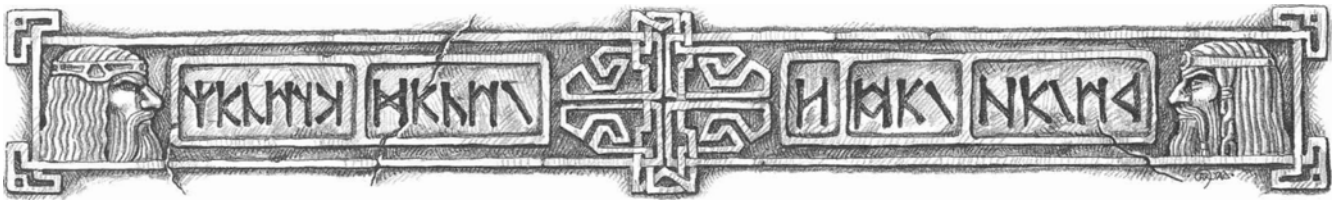
1015: Den Zwergen kündigt sich in den Träumen des Bergkönig Arombolosch die Rückkehr Borbarads an.

1020: Borbarads Dämonenhorden erobern das Königreich Lorgolosch und zwingen die Brillantzwerge zum Exodus aus Schatodor. 1021: Die Zwerge wählen Albrax Sohn des Agam zum neuen Hochkönig.

1025: Der elementare *Schlüssel des Erzes* kann gerettet und in die Hände des wachenden Brandan übergeben werden.

1027: Während das Mittelreich durch einen Angriff der Schwarzen Lande führerlos ist, kann in der Bergfreiheit Koschim der Angriff des 'Flammenden Aaren' zurückgeschlagen werden.

1028: Verkündung der Heldenzeit durch Hochkönig Albrax



Die großen Ahnen der Angroschim

»Anders als bei euch Großlingen sind wir die Kindeskinder eines einzigen Gottes. Angrosch hat uns nicht etwa erst erwählt, so wie es bei euch und anderen Rassen war Nein, Angrosch hat die acht Urväter in Dumgaschom bewusst geschaffen, um der Gier des Goldenen Drachen, der die Welt durch Habgier und Herrschsucht verschlingen will, zu trotzen. Er schuf unsere Vorväter aus dem Stoff Sumus ganz nach seinem Abbild. Wir sind seine Ebenbilder hier in der Welt. Und diese Form, die er unseren Vorvätern gab, ist das Ideal ihres angestrebten Zwecks.«
—Xolgorim Sohn des Xaraf Bewahrer der Kraft zu Xorlosch, neuzeitlich

Eine Darstellung der Helden der Angroschim muss mit den ersten Zwergen der Geschichte beginnen: den acht Urvätern, die (gemeinsam mit den acht Urmüttern) von Angrosch in seiner feurigen Esse geschaffen wurden, uni der Gier des Drachen Beharrlichkeit und Entschlossenheit entgegenzusetzen. Dem zwergischen Epos *Barobarabba* nach waren die Urväter die ersten Achtlinge der Zwergenheit. Warum gerade je acht von ihnen zuerst geschaffen wurden, ist unter den Zwergen selbst umstritten. Erzzwergische Quellen etwa verweisen dabei auf die Achtheit der Fundamente der Welt, Ambosszwerge auf taktische Formationen.
Das Barobarabba offenbart den Interessierten noch heute viel über das Wesen jener ersten Angroschim: Die Ahnherren lebten anfangs noch in enger Nachbarschaft zueinander und in enger Verbundenheit zu ihrem Gott, der sie die handwerklichen Künste lehrte und all die anderen Dinge, die zur Abwehr der Drachen notwendig sind. Von Angrosch erhielten sie auch ihre Namen:

»Obwohl Angrosch sie aus einem Ganzen und gleich geschaffen hatte, zeigten sich bei den acht Brüdern bald Unterschiede, als sie Ihm zur Hand gingen. Und Angrosch sah es und lächelte. Und Er gab ihnen Namen, auf dass Er sie unterscheiden könne.
Der erste der Brüder war Furalm, was heißt, 'der im Fels Wurzelnde'. Denn obwohl die anderen Brüder in ebenso großer Ehrfurcht vor dem Vater waren, war Furalm den Worten seines Vaters fest verbunden. Der zweite hieß Brogar was meint 'der im Heißen Schlummernde', da sein Feuer stets in ihm brodelte. Und oft verdarb er sich seine Werke damit.
Der dritte war Harbosch, 'der dem Stein Gleiche'. Er war der Hartnäckigste von allen. Gelang ihm eine Arbeit nicht sofort, so übte er sich so lange, bis er die Handgriffe meisterte.
Den vierten nannte Angrosch Gurthar, 'der im Schmelzfeuer Härtende'. Gurthar war der Stärkste, und seine Hammerschläge dröhnten in den Hallen Dumgaschoms.
Der fünfte hieß Aboralm, was heißt 'der in Ehre Wurzelnde'. Aboralms Fleiß war unübertroffen und Angrosch blickte wohlwollend, denn der Fleißige soll geehrt werden.
Xoldarim war der sechste, und sein Name meint 'der im Geist (Angroschs) Ergebene'. Er war der Bedächtigste von allen und seine Anerkennung für Angrosch war groß.
Der siebte war Curoban, 'der dem Trübsinn Ferne', denn er war es, der die Brüder mit seinen Späßen erheiterte. Von allen liebte er die Geselligkeit am meisten.
Der jüngste war Ordamon. Keine Aufgabe schien ihm zu groß, keine Vorstellung schreckte seinen Geist. Und deshalb gab Angrosch ihm seinen Namen, was heißt 'der das Gesetz Herausfordernde'.«
—Erzählende Version der 2. Tafel, 10-13. Strophe des Barobarabba

Der Legende nach ließ Angrosch jeden der Brüder sein Meisterstück anfertigen, ehe er sie endgültig verließ. Diese Werke dienten fortan über Jahrhunderte als Symbol und Erbstück des jeweiligen Hauses. Über ihre Fähigkeiten und ihren Verbleib gibt es mannigfaltige Vermutungen, und viele Helden zogen aus, sie wieder zu beschaffen, doch niemand fand je eine Spur von ihnen:

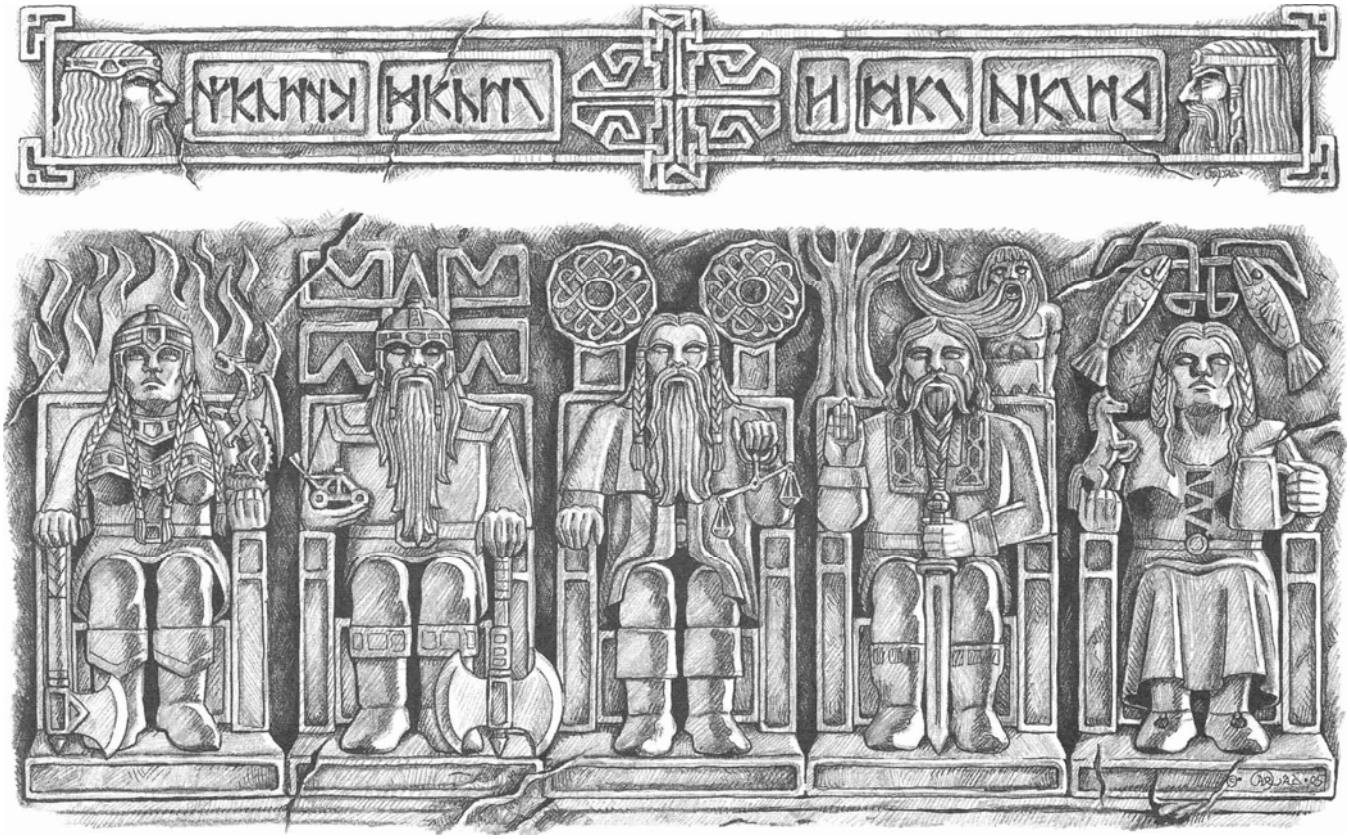
»Als die Zeit der Gesellenjahre vorüber war war es an jedem der Brüder dem Vater ein Meisterstück zu präsentieren, das beweisen sollte, ob sie die Lehren des Vaters verstanden hatten und nun bereit wären, in die Ferne zu ziehen. So traten die Brüder vor die Esse Xoschtumur, wo Er auf sie wartete. Und Furalm zeigte Bogargosch, die Ewige Lampe, und Brogar Mirrakar, den Spiegelhammer, und Harbosch Xoschom, den Silbernen Amboss, und Gurthar Brunekka, das Erzene Hemd, und Aboralm Glimrang, den Leuchtenden Schild, und Xolgorim Urim, den Brennenden Stein, und Curoban Sumuxor, die Lebende Gemme. Endlich trat Ordamon vor seinen Vater Doch was er Ihm zeigte, wissen nur Angrosch und Ordamon
—Erzählende Version der 3. Tafel, 6. und 7. *Strophe des* Barobarabba

Die Urväter nehmen im Denken aller Zwerge eine herausragende Stellung ein. Ihr Wirken ist legendenumwoben, ihre Arbeiten von mystischen Arkana durchdrungen, und ihr Leben wird als erstrebenswerte Tugend, mahnendes Beispiel oder vorbildliches Handeln empfunden.
Ebenfalls voller Ehrfurcht erzählt man sich unter dem Angroschim Legenden vom Geoden Brandan, die Sie im Geschichtsabschnitt ab Seite 10 finden.

Die Altvorderen

Organa Tochter des Ordamon – 'Angroschs Strafgericht'

»Als der Alte Feind, der Gottdrache Pyrdacor, durch die Torheit des Ordamon 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 machte 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, ausgelöscht, 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 Angrosch 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 rettete 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.«
—aus den Sagen über die Stadt Xorlosch



Die Krieger aus dem Amboss

Athax 'Stahlauge' Sohn des Gurthar (II)

Woher der Beiname Athaxens kommt, ist umstritten. Eine Version besagt, Athax erhielt ihn wegen seines entschlossenen Blicks gegenüber allen Feinden der Zwerge. Niemand hätte seinen stahlgrauen Augen standhalten können; wie ein Axtblatt bohrte sein Blick sich in die Herzen seiner Feinde. Auch hatte Athax herausragendes Geschick im Umgang mit Stahl und ein besonderes Gespür für dessen Herstellung sowie im Umgang mit Geschützen. Während seine Brüder in Xorlosch die Sicherheit der Berge und Hallen vorzogen, war Athax auch zur Zeit der Drachenkriege Verfechter einer offensiven Vorgehensweise gegen den Drachen. Athax kannte die Überlieferungen aus der Schlacht des Himmelsfeuers, in der Ballisten und Böcke unter den Echsischen und Geschuppten gewütet hatten, und so drängte er, diese Technik auch gegen den Drachen einzusetzen. Sein Ziel war es, eine zwergische Armee mit mobilen Geschützen auszustatten. Der Bruderrat aber verweigerte seine Zustimmung, und so suchte Athax Unterstützung bei den Sippen im Amboss. Als ein Drachenheer sich durch das Tal des Yaquir nach Norden wälzte, sah er seine Stunde gekommen. Verborgen unter Fels und Erdreich positionierte er seine Geschütze in Angroschs Schmiede' (Athax glaubte, Angrosch werde die Zwerge des Amboss in der Schlacht zu einem neuen Volk schmieden), einem Talkessel in den Vorbergen des Amboss. Der Ort war gut gewählt, denn die Berge zwangen die Drachen zu niedrigem Flug, und als das Heer herankam, wurde es durch den Überraschungsangriff der Geschosse vollständig aufgerieben. Seine Kriegstaktik hatte sich bewährt, doch Athax selbst starb auf dem Schlachtfeld im Tal Borgasim.

Swornir 'Eisenfuß' Sohn des Brabur

Swornir soll gemeinsam mit den ältesten aller Sippen des Amboss im Kampf gegen die Orks gefallen sein. Als nach dem Fall Pyrdacors die Völker an Zahl wuchsen, breiteten sich die Ambosszwerge im ganzen Gebirge aus und trafen auf einen Stamm Orks, der dort während der chaotischen Jahre Zuflucht gefunden hatte. In der legendären *Siebentageschlacht* kämpften sich die Orks fast bis zu den oberen Hallen der Zwerge durch, und Swornir und die Ältesten — der Legende nach sechs an der Zahl — stellten sich ihnen zum Kampf Einen ganzen Tag soll jeder der Zwerge die Horden der Orks aufgehalten haben, ehe er fiel; sechs Tage hielten sie so stand. Als letzter aber fiel Swornir: Im Kampf gegen den Häuptling, dem er noch mit einem Tritt seines lahmen 'Eisenfußes' das Genick brechen konnte.

Die stillen Helden der Erzzwerge

Garax Sohn des Garmosch – der 'Münzenherr'

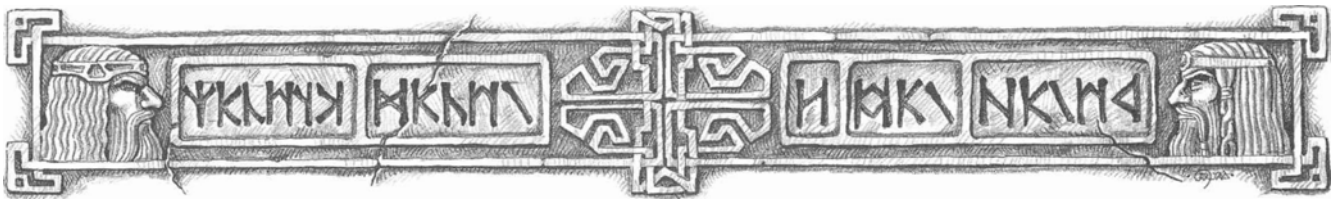
Nachdem Athax über das Drachenheer triumphiert hatte, gelangte die zwergische Kultur zu neuer Blüte; ein großer Angroscho dieser Zeit war Garax Sohn des Garmosch. Als auch der letzte der Urväter von den Angroschim gegangen war, entwickelte sich eine Vielzahl ungleicher Sippen, und jede von ihnen nahm sich das Recht, eigene Münzen zu prägen und nach eigenen Gewichten zu wägen. Zwist war die Folge, und es heißt, Garax habe aufgrund eines Traumes beschlossen, für sein Volk ein einheitliches Münz- und Wägesystem zu entwerfen. So erhielt Garax den Namen 'Münzenherr', denn es gelang ihm, die Zwerge zu einen und den Zwist zu beenden. Als die Elementarkriege ausbrachen, wurde Garax in seinem eigenen Münzhort von einer Statue aus blinkenden Münzen erschlagen. Bei den Zwergen wird Garax immer noch verehrt und sein System auch heute noch verwendet.

Parax Sohn des Perilax – der Rechenmeister

Von Jugend an war Parax von der Schöpfung Angroschs fasziniert. Er sah sie als mechanische Konstruktion mit göttlichen Prinzipien, die für den Wandel und das Sein der Welt verantwortlich sind. Als der Riesenlindwurm Garathan sich anschickte, die Schätze Xorloschs zu rauben, nahm Parax sich ein Herz und richtete die große Bolzen-schleuder 'Drachentrutz' aus. Unter vielen Gebeten und Berechnungen ließ er die Schleuder auf eine Zinne des inneren Rings ausrichten, weitab von der Position des Wurms. Verwundert stellte der König ihn zur Rede, doch Parax bat um Vertrauen und löste den Schuss. Der stählerne Bolzen prallte gegen die Felswand und wurde fortgeschleudert: Die drei Köpfe des Wurmes aber wurden im Flug mit einem einzigen Bolzenschuss durchbohrt.

Kavaliere der Brillantzwerge

CRAMMAY 'TROLLFREUND' SOHN DES CARMARON Als eine Dryade den Troll Strock dabei ertappte, wie dieser von der süßen Rinde ihres Wohnbaums naschen wollte, band sie ihn mit seinem Bart an einem Baum fest. Crammay überzeugte die Dryade, Strock wieder freizugeben. Der befreite Troll entpuppte sich als Sohn des obersten Schamanen der Trolle, und schon bald kam es zu Gesprächen zwischen den Vertretern der beiden Völker. Genaueres über den Neffen Calamans und seinen Trollfreund Strock erfahren Sie in der Geschichte der Zwerge auf Seite 17.



CORROSCH SOHN DES DORRO - DAS 'FUCHSKIND' Oft, wenn ein Brillantzwerg von seiner Liebsten verlassen, enttäuscht, verraten oder nicht erhört wird, stimmt er das Lied von `Corroschs Klage' (Seite 68) an. Es erzählt von der Liebe des Vagabunden Corrosch zu Jalla, einer eifersüchtigen Angroschna, die ihn letzten Endes einem menschlichen Gericht auslieferte. Zwar wurde Corrosch aufgrund der Lex Zwergia seinem Volk übergeben, doch hernach soll er nie wieder Raubzüge durchgeführt haben. Corroschs Revier lag in der Nähe der Beilunker Berge, und er überfiel nicht nur die Handelszüge des Ardo Stoerrebrandt, sondern auch die Schatzwagen der Beilunker Münze.

Ahnen der Hügelzwerge

Aswadur Sohn des Alberik – der 'Große Schlichter'

Viele Sippen suchten nach dem Tag des Zorns eine neue Heimat in den Kosch-Bergen und lernten auf ihrer Reise die Schönheit der oberirdischen Welt kennen und schätzen. So entbrannte ein Streit über die zukünftige Lebensweise: Sollte man fortan weiter unterirdisch oder lieber über der Erde siedeln? Aswadur Sohn des Alberik gelang es, diesen Konflikt zu beenden. Er ersann die für die Hügelzwerge heute so typischen Häuser, und das erste seiner Art, so heißt es, soll so vortrefflich gelungen gewesen sein, dass binnen Kürze alle ein ebenso gemütliches und doch sicheres Heim bewohnen wollten.

Garoscha Hügelbräver – Heldin von Heimeling

Garoscha Hügelbräuer lebte in den Dunklen Zeiten (in denen Nahrung Mangelware war) und befuhr als erste den Angbarer See, um Fische zu angeln. Ihre Spezialität waren schmackhafte Rezepte aus einfachen Zutaten, die das Überleben und die gute Stimmung ihres Volkes gleichermaßen sicherten. Als plündernde und mordende Horden durch die Länder der Angroschim zogen, erfand sie das Zwergenbier, um ihrem Volk Mut und Stärke gegen die Gefahren zu geben. Als aber alle Gefahren vorüber waren, zog die Angroschna selbst aus, um Abenteuer zu erleben — wie es heißt, gar auf einem echten Pferd! Wann immer es irgendeine Neuerung im Alltag der Hügelzwerge gibt, wird stets Garoscha zitiert, die "das bestimmt schon genauso machte/kannte!"

Brabans Heimkehr, Teil 2

"Braban! Schau her! Bei Angroschs kupferglänzendem Bart, ich habe einen *Stollen* entdeckt, womöglich einen Zugang zu *Gabutors Wacht*, den alten Wehrgängen! Wenn das kein Stoff für Legenden *ist!"*

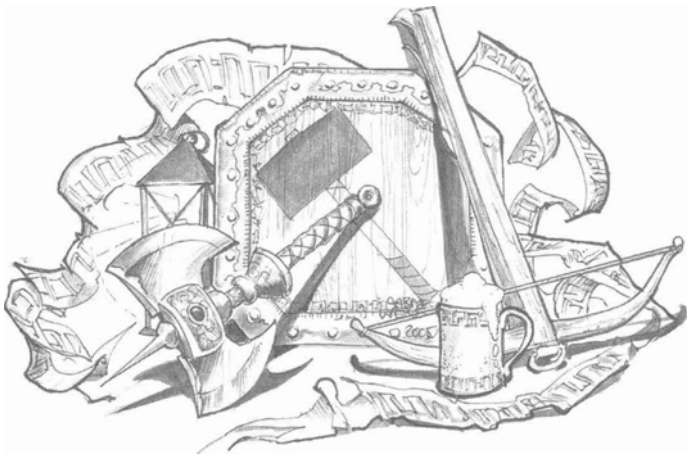
Brabosch winkte ihn aufgeregt zu sich, und im unsteten Licht der *schaukelnden* Grubenlaterne sah er *das* gähnende Loch in der rissigen Tunnelwand. Was Brabosch gefunden hatte, war kein alter Stolleneingang, sondern ein natürlicher Spalt. Brabosch *steckte die* Lampe in *das* Loch und den Kopf hinterher, *was* Braban nicht *gefiel — solche* Höhlen boten nicht selten Wühlschraten eine Heimstatt. Aber Brabosch war immer der *selbstbewusstere* und wagemutigere der beiden Brüder *gewesen.*

"Ich finde, für heute sind wir weit genug gewandert, Väterchen Tardosch wird *sicher* bald nach uns fragen fassen", meinte Braban in möglichst beiläufigem Tonfall, als Brabosch den Kopf wieder zurückzog. Doch dieser blickte ihn nur ungläubig an, in den Augen *das* erregte Leuchten *des* Erforschers *vergessener* Stollen und Entdeckers alter *Schätze.*

"Ach Brüderchen! Mein ... ich meine *unser* Schicksal nimmt doch an *diesem Scheideweg* erst seinen Anfang ..." Braban kannte die *alte* Leier, mit der sein Bruder ihn aufziehen wollte, damit er ihn *begleitete.* "Wenn ich dich hier zurücklassen *müsste*, um *allein* meine gefahrvolle Reise in den Berg anzutreten, dann hätte ich niemanden, der meine Großtaten bewundern und für *das Volk der Ambosszwerge* bezeugen könnte!"

"Brabosch, *es* ist nur eine *Zromagedomrorka*, eine natürliche Höhle in minderem Gestein", versuchte *es* Braban noch einmal, "glaubst du wirklich, hier mehr *als Kiesel* und *Gneis* zu finden?"

"Nur eine Höhle!", äffte Brabosch ihn nach. "Brüderchen, *bei Angroschs* silbernen Fingern, wozu durchwandern wir *diese* alten Stollen fern der heimeligen Sippe? Um *Höhlen* zu finden, in denen sich Ruhm und Ehre und der eine oder andere Schatz entdecken *lassen!* Ach, wärst du *doch* nur als mein Zwilling geboren worden, statt ein paar Jahre zu spät. Aber warte nur ab, *diese* Höhle wird uns unsterblich machen, ich weiß *es* genau."



Wesen und Kultur der Angroschim

Zwerge sind keine kleinen Menschen

Ein Volk, das Ingerimm verehrt, Gold und Geschmeide liebt, ausgezeichnete Schmiede und Kämpfer hervorbringt und außerdem das unbestritten beste Bier braut, kann so fremdartig ja eigentlich gar nicht sein – das mag die Sichtweise vieler Menschen auf das 'Kleine Volk' zusammenfassen. Zweifellos sind gewisse Ähnlichkeiten zwischen Menschen und Zwergen vorhanden, aber dies sollte nicht darüber hinwegtäuschen, dass Zwerge letztlich alles andere als kleine Menschen sind, sondern eine eigenständige Art mit einer fremdartigen Lebensweise und Weltsicht.

Die Schöpfungsmythen der Angroschim erzählen von ihrer urzeitlichen Erschaffung aus Erz und Feuer und ihrer Ansiedlung in den tiefen Höhlen der Berge, um Angroschs Schätze vor der Gier des Drachen zu hüten. Auch heute noch eröffnet der Blick auf die Ursprungsmythen das Verständnis für das zwergische Wesen, ihre besonderen Fähigkeiten und körperlichen Eigenheiten –und so mag es gar nicht so falsch sein, von den Zwergen als den Kindern Angroschs aus Fels und Feuer zu sprechen, als die sie sich selbst verstehen.

»Bei Angroschs stämmigen Beinen! Du nennst mich eine halbe Portion, du langes Elend? Angrosch macht keine halben Sachen, das lass dir gesagt sein. Er schuf uns von kräftiger Gestalt, immer mit der rechten Nähe zum Erdboden und der nötigen Standfestigkeit – nicht so ein dünnes Gewächs wie euer-eins, das im kleinsten lauen Lüftchen. Uns kann man nicht einfach wegpusten, und selbst so mancher Drache hat sich an dem erzenen Willen und der basaltenen Härte von Angroschs Kindern schon seine Zähne ausgebissen!«

—der Zwergensöldner Auro Sohn des Atosch zu einer Menschenkriegerin

»Besiehet man sich Aufbau und Beschaffenheyt der Bestandteyle des zwergischen Koerpers, so findet man diese jenen der Menschen recht aehnlich um in gleychartiger Verteylung unt Anzahl vorhanden, wenn auch eyne besondere Festigkeit und Haerte die Knochen unt es dem Unkundigen zuweylen erscheyne, als seyen die Zweige wahrhaftiglich aus Felsen unt Erz gemachet, zumalen sie eine gar betraechtliche Schweere auf die Waage bringen und versincken als wie die Steyne, so sie ins Wasser fallen ...

Und obgleich die Kleynwuechsigen vom Koerpermasze her wie die Kinder wircken, so haben doch Lunge, Herz unt Magen große Umfaenge, wodurch sie anstrengende Arebeyten verrichten unt grosze Mengen an Speysen vertilgen koennen, mehr gar als die Menschen.«

—aus Menschen und Nichtmenschen – ein phänotypischer Vergleich, *Garether Abschrift von 586 BF*

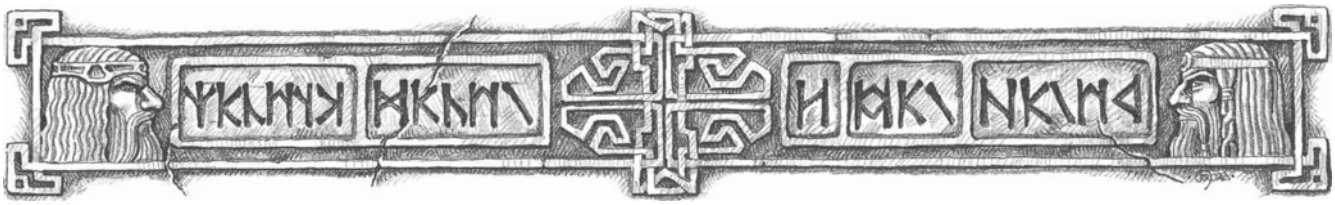
Zwerge essen nicht einfach nur gern und -viel, sie können dabei auch Dinge zu sich nehmen, die jedem Menschen eine Magenverstimmung beibringen würden, und ihre überaus festen Zähne können das härteste Brot beißen und das zäheste Fleisch kauen. Ebenfalls berühmt sind die Angroschim dafür, dass sie gebraute und gebrannte Getränke sehr gut vertragen: Obwohl sie schier unglaubliche Mengen Bier und Schnaps trinken können, sind sie doch nur selten so betrunken, dass sie ihre Handlungen nicht mehr unter Kontrolle haben. Auch ein zwingendes Bedürfnis nach Gebranntem kennt ein Angrosch nicht – selbst wer pro Tag seine zwanzig Maß Zwergenbock trinkt, kann in Zeiten des Mangels darauf verzichten, ohne körperliche Einschränkungen zu verspüren (wenn man von konsequent schlechter Laune einmal absieht).

KÖRPERLICHE GRUNDLAGEN

In der Tat ist die zwergische Robustheit und Widerstandsfähigkeit schon legendär zu nennen, denn was das Überstehen von körperlichen Strapazen und Entbehrungen angeht, kann ein Zwerg wohl jeden menschlichen Gefährten beschämen. Ob es um das Durchhalten von harten Kämpfen, um ausdauernde Märsche, anstrengende Arbeiten oder auch um das Verkraften von schlimmen Verwundungen, Krankheiten und Vergiftungen geht – überall beweisen die Angroschim beiderlei Geschlechts eine erstaunliche und den Menschen weit überlegene Zähigkeit. Kundige Anatomen sehen diese vor allem in der zwergischen Physiologie begründet.

Im Schlaf gleichen Angroschim oft eher einer Steinfigur als einem lebenden Wesen, denn sie rühren sich kaum und scheinen auch sonst unbelebt, wobei sie üblicherweise auch nicht träumen. Geschieht dies aber doch einmal, gilt es als ernstzunehmende Angelegenheit. Diese sehr seltenen 'Träume' handeln fast immer von Ahnen oder Verwandten, enthalten Warnungen oder Andeutungen für zukünftige Ereignisse und werden als prophetische Visionen gewertet.

Ebenso wie gegen Traumgesichte besitzen Körper und Geist der Angroschim eine starke Widerstandskraft gegen magische Einflussnahme (vergleiche den Vorteil *Schwer zu verzaubern* in **AH 110) –** eine Eigenschaft, die ihnen in der Zeit der Magierkriege allerdings zu eher trauriger Berühmtheit verholfen hat:



»Specimen 16: Diverse Formen von Controllaria applicieret. als hochgradig resistent, wie erwartet. Anschlieszende Vivisection, keine Ohn-Maechtigkeyts-Erscheynungen. Applicierung des HERZSCHLAG RUHE bey geoffnetem Corpus. Keine Wirckung beym und II. Versuch. Anschlieszende Curativa difficil. Fortsetzung der Untersuchung am naechsten Tag. Specimen in reychlich guter Verfassung. Erneute Applicierung des HERZSCHLAG RUHE, groeszere Vorbereytungszeyt. Tod tritt erst nach einem vollen Sanduhrdurchlauf eyn. In Organen erneut keyne Ursache fiter hohe Resistentia wider magische Eynwirckung erkenntlich. Auch sind die Knochen weder aus Koschbasalt noch eynem Metalle ...«
—aus den Aufzeichnungen des Zulipan von Punin zu seinen Experimenten an Zwergen zwecks Erforschung der zwergischen Magieresistenz, um 595 BF

Äußerlichkeiten

Größe: zwischen sechseinhalb und sieben Spann (1,30 bis 1,40 Schritt)
Gewicht: recht schwer im Verhältnis zur Größe (ein Zwerg wiegt oft ähnlich viel wie ein Mensch)
Körperbau: untersetzt, stämmig und kräftig, oft muskulös, zuweilen recht beleibt
Hautfarbe: meist etwas dunkler als bei mittelländischen Menschen
Haarfarben: von salzweiß und blond über kupferne und feurige Rottöne bis zu felsgrau und anthrazitschwarz, ab dem zweihundertsten Geburtstag ins silbergrau übergehend
Augenfarben: vor allem braun, grün, grau und schwarz; oftmals an Felsfarben erinnernd oder kräftig wie Edelsteine

Bartwuchs

»Der Bart des Zweigen ist lang und von wildem und störrischem Wuchse; und wiewohl er sich gar kraus und struppig im Gesichte ausbreitet und bis nach unterhalb des Gürtels erstrecket, verwehren sich die Zwerge aufs Energischste jedweder pfleglicher Rasur. Anderweitige den Wildwuchs bändigende Maßnahmen jedoch sind ganz und gar zum Scheitern verurteilt, denn von solcher Stabilität ist das Haar des Zwergenbartes, dass sie gar die Sehnen ihrer Armbrüste daraus bauen, auf dass diese niemals zerreißen.» —aus dem Handbuch der Angroschologie, *verfasst von dem selbsternannten Zwergen-Experten Wenzeslaus Joborner, um 920 BF*

Während Zwerginnen außer bisweilen zu findendem Flaum kein nennenswertes Barthaar besitzen, ist der lange, dichte und drahtige Bart der männlichen Angroschim nicht nur ihr wichtigstes Schönheitsmerkmal, sondern auch ein Zeichen der Würde. Zudem bezeichnet die Art, wie ein Angroscho seinen Bart trägt, seine Zugehörigkeit zu Volk oder Sippe. Kein Zwerg würde seinen Bart vernachlässigen oder gar stutzen, und er pflegt ihn immer mit hingebungsvoller Sorgfalt.
Eine besondere Rolle nehmen Bärte in einigen Zwergenvölkern auch bei der Bestrafung von Vergehen ein: Je nach Ausmaß der Tat wird der Delinquent mit einer genau bestimmten Form des 'Schandbartes' versehen, die bei schweren Verbrechen bis zur vollständigen Rasur reichen kann. Dass viele Menschenmänner unwissentlich solche 'Schandbart-Frisuren' tragen, kann in der Begegnung mit einem (erstmals) reisenden Zwerg durchaus zu Missverständnissen führen.
Natürlich ist die Beschaffenheit des Bartes auch ein wichtiges Kriterium beim Erlangen der Gunst einer Angroschna, weshalb nicht wenige Sorgen des heranwachsenden Zwerges um die zukünftige Qualität seines Barthaares kreisen. Ja, man hört gar von den Brillantzwergen, dass sie dem Bartwachstum zuweilen mit seltsamen Elixieren nachhelfen sollen, die das Barthaar weich und geschmeidig machen. Wehe aber dem Angroscho, dem aufgrund einer seltenen Krankheit überhaupt kein Bart wachsen will, denn er wird stets bedauert und behütet werden und man wird ihn zeit seines Lebens für hinfällig und schutzbedürftig halten.

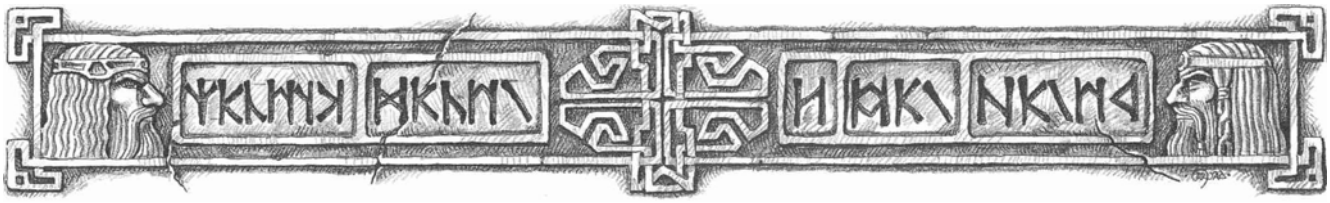
Entwicklung

Wen wundert es, dass das Sprießen des ersten zarten Bartflaumes zwischen dem 15. und 20. Lebensjahr einen bedeutenden Entwicklungsabschnitt für jeden männlichen Zwerg darstellt. Dieser Moment gilt als das Ende der Kindheit, an die sich die Jugend- und Lehrzeit anschließt. Etwa in den gleichen Zeitraum fällt für männliche wie weibliche Angroschim auch die Geschlechtsreife, die für Zwerginnen den Beginn des Erwachsenwerdens kennzeichnet.
Wenn die Jungzwerge dann 15 bis 20 Jahre später bereit sind, durch die Prüfung der Feuertaufe ins Erwachsenenleben einzutreten, weist der bereits stattliche Vollbart der jungen Männer schon fast die typische Drahtigkeit eines echten Zwergenbartes auf.
Zu diesem Zeitpunkt ist auch das körperliche Wachstum zum Abschluss gekommen. Ungefähr ab ihrem 130. Lebensjahr werden Angroschim dann meist etwas (oder noch) gesetzter. Über hundert Jahre später, wenn der Bart des männlichen Zwergs fast die stolze Länge von einem Schritt erreicht hat und beginnt, sich langsam ins Hellgrau oder Weiß zu verfärben, nimmt langsam die körperliche Leistungsfähigkeit ab. Bis zum stolzen Alter von 300 Jahren können sich die meisten Zwerge und Zwerginnen aber noch auf ihre handwerklichen Fähigkeiten verlassen, und nun gehören sie zu den ältesten und angesehensten Mitgliedern ihrer Sippe. Jetzt lässt auch zunehmend die Sehkraft, Ausdauer und Fingerfertigkeit nach, aber viele Angroschim bleiben noch lange bei guter Gesundheit. Zwerginnen werden meist zwanzig bis dreißig Jahre älter als die Männer.
Zuweilen ist in diesen letzten Jahrzehnten bei Zwerg und Zwergin gleichermaßen eine Art von geistiger und körperlicher 'Versteinerung' zu beobachten, bei der die Beweglichkeit rapide abnimmt und auch das Denken sich zunehmend in starren Bahnen bewegt. Sehr selten hört man gar von einzelnen, von Angrosch gesegneten Zwergen, die mit ihren 700 oder noch mehr Jahren wahrlich 'steinalt' geworden sind und von denen man sagt, dass ihre Lebensflamme durch das Streben nach der Erfüllung einer besonderen Aufgabe immer weiter genährt wird.

Zeitempfinden

»Ja spotte nur, du Eintagsfliege. Da trink ich ein Bier drauf, wenn deine Kinder an Altersschwäche gestorben sind.«
—Auro Sohn des Atosch zu einem überheblichen Liebfelder Edelmann

Mit einer langen Lebensspanne geht auch eine andere Wahrnehmung von Zeiträumen, Vergangenheit und Vergänglichkeit einher, als sie den kurzlebigeren Rassen eigen ist. Deren Lebensweise empfinden Angroschim als 'oberflächlich' (im doppelten Sinne des Wortes) und schnelllebig, und nicht ohne Grund stammt das bekannte Sprichwort "Gut Ding will Weile haben" ursprünglich von den Zwergen. Für Angroschim ist es eine merkwürdige Erfahrung, dass die Menschen in einem Alter, in dem sie selbst gerade in den Kreis der Erwachsenen aufgenommen werden, die Hälfte ihres Lebens bereits hinter sich haben. Zu einer Zeit, als sie die ersten Unterweisungen in einem Handwerk erfahren, gründen gleichaltrige menschliche Bekannte schon eine Familie. Wenn ein Zwerg nach Jahren gemeinsam bestandener Questen endlich bereit ist, einen Menschen als wahren Freund anzusehen, nimmt die Kraft von dessen Lebensflamme bereits merklich ab. Und ältere Angroschim sind immer auch lebende Zeitzeugen für Ereignisse, die für die Menschen schon lange Geschichte sind.



Dem Fortgang der Zeit stehen die Angroschim zwiespältig gegenüber, denn zum einem sorgen beharrliches, geduldiges Arbeiten und langjährige Erfahrung erst für eine wahrhaft zwergische Qualität von Handwerksstücken und für jene Weisheit des Alters, für die mehrhundertjährige Zwerginnen und Zwerge geachtet werden. Zum anderen aber erleben viele Angroschim, gerade mit zunehmendem Alter, das Verstreichen der Zeit als Niedergang, was sie pessimistisch stimmt und die 'gute alte Zeit' in höchsten Tönen loben lässt.

Wahrnehmung

»Der lieblichste Duft ist ihnen der Geruch von erhitztem Eisen, der schönste Klang das Schlagen des Hammers auf dem Rohling, der wunderbarste Anblick das rote Glosen der Glut und das aufregendste Gefühl das Betasten einer Ader seltenen Erzes im Fels.«

aus unveröffentlichten Notizen des Zwergenforschers Tyros Prahe, um 986 BF

Die Vertrautheit der Zwerge mit den Schätzen der Erde ist nicht zuletzt wesentlich in ihrer Wahrnehmung begründet. Ohne ihre besonderen Sinnesleistungen wäre die angeborene Begabung für Schmiede-und Steinmetzkunst, das Goldschmiedehandwerk, die Baukunst und Erzkunde nicht denkbar. So nehmen die Angroschim feinste Details in der Struktur von Gestein und Metall wahr, können allein durch Ertasten verschiedene Erzadern in einer Mine erkennen, durch das Hallen der Schritte in einem Gang dessen Form und Verlauf bestimmen oder anhand des Geruchs von glühender Zwergenkohle Aufschluss über deren Qualität gewinnen.

Ein Zwerg kann stundenlang in der Betrachtung eines reich verzierten Torbogens oder eines kunstfertigen Schmuckstückes verharren, wo ein Mensch glaubt, nach kurzem Blick bereits alles Sehenswerte gesehen zu haben. Der Angroscho hingegen erhält nicht nur Aufschluss über die genaue Technik der Bearbeitung, sondern kann gar den Vorgang der Erschaffung des Werkes selbst nachempfinden.

Mit der Fähigkeit der Wahrnehmung von feinsten Strukturen von Fels und Erz verbunden ist auch die besondere Fingerfertigkeit der Zwerge, die man ihnen angesichts ihres stämmigen Körperbaus zunächst gar nicht zutraut: Wenn es darum geht, einen Stein oder ein Metall zu formen, filigranste Goldschmiedearbeiten auszuführen oder einen komplizierten Mechanismus zu konstruieren, ist die Begabung der Zwerge schwer zu übertreffen.

Unterirdische Lebensweise

Die Angroschim haben einen feinen Sinn für kleinste Neigungen des Bodens oder Richtungsänderungen eines Ganges, die sie auch ohne visuelle Orientierung erspüren. Außerdem sind sie sehr sensibel für Erschütterungen in Erde oder Fels, so dass sie beispielsweise einen Bergsturz oder Einbruch eines Stollens um einige Zeit vorherahnen können. In schwankenden Umgebungen wie auf Schiffen oder Pferden stellt sich diese Empfindlichkeit jedoch schnell als Nachteil heraus, da seine Sinne dem Zwerg beständig Gefahr signalisieren. Zwar kann auch ein Angroscho sich mit der Zeit an solche Umstände gewöhnen, nichtsdestotrotz wird er sich auf festem Grund und am besten mit einem steinernen Dach zwischen sich und dem weiten Himmel immer noch am sichersten und wohlsten fühlen, denn die Angroschim sind nun einmal für das Leben im Berg gemacht.

So ist ihnen auch die Angst vor dem dunklen Erdinneren, vor engen Gängen und Stollen nahezu unbekannt. Sie fürchten eher den hohen, unbezwingbaren Himmel, aus dessen Weiten Feinde, Gefahren und Unwetter jederzeit auf sie herabkommen können. Das offene Land, wo nicht einmal die Möglichkeit zur Flucht in eine rettende Höhle bleibt, ist ihnen unangenehm. Da ist es kein Wunder, dass Platzangst bei den Angroschim recht stark verbreitet ist. Eine unterirdische Stätte dagegen bedeutet vor allem Schutz, ganz gleich, ob es sich konkret um eine Ehrfurcht gebietende Halle im Berg oder ein gemütliches Hügelhaus handelt. An derartige Lebensumstände sind auch die Augen der Angroschim in besonderer Weise angepasst, mit denen sie im Dämmerlicht, wie es in den meist nur spärlich erleuchteten Behausungen vorherrscht, sehr gut sehen können.

Ihr Gespür für ihren unterirdischen Lebensraum reicht so weit, dass sie gar verborgene Türen oder Hohlräume in Gemäuer und Gestein instinktiv erahnen. Die Menschen bezeichnen diesen unerklärlichen `Sechsten Sinn' der Angroschim gängigerweise als 'Zwergennase (vergleiche AH 111).

Charakter

»Aber sei vorsichtig, wenn du dich mit dem Kleinen Volk einlässt! Die Zweige sind verbohrt und störrisch, dass mit ihnen nicht vernünftig reden und handeln ist, aber zugleich sind sie zänkische und übellaunige Gesellen, wenn etwas nicht nach ihrer Nase geht. Und wenn sie der Meinung sind, ihnen sei durch dich ein Unrecht getan, so tragen sie dir das noch jahrzehntelang nach und !assen es gar an deinen Kindern und Kindeskindern aus!«

aus den guten Ratschlägen einer Puniner Händlerin an ihre Tochter vor ihrer ersten großen Handelsfahrt

»... dann lasse den heiligen Zorn heiß wie das Feuer des Weltenschöpfers in dir lodern, gespeist von der ewigen Glut deiner Lebensflamme, geleitet von der Kraft deines Willens, der unerschütterlich sei wie das Urgestein im Herzen der Beige ...«

—aus den Unterweisungen eines Lehrmeisters an der Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch

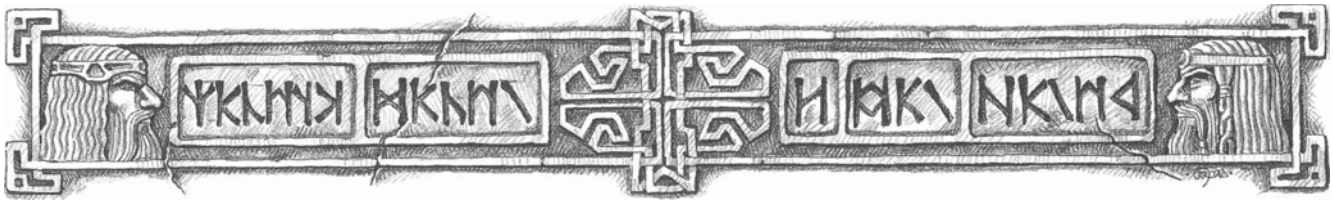
Wenn ein Zwerg sich etwas in den Kopf gesetzt hat, ist er dabei normalerweise so stur und hartnäckig wie ein Fels. Er verfolgt seine Ziele beharrlich und geduldig, aber dennoch nicht langmütig: Jederzeit kann das schwelende Feuer in seinem Innern aufflackern und zu einer leidenschaftlich lodernden Flamme werden.

Ist er beim Arbeiten und in seiner Verantwortung für Familie und Sippe pflichtbewusst, zuverlässig und fleißig, umsorgt er loyal und liebevoll die Seinen, so wirkt er doch gegenüber Fremden zuweilen ruppig, griesgrämig oder aufbrausend. Im Allgemeinen versuchen die meisten Angroschim durchaus, gut mit Fremden auszukommen, aber echte Freundschaften außerhalb der eigenen Sippe schließen sie nur schwer. Eine solche Freundschaft hält dann aber meist auch ein ganzes Zwergenleben lang, und die Erinnerung an einen verstorbenen menschlichen Gefährten wird der Angroscho bis zu seinem eigenen Tode bewahren.

Die Orientierung an alterhergebrachten Bräuchen ist für die traditionsbewussten Angroschim in allen Lebenslagen sehr wichtig und kann zuweilen gerade bei älteren Zwergen bis zu einem engstirnigen und starrsinnigen Ablehnen alles Neuen und aller Veränderung reichen. Immer wieder gibt es aber auch Zwerge, die mit ihrer Begeisterung für neue Ideen auf den Widerstand und das Unverständnis ihrer Sippenältesten stoßen.

Gerade auch der Umgang mit Gold und anderen Kostbarkeiten der Erde ist stark von der zwergischen Aufgabe als Hüter von Angroschs Schätzen geprägt. Zwar ist eine gewisse Liebe für funkelnde Edelsteine und goldene Kleinodien allen Angroschim eigen, dennoch handelt es sich hier nicht um profane Habgier, denn diese gilt als die urtypische Eigenschaft des Drachen. Ein jeder Angroscho, der nicht den entsprechenden Teil seines erworbenen Goldes über die Feuerschächte als Opfergabe an den Weltenschöpfer zurückgibt, gilt unter seinesgleichen im Extremfall als *Drax rardosch* (dem Drachen verfallen), was üblicherweise die Verbannung aus der Sippe zur Folge hat.

Großes Misstrauen legen die Angroschim jeglichem Magiewirken gegenüber an den Tag. Die `Sternenkraft' stammt nach Überzeugung der Zwerge aus höheren Sphären und muss damit mindestens als gefährlich eingestuft werden. Da der Goldene Drache und seine Diener selbst Meister dieser Magie waren, kann sie kaum Teil von Angroschs



Weltenmechanismus sein und gilt entsprechend als verderbt (weshalb sie zuweilen auch als 'Drachenkraft' bezeichnet wird). Davon unterschieden werden muss nach Ansicht vieler Zwerge die 'Erdkraft', derer sich die Geoden bedienen — wenn diese den meisten Angroschim auch kaum weniger suspekt ist.

Das Verhältnis der Geschlechter

Ein merkwürdiges und bedeutsames Phänomen unter den Angroschim ist die Seltenheit der Frauen. Zwerginnen machen nur etwa ein Viertel der Bevölkerung aus, denn Mädchen werden seltener als Jungen und zudem stets als Einzelkinder geboren. Aufgrund dieser Tatsache nehmen die Frauen eine besondere Stellung innerhalb der zwergischen Gesellschaft ein: Sie werden von den Männern geehrt und geachtet, ebenso aber sind die Angroschim darauf bedacht, die Frauen möglichst keiner Gefahr auszusetzen, bringt doch der Tod einer Zwergin unter Umständen den Bestand einer ganzen Sippe in Gefahr.

Die Konkurrenz um das Erlangen der Gunst einer Angroschna ist beträchtlich, weshalb sich hei vielen Völkern ein ausgeprägtes Werbungswesen entwickelt hat. Bei fast allen jüngeren Zwergenmännern ist zwar der Wunsch groß, von einer hübschen und im kunstfertigen Handwerk bewanderten Zwergin erhört zu werden. Allerdings sind sexuelle Bedürfnisse bei männlichen wie weiblichen Angroschim nur schwach ausgeprägt, was eine der Ursachen dafür ist, dass Zwerge trotz ihres langen Lebens meist nur wenige Nachkommen in die Welt setzen. In der Partnerschaft eines Zwergenpaares spielen Vertrauen, Gemütlichkeit und das Gefühl sozialer Geborgenheit die wichtigere Rolle. In ihrem Zusammensein stehen dabei Tätigkeiten wie gemeinsames Handwerken oder Fachsimpeln und stundenlanges Kuscheln im Vordergrund, während das Liebesspiel selber recht langwierig anmutet und es oft einiger Vorbereitung bedarf, um eine romantische Stimmung zu schaffen.

Viele männliche Zwerge, die unverheiratet bleiben, finden einen Ersatz für die eheliche Geborgenheit im Kreise ihrer Sippe und in späteren Jahren, wenn sie die Hoffnung auf eine Braut langsam aufgeben, zunehmend Erfüllung in ihrem Beruf Das Fertigen von meisterlichen Handwerksstücken befriedigt sie ebenso wie andere das Leben als Familienvater, zumal Lehrlinge oftmals fast die Rolle von Sohn oder Tochter einnehmen.

Glaube und Weltsicht

und so nahm Er den rot glühenden Klumpen, und mit drei Schlägen schuf Er die Konturen und drei mal drei Schläge formten die Gliedmaßen, doch für die Hände brauchte Er drei mal drei mal drei Schläge ... und nahm zwei mal acht Fünkchen aus seinem Lebensfunken und ließ sie in die zwei mal acht Leiber ein und entfachte aus ihnen zwei mal acht Lebensflammen, für unsere acht Urväter und unsere acht Urmütter. Hell und lang brannten die Flammen jener, doch nicht ewig. Denn ewig glühen nur die Funken, denn sie sind von Angrosch selbst und zu Angrosch gehen sie zurück, wenn wir sterben ...«

aus einem verbreiteten Schöpfungsmythos

»Die Flamme steht für das Feuer in dem Angrosch uns schuf steht für die Lebensflamme, die er uns gab, seine Kinder zu sein. Der Amboss steht für das Erz, aus dem Angrosch uns schuf steht für die Härte, die er uns gab, seine Streiter zu sein. Der Hammer steht für die Kunst, mit der Angrosch uns schuf steht für das Handwerk, das er uns gab, seiner würdig zu sein.«

verbreiteter Lehrsatz der Angrosch-Priesterschaft

Angrosch ist nicht einfach der wichtigste Gott für die Zwerge, sie verehren ihn als ihren Schöpfer und mythischen Stammvater, der die Angroschim schuf, um die Schätze der Erde zu bewahren und den Kampf gegen den Drachen zu führen, der die restliche Schöpfung bedrohte. Darüber hinaus gibt es jedoch wenig Einigkeit unter den verschiedenen Glaubensrichtungen, und selbst innerhalb der einflussreichen Angrosch-Priesterschaft gibt es gravierende Differenzen der Lehre. Die Völker der Angroschim — ja, oft sogar die einzelnen Sippen und Familien — haben eigene Traditionen und Überlieferungen, die mitunter Jahrtausende zurückreichen.

Neben den hier präsentierten Informationen finden sich weitere Texte zu Glaube und Kult des Angrosch in GKM 112.

Angroschs Heiligtümer

Neben den *Heiligen Hallen* der Völker gibt es in vielen Städten und Siedlungen weitere kleinere Tempel, die meist als Abbild der großen Kultstätten gestaltet sind: zentral gelegen, prächtiger und größer als die restlichen Gewölbe. Hier brennt die Heilige Flamme, deren erster Funke traditionell in einer Laterne aus Xorlosch geholt werden soll —auch wenn dieser Brauch wegen den kultischen Differenzen unter der Priesterschaft der Zwergenvölker nicht mehr oft befolgt wird.

Neben der Flamme steht in jedem Tempel auch der rituelle Altar-Amboss. Auf ihm werden einerseits die Ritualgegenstände der Angrosch-Priesterschaft geschmiedet— vornehmlich der Hammer, der Angroschs Schöpfertätigkeit und die Geschaffenheit der Zwerge symbolisiert. Der Amboss ist jedoch auch selbst ein liturgischer Gegenstand, sein Klang dient dazu, die Sippengemeinschaft zum Gottesdienst zu rufen und gibt den Rhythmus für die uralten Gesänge und Choräle vor. Flamme, Hammer und Amboss finden sich selbst im kleinsten An-

GOTTESESBILDER

Auch die Gottesbilder der Angroschim unterscheiden sich stark voneinander: Die Erzzwerge pflegen einen reinen Monotheismus, ihnen ist Angrosch der allgewaltige und distanzierte 'Weltenbaumeister', der die Grundlegung der Tradition gegeben hat und den man durch Kontemplation und Erforschung des Weltenmechanismus' schauen kann.

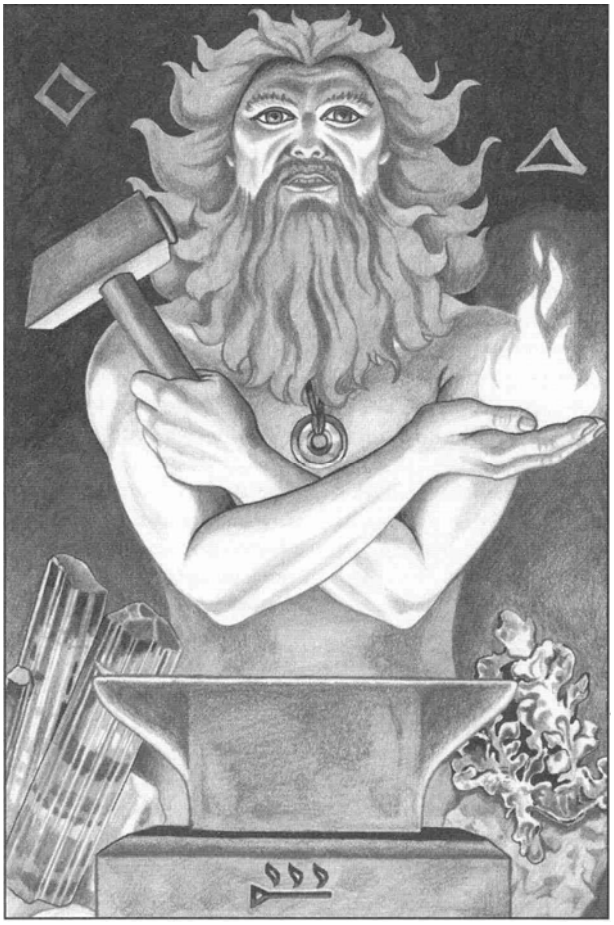
Die Ambosszwerge hingegen betrachten Angrosch als 'Vater von Feuer und Stahl' und sich selbst als nach seinem Abbild geschaffen. So fühlen sie sich dem Vater auch nah verwandt und glauben, dass er all ihre Handlungen mit wohlwollendem, aber strengen Auge verfolgt und mit leitender Hand begleitet.

Den friedliebenden Hügelzwergen wiederum ist Angrosch das gütige und gemütliche Väterchen, der über Herd- und Schmiedefeuer gebietet und allen Zwergen und Menschen das Handwerk gebracht hat.

Als Schirmherr der Handwerke und Künste ist Angrosch bei den Brillantzwergen ein ruhiger und zurückgezogener Werker und Bastler, der seinen Kindern aber gern Ratgeber in Material- und Gestaltungsfragen ist.

grosch-Schrein, da sie die wichtigsten Symbole des Kultes sind, doch wenn der Ort es erlaubt, gibt es im Tempel auch einen Feuerschacht, in dem die Toten einer Sippe bestattet werden und der die Opfergaben empfängt. In den Nischen der Halle werden die Waffen und Reliquien aus vergangenen Jahrhunderten in Ehren gehalten, und oft werden besonders prächtige Handwerksstücke der Sippe einige Jahre lang ausgestellt, bevor sie in der Opferzeremonie an Angrosch zurückgegeben werden. Auf den kunstvoll verzierten Wänden (oft auch auf Stelen oder seltener in großen Büchern) wird die Sippenchronik mit sämtlichen Stammbäumen geführt, durchsetzt von Sprüchen aus dem *Barobarabba*, Geschichten und Gebeten.

Große, gemeinschaftliche Riten zu Ehren Angroschs werden eher selten abgehalten, nämlich zu den wichtigen Feiertagen, zur Geburt und zur Feuertaufe sowie zur Bestattung der Verstorbenen. Ansonsten finden sich hier jedoch auch einzelne Angroschim oder Ratsuchende ein, die zum stillen Gebet oder zum Studium der Sippenchronik kommen, zum Gespräch mit den Priestern oder gar, um ein besonders wichtiges Werkstück auf dem rituellen Amboss herzustellen und segnen zu lassen.



Die Priesterschaft

Die Priester und Priesterinnen des Angrosch haben ihre Wohnhallen, ihre profanen Arbeitsstätten und die ihrer Familien (denn die Angrosch-Priester müssen keineswegs ehelos leben) direkt neben dem Tempel: Das Priesteramt ist ihnen nämlich nicht nur Berufung, sondern auch Beruf, und die Halle selbst ist ihre hauptsächliche 'Werkstätte', in der sie fast zu jeder Zeit anzutreffen sind.

Die Geweihten, von denen es nur in den größten Heiligtümern mehr als einen oder zwei gibt, haben zahlreiche Aufgaben in der zwergischen Gemeinschaft: Sie helfen bei der Erziehung der Kinder, lehren sie die Grundsätze des Glaubens, der Geschichte und der Tradition, schreiben die Chroniken und Stammbäume fort, schlichten Streit und stärken den Zusammenhalt der Sippe. Ihre rituellen Pflichten umfassen die Einsegnung neuer Stollen Essen, und anderer Werkstätten, sie stehen den religiösen Festen vor, führen Eheschließungen und oft sogar Geburten durch und haben stets ein offenes Ohr für Sorgen und Nöte. In den großen Tempeln (wie in Xorlosch) werden die anfallenden Aufgaben auf verschiedene Geweihte verteilt.

Die Priesterschaft des Angrosch teilt sich grob in drei Gruppen: Die *Hüter der Esse* stellen die Mehrzahl, sie bleiben in den Hallen ihres Volkes und kümmern sich um die aktuellen Belange der Angroschim, mit denen sie leben.

Die *Hüter der Tradition* vertiefen sich stärker in das Studium der langen Geschichte der Zwerge und versuchen daraus für die Zukunft zu lernen — sie leben in den traditionsreichsten Tempeln, studieren die uralten Angram-Schriften und werden mit dem Alter oft sehr kauzig.

Die *Hüter der Wacht* hingegen ziehen durch die Lande, um Wissen über den Weltenmechanismus zu erlangen, Angroschs Werk zu studieren und seine Lehre in die Fremde zu tragen. Sie spüren manchmal auch dem Wirken der Drachen nach, kämpfen gegen Habgier und Raffsucht (nicht nur unter den Zwergen) und versuchen, den Zusammenhalt der Völker zu stärken.

Eine strenge Rangordnung, wie in manchen Kirchen der Menschen, ist den Geweihten Angroschs unbekannt. Zwar gibt es Ehrentitel und Ränge für die religiösen Führer der einzelnen Völker, darunter jedoch ist die Organisation locker und geprägt von dem typischen Status durch Ansehen und Alter.

Mehr zu den Geweihten des Angrosch findet sich auch in AG 77.

Geburt, Tod und Jenseits

und seine Flamme war die heißeste von allen. Auch wenn sie bei der Geburt eines jeden Zwerges ein wenig von ihrer Hitze verliert, überstrahlt sie immer noch die aller anderen Götter. Und wenn einer unseres Volkes von Dere geht, so verwelkt zwar sein Körper; der innerste Funke aber sinkt hinab, um wieder eins mit Angroschs loderndem Feuer zu werden und die Hitze zu nähren ...«

—aus der Predigt eines anderen Angrosch-Priesters

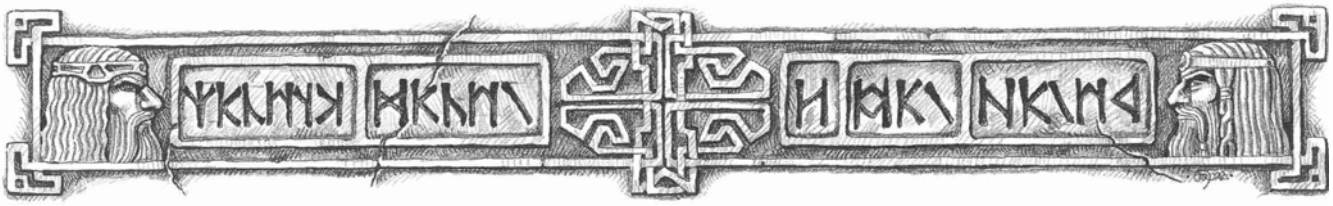
»Stirbt ein Angroscho, so sagen sie, verlischt seine 'Lebensflamme', so gleitet seine Seele—sein Lebensfunke' — hinüber in Angroschs Hallen. Der Platz, den sie dort bekommt, richtet sich vor allem nach seinem früheren Lebenswandel. Einstige Helden treffen den Gott selbst, feiern und arbeiten gemeinsam und teilen Handwerksgeheimnisse mit ihm, während 'Versager' — die sich je nach Zwergenvolk stark unterscheiden — die niedere Arbeit verrichten. Sie schleppen Kohle, treiben tiefe Gänge in den Fels auf der Suche nach Erzen oder treten den Blasebalg für das Schmiedefeuer«

—aus den Aufzeichnungen von Hilperton Asgareol,
ehemaliger Hüter der Flamme zu Angbar

Viele Zwerge glauben, dass ihr unsterblicher *Lebensfunke* bei der Geburt aus Angroschs Urfeuer entnommen wird und beim Tod wieder dorthin zurückkehrt. Häufiger aber sprechen sie von der *Lebensflamme*, die aus dem Funken entbrennt, mit dem Alter jedoch immer schwächer wird, um schließlich zu verlöschen — und die auch gewaltsam gelöscht werden kann. Die Lebensflamme brennt dabei für die Erfüllung ihres Dienstes am Schöpfer, denn schließlich wurden die Angroschim für eine bestimmte Aufgabe geschaffen. Deswegen gilt Mord unter Zwergen auch als schwere Sünde.

»... so ward der Frevler verurteilt zum Tode, denn die Gesetzeskundigen glaubten ihn dem Drachen verfallen, sahen seine Sinne vernebelt und seine Hand gelenkt von dunkler Macht. Doch ich lehre dich: Selbst die schwärzeste und rußigste Lebensflamme hat ihren Platz in Angroschs Schöpfung, hat ihre Aufgabe im Weltenmechanismus! Das Leben der Angroschim ist lang, und wer weiß, ob die Sünder trotz aller Fehltritte nicht einst wieder zur Verrichtung ihres eigentlichen Dienstes zurückkehren? Töte niemals deine Geschwister; so sehr du sie hassen magst.«

—ein erzzwergischer Angrosch-Priester
bei der Unterweisung seines Schülers



Damit der Lebensfunke beim Tod eines Zwerges sicher in Angroschs Hallen zurückkehren kann, um dort wieder mit dem Urfeuer zu verschmelzen, lassen sich die Angroschim in Feuerschächten bestatten, tiefen Schloten, die bis in Angroschs Hallen selbst hineinreichen sollen. Solche Schächte sind in vielen Angrosch-Heiligtümern, vor allem aber in den menschlichen Städten nicht verfügbar, und so kennt man in Gegenden Aventuriens, wo viele Zwerge unter Menschen leben, ihre Totenzüge, mit denen ein Leichnam von den engsten Angehörigen zum nächsten Tempel getragen wird. Wo auch ein solcher Aufwand nicht betrieben werden kann, wird eine Feuerbestattung vollzogen, ganz selten werden die Leichname in steinernen Särgen bestattet, und nur die Geoden überlassen ihre Gebeine einfach dem Gewürm des Erdreichs oder den Aasfressern.

Ritus und Gebet

So unterschiedlich die Glaubensrichtungen der Völker sind, so unterschiedlich ist auch ihre Art, diesen Glauben zu praktizieren. Die *Erzzwerge* verehren ihren 'Allmächtigen Baumeister der Welt' in streng ritualisierter Form: Sei es Geburt, Feuertaufe oder Eheschließung, für jedes herausragende Ereignis gibt es vorgeschriebene Rituale, Gebete und Opfergaben, die jeweils eine uralte Tradition haben. Auch das individuelle Gebet wird nach festen Regeln gesprochen, die Zahl der Worte und Verse bestimmt sich aus dem Anlass oder — bei sehr frommen Zwergen — gar aus einer Vielzahl zahlenmystisch bedeutsamer Faktoren der jeweiligen Lebenssituation.

Diese fest gefügte Form von Ritus und Gebet wird man bei den *Zwergen des Amboss* nicht finden, ihre Feiertagsrituale sind kurz und weniger formal, werden aber gern in einem großen Fest beschlossen, in der die Gemeinschaft hochgehalten wird. Lautstarke Lobpreisungen Angroschs und offene Frömmigkeit praktizieren sie genauso wenig, wie Sohn und Tochter den Eltern beständig für ihre Zeugung danken. Sie sehen alle ihre alltäglichen Handlungen als Teil ihres Gottesdienstes (auch im militärischen Sinne, der im Amboss prägend ist). Wenn sie einmal etwas wichtiges nur zwischen sich und Väterchen Angrosch auszumachen haben, dann stürzen sie sich zur inneren Zwiesprache in die handwerkliche Arbeit, denn beim Klang von Amboss und Spitzhacke kommen sie dem Gott näher. Das resultierende Werkstück wird oft dem Gott geopfert.

Der alte Feind

»Nie kann er besiegt werden, der Drache! Wurde einst sein Körper zerschlagen, werden seine Gier und sein Hass doch fortbestehen —vom Wind über das Land getragen wird sich sein Wille erneut sammeln — in jedem schwachen Herzen! So bleibt wachsam und aufmerksam, denn er wird auf immer unter euch weilen!„
—Lehre des Dur Morator ka Drax,
dem Orden der 'Hüter der Wacht'

»... und unsere Ahnen erschlugen schließlich den Goldenen Drachen nach langen und furchtbaren Kämpfen. All das, wogegen wir so lange gestritten hatten, starb in diesem einen Augenblick — denn ohne einen Anführer zerstreute sich sein Gefolge aus kleineren Drachen und Geschuppten schnell. Da hatte der Himmel seinen Schrecken verloren, und es kehrten Friede und Gemütlichkeit ein, die bis heute währen
—hügelzwergische Gutenacht-Geschichte

Über die Gefahr, die vom Urfeind der Zwerge heute ausgeht, sind sich die Völker zutiefst uneins. Während sie für die Hügelzwerge gebannt ist, mag ein strenggläubiger Erzzwerg schon in einem unehrlichen Vertragspartner jemanden sehen, der vom 'Hauch des Drachen' gestreift wurde.

Die *Brillantzwerge* feiern gern Gottesdienste, in denen prächtige Würdenkleider getragen werden, und durch das verschiedenfarbige Licht von Edelsteinen eine mystische Atmosphäre erzeugt wird. Die religiösen Lehrgesänge und Predigten der Priesterschaft werden gelegentlich gar von wohlklingender Harfenmusik begleitet. Das persönliche Gebet richten die Brillantzwerge nicht nur an das viel beschäftigte Väterchen Angrosch, sondern sehr gern auch an Phex und Simia, die den alltäglichen Belangen der Zwerge näher stehen mögen.

Die *Hügelzwerge* pflegen eine gelassen pragmatische, aber liebevolle Angrosch-Verehrung, ihre Riten sind kurz (außer wenn jemand zum Anlass einen guten Tropfen oder ein neues Rezept mitgebracht hat) und nicht sehr mystisch oder ehrfürchtig, sondern drehen sich um alltägliche Aspekte des handwerklichen Berufslebens und des guten, gemütlichen Zusammenlebens. Auch wenn die Hügelzwerge als am wenigsten orthodox gelten, gedenkt man Väterchen Angrosch auch bei ihnen nicht seltener als bei den anderen Völkern, und in so manch geselliger Bierrunde wird mit großer Inbrunst auf ihn getrunken.

Die Verehrung der Ahnen

»Wir Angroschim sind Sein erschaffenes und herausgerufenes Volk, die Lebenden wie die Toten, denn in uns Lebenden glüht der Funke weiter aus dem Angrosch einst unsere Ahnen *schuf Wir sind nur die letzten in einer langen Reihe ehrbarer Frauen und Männer; klein gegenüber ihren Taten. Und so, wie wir der Erfahrung des Alters Respekt erweisen, müssen wir auch die Ahnen ehren.«*
—aus der Predigt einer wandernden Angrosch-Priesterin

Die Ahnen haben im alltäglichen Glauben der Zwerge große Bedeutung. Insbesondere bei den Erzzwergen wird oft jede Tat und jedes Werk mit den — größeren — Taten und Werken der Altvorderen verglichen, während die Amboss- und die Hügelzwerge eher das Bild von den streng oder gütig über das Leben ihrer Nachfahren wachenden Stammeltern haben, die man um Rat bittet. Die Brillantzwerge versuchen gar, die wagemutigen Abenteuer ihrer Vorfahren wie im Wettstreit zu übertrumpfen.

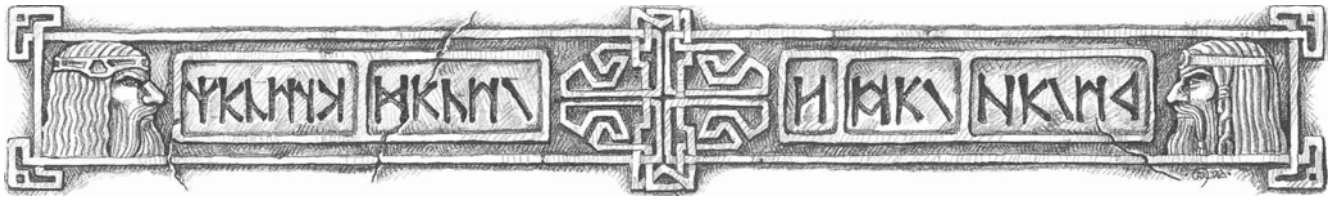
Manche Angroschim sind davon überzeugt, dass die Zwerge früherer Generationen eine größere Nähe zu Angrosch selbst hatten, und richten ihre Gebete deswegen lieber an die Ahnen, auf dass diese sie dem Vater mitteilen und zur Not vermitteln.

Das engste Band zwischen all den Generationen des Volkes sind die sehr seltenen Träume der Angroschim, denn in ihnen erscheinen persönliche Ahnen oder bedeutende Gestalten der Geschichte. Fast immer überbringen sie im Traumgesicht eine wichtige Nachricht oder Warnung, so dass ein Traum ein bewegendes und für die Gemeinschaft bedeutsames Ereignis ist.

Der Weltenmechanismus

»... aus den edelsten Materialien begann er den Mechanismus zu konstruieren — ohne Plan und ohne Skizze fügte er Räder Hebel, Walzen, Drähte und Rohre zu etwas Großem. Elf mal elf Dekaden arbeitete er daran, und als er schließlich sah, was er geschaffen hatte, war er entzückt, doch es fehlte die treibende Kraß. So gab er sich selbst auf um den Weltenmechanismus zu erwecken ...‹<
—geheim gehaltene Übersetzung von einer der
geborstenen Xorloscher Stelen

Nicht alle Angroschim kennen oder teilen den Glauben an die Lehre vom Weltenmechanismus und von Angrosch als dessen Konstrukteur. Insbesondere bei den Erzzwergen ist der Mythos jedoch beliebt, dass Angrosch die Welt als unendlich komplizierten Apparat erbaute. Dessen Funktionsweise zu verstehen bedeutet den gemäßigteren Schulen höchste spirituelle Einsicht, und immer wieder gehen einzelne Priester und Gelehrte auf die Suche nach 'dem Prinzip' oder 'dem Antrieb'.



Einige mystische Gruppen erhoffen sich jedoch, aus den Gesetzen des Mechanismus exakte Aussagen über die Vergangenheit und Zukunft ableiten zu können — dass nach dieser Lehre alles, was je geschehen wird und geschehen ist, vorherbestimmt sein muss, hat schon manchen Mechanikus oder Zahlenmystiker dieser Glaubensrichtung in tiefe Verwirrung gestürzt.

Die Zwölfe der Menschen

‚Natürlich weiß ich, wer Rondra ist, was denkst denn du? Rondra ist Angroschs Knappin, doch weil der altehrwürdige Vater nur selten in den Kampf zieht, bleibt seiner Waffenträgerin viel Zeit für eigene Heldentaten. Mit geschulterter Eisenwalder; hocherhobenem Felsspalter und einem Kampfschrei auf den Lippen zieht sie furchtlos gegen Drachen und vertreibt die räudigen Schwarzpelze aus den Gebirgen der Angroschim. Ha! Solche Taten will ich auch vollbringen. Schau hei; die Eisenwalder habe ich schon. Wirt, *noch zwei Bier!«*
—eine junge Ambosszwergin zu ihrem menschlichen Gefährten

Anfangs gab es für die Zwerge nur Angrosch als Schöpfergott und den Goldenen Drachen als gegnerische Macht, doch die letzten Jahrtausende brachten mit den Menschen auch neue Götter. Die Ängste, dass diese 'Götter' nur neue Gesichter des alten Feindes seien, worden langsam ausgeräumt, und mittlerweile sind die großen und kleinen Gottheiten des zwölfgöttlichen Pantheons bei den meisten Angroschim akzeptiert, wenn sie auch kaum verehrt werden.

Die Erzzwerge sehen all die anderen Götter als 'menschliche Götter' an, die mit den Menschen kamen, nur für sie da sind und irgendwann mit ihrem kurzlebigen Volk wieder verschwinden werden. Für die Zwerge des Amboss sind andere Götter höchstens Gehilfen Angroschs, und nur Rondra wird als seine Knappin oder — seltener — Gemahlin verehrt.
Das Volk der Brillantzwerge kennt dagegen Simia als einfallsreiche Tochter Angroschs und Phex als seinen gewitzten Gesellen oder Gefährten. Die Hügelzwerge kennen sich am besten mit der Vielzahl der menschlichen Götter aus und beziehen einige gelegentlich in ihre Verehrung ein: Travia als hervorragende Köchin, Phex als Händler mit erstaunlichem Sortiment und gar Firun als Jagdmeister, der das erlesenste Wild liefern kann.

Aberglaube

Die Zwerge sind — womöglich wegen ihres Misstrauens der Magie gegenüber — sehr abergläubisch. Typische Beispiele dieses Aberglaubens sind:

- *Grolme sind Zwergenkinder; die von Kobolden gestohlen und durch Magie verunstaltet wurden.*
- *Wer den Boden beben spürt, wenn es die anderen leugnen. dessen Tod ist nahe.*
- *Kobolde und Bosnickel verwandeln in den Minen wertvolles Silber in wertlose Metalle.*

Sehr verbreitet ist vor allem eine abergläubische Angst vor dem Wasser. So wird man selbst in der Sicherheit des heimischen Stollens kaum einen Zwerg erleben, der ein Vollbad nimmt, denn viele Angroschim glauben, dass ein vollständiges Eintauchen in Wasser ihre Lebensflamme zum Erlöschen bringen kann. Das ist auch der vornehmliche Grund für ihre Angst vor Gewässern und dem Befahren derselben. Denn wenn die Lebensflamme eines Zwerges erlischt, spielt es auch keine Rolle mehr, ob sein Körper von wohlmeinenden Gefährten vielleicht wieder aus dem Wasser gezogen wird. Auch wenn ein Zwerg zuviel Wasser trinkt, ist das — nach seiner eigenen Einschätzung — nicht ohne Gefahr, weshalb man solches möglichst mit einem gewissen Anteil an Alkohol zu, sich nehmen sollte. Denn Alkohol wiederum löscht Feuer nicht, sondern entfacht es, wie schon jedes Zwergenkind weiß.

Besonders die Erzzwerge pflegen die Zahlenmystik, mit der sie ihre Umwelt zu berechnen versuchen, und mit der sie sich für manche wichtige Entscheidung die geeignetesten Zeiten oder Wahlmöglichkeiten bestimmen lassen. Bei den Ambosszwergen ist dagegen ein starker Kampfesaberglaube verbreitet: Von der richtigen Tageszeit des Kampfes (ursprünglich wohl im Krieg gegen das Echsengezücht begründet) bis hin zur Beschaffenheit der Waffen und Rüstungen unterliegt manches der 'Weisheit des einzelnen Kriegers. Dass aber das selbst geschmiedete Kettenhemd der beste Schutz sein soll, mag schon am Eigeninteresse des Trägers liegen.

Familie und Sippe

Für Zwerge — gleich welchen Alters — sind die familiären Bindungen das höchste Gut. Die Stellung eines Angroscho und einer Angrosch-na innerhalb der Gesellschaft richtet sich nach dem Stammbaum und der Abstammung von berühmten Ahnen. Die Gründung einer Familie ist für die meisten Zwerge das erstrebenswerteste Lebensziel — und Kinder sind die größten Schätze, wertvoller als seltene Edelsteine und meisterliche Handwerksstücke.

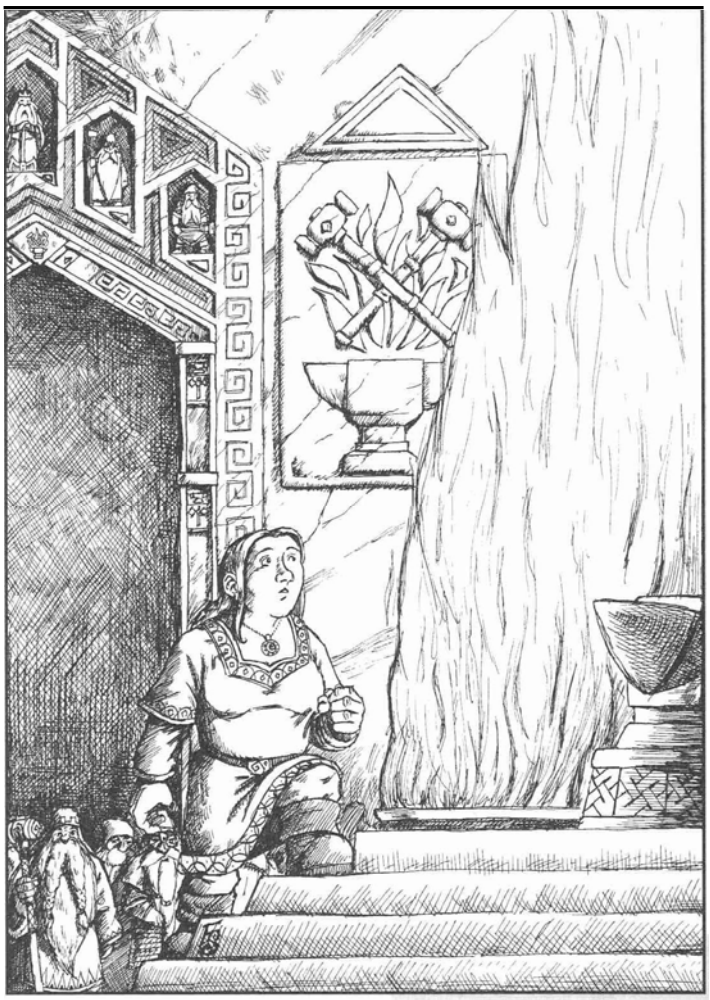
Frauen, Kinder, Seelenbrüder

Menschen glauben oft, dass Zwerge durch die stark ausgeprägte Sippenzugehörigkeit und die dadurch entstehende enge Bindung zu entfernten Verwandten in weitgehend homogenen Gruppen leben. Tatsächlich treten Sippen zwar nach außen hin als geschlossene Gemeinschaften auf, sie setzen sich jedoch aus einem feinen Geflecht von Bindungen Einzelner zusammen.

In einer Gesellschaft, die zu drei Vierteln aus Männern besteht, nehmen nicht nur die Frauen eine ganz besondere Stellung ein. Obwohl Mehrlingsgeburten bei den Zwergen keine Seltenheit sind, kommt durch die Verteilung von Männern und Frauen nur durchschnittlich alle zehn Jahre Nachwuchs zur Welt, weshalb männliche wie weibliche Sippenmitglieder eine besondere Beziehung zu den Kindern pflegen. Nach der Geburt kümmern sich Vater wie Mutter gleichermaßen um das Kind, so dass es auch keine Seltenheit ist, dass der stolze Vater das Kind zum Stillen in die Schmiede bringt, wo die Mutter gerade eine neue Axt fertigt.
Der Wunsch nach der Gründung einer Familie ist unter den Angroschim beiderlei Geschlechts sehr ausgeprägt. Den jungen, männlichen Zwergen ist aber sehr wohl bewusst, dass nur wenigen von ihnen die Rolle als Familienvater zugedacht wurde. Viele flüchten sich schon in jungen Jahren in ihr Handwerk und geben die stille Hoffnung nicht auf, eine hübsche Angroschna ehelichen zu können. Andere dagegen werben vehement. aber meist vergeblich um eine Angebetete, indem sie selbst gefertigte Handwerksstücke oder wertvolle Edelsteine als Geschenke darbieten oder ausziehen, um Ruhm und Ansehen zu erlangen. Viele Legenden ranken sich um die lange Wanderschaft eines Jünglings, der nach entbehrungsreicher Zeit zurückkehrte und mit ansehen musste, wie die Angebetete in den Armen des ärgsten Rivalen lag.

Hat eine Angroschna dem Werben eines Angroscho nachgegeben, wird die offizielle Verlobung zum Anlass für ein rauschendes Fest genommen. Sollte der Zwerg nicht aus der Sippe der Verlobten stammen, muss er von ihrer Sippe adoptiert werden, was schon so manchen Angroscho in tiefe innere Konflikte gestürzt hat. Da dies oft zu unerwünschten Streitereien zwischen den beiden Sippen führt, wählen die meisten Angroschax einen Bräutigam aus der eigenen Sippe aus.

Wenig später wird dann der 'Bund von Feuer und Erz' geschlossen — ein heiliges Ritual, bei dem ein göttliches Band zwischen den beiden Eheleuten gewoben wird. Trennungen sind den Zwergen unbekannt, allerdings ist hin und wieder von vereinzelten Ehebrüchen zu hören — vor allem dann, wenn der Ehepartner für längere Zeit unterwegs ist.
Bei einzelnen Erzzwergensippen ist es interessanterweise üblich, dass eine Angroschna Zwillingsbrüder ehelichen kann. Das Bekanntwerden dieses Bundes mit drei Beteiligten regte jüngst die Phantasie und den Forscherdrang so manch eines Völkerkundlers an, verleiht er doch der These, zwergische Zwillinge würden sich eine Seele teilen, neue Nahrung. Auch wenn diese Ansicht ein wenig drastisch anmutet, lässt sich eine enge Bindung von Zwillingsbrüdern nicht verleugnen. Während zwergische Frauen immer als Einzelkinder zur Welt kommen, sind bei den zahlreichen männlichen Nachkommen Zwillings- oder Vierlingsgeburten keine Seltenheit; vereinzelt wurde auch schon von Achtlingen berichtet. Auch wenn vier oder mehr Kinder zur Welt kommen, zeigen sich doch recht bald immer zwei von ihnen als besonders miteinander verbunden. Selbst im Alter verliert sich dieses Band nicht, das einen gegenseitigen Gefühlseindruck ebenso wie ein tiefes Pflichtgefühl mit sich bringt. Das 'Sehen durch die Augen' des anderen in Form von 'Fernempathie' ist dagegen ins Reich der Legenden zu verbannen,



auch wenn Zwillinge über große Distanzen heftige Glücks- oder Furchtgefühle des anderen ebenso verspüren wie seinen Tod.
Der Schock des Todes wäre für den Seelenbruder dabei ohne eine rituelle Lockerung des Bundes äußerst gefährlich, weshalb im Idealfall die Feuertaufe von Zwillingen von einem Geoden begleitet wird, der ein entsprechendes Ritual webt. Aber auch 'gelockerte' Seelenbrüder arbeiten oft zusammen und sind einander die engsten Vertrauten, weshalb viele Angroschax einem Einzelkind den Vorzug geben.
Interessanterweise sind Geburten trotz der hohen Lebenserwartung von Zwergen kaum häufiger zu feiern als Eheschließungen. Da Kinder als die größten Schätze angesehen werden — was unter Zwergen 'etwas heißen will —, sind gerade die Feste bei der zweiten oder dritten Niederkunft einer Angroschna beeindruckende Ereignisse.
Bis zu dem Zeitpunkt, an dem der erste Flaum das Kinn des Zwer-genjungen bedeckt oder dem Zwergenmädchen die Barobra, eine komplizierte Zopffrisur geflochten werden kann, genießen die jungen Angroschim Narrenfreiheit. Sie toben durch die Werkstätten, laufen neugierig durch die Stollen und werden erst dann streng ermahnt, wenn sie sich in Gefahr zu bringen drohen. Mit Beginn der Gesellenzeit werden ihnen erste Verantwortlichkeiten übertragen, als vollwertige aber noch immer sehr junge und damit unerfahrene Mitglieder der Gesellschaft erkennt man sie erst nach dem Ablegen der Feuertaufe an.

Die Feuertaufe

Das bedeutendste Erlebnis jedes Angroscho und jeder Angroschna ist die Feuertaufe, der Tag, an dem das Zwergenkind zu einem oder einer Erwachsenen erklärt und damit zum vollwertigen Sippenmitglied wird.

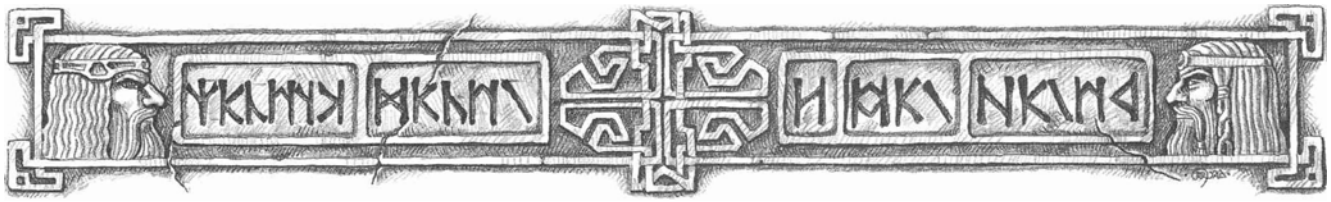
Die Feuertaufe findet traditionell am Beginn des 35. Lebensjahres statt. Zu diesem Zeitpunkt hat der Bart der jungen Männer meist eine Länge von mindestens acht Fingern, was formal die Voraussetzung dafür ist, dass ein männlicher Zwerg zur Feuertaufe zugelassen wird. Es gibt aber immer wieder Spätentwickler, deren Bart noch nicht die erforderliche Länge aufweist und die sich bis zu einem späteren Geburtstag gedulden müssen —ein Makel, der ihnen oft ein Leben lang anhängt.

Bei Frauen wird als Maß für ihre Reife die Länge der Zöpfe genommen. Sobald diese so lang sind, dass sie acht und acht Mal geflochten werden können, werden sie von der Angrosch-Priesterschaft für bereit erklärt.

Auch wenn sich viele kulturspezifische Traditionen entwickelt haben, gleicht sich die Kernprüfung doch bei allen Völkern. Der Prüfling muss sich dem heiligen Feuer stellen, seine Ängste ihm gegenüber überwinden und wird dabei für einen kurzen Moment vom göttlichen Funken Angroschs berührt. Die einzelnen Kulthandlungen der Feuertaufe unterscheiden sich dagegen von Volk zu Volk sehr. Während die jungen Zwerge in Xorlosch eine Flammenwand durchschreiten, schmieden Ambosszwerge einen Tag lang unentwegt an einer Axt. Bei letztgenannten stellen sich im Übrigen die Angroschax der Erztaufe, wobei sich die Prüfungen an sich aber nicht unterscheiden. Zwillinge werden an einem Tag — bei den Hügel-, Amboss- und Erzzwergen gemeinsam, bei Brillantzwergen getrennt — geprüft. Nach dem Bestehen der Feuertaufe wird beiden vom anwesenden Geoden das Seelenband gelockert. Es sind keine Fälle bekannt, in denen nur einer der beiden die Probe geschafft hat — sehr wohl jedoch ist es schon vorgekommen, dass beide versagt haben.

Respekt vor dem Älteren

Nach dem Fest zur Feuertaufe beginnt für alle Angroschim der Ernst des Lebens. Von einem Tag auf den anderen nimmt man ihn scheinbar kaum noch wahr, meist zählen seine Bedürfnisse weniger als die eines Kindes und für seine Meinung interessiert sich niemand. In der zwergischen Gesellschaft ist Respekt eng mit der Erfahrung des Alters und dem gewonnenen Ruhm verbunden. Infolgedessen ist die gesell-



schaftliche Stellung eines Zwerges nicht mit dem Alter gleichzusetzen, sondern regelt sich über ein komplexes Bewertungssystem der Taten, Handlungen und Wissensstände des Einzelnen. Es ist daher nicht ungewöhnlich, dass tatendurstige Jünglinge schon kurz nach ihrer Feuertaufe ausziehen, um ihre Stellung zu verbessern. Zwerge auf der Wanderschaft sind keine Seltenheit, und aus vielen sind respektable Vertreter ihres Volkes geworden.

Frauen dagegen bleiben sehr oft in den heimatlichen Hallen. Aufgrund ihrer Seltenheit werden sie nicht nur heftig umworben, sondern auch hoch geschätzt. Man sollte sie aber dennoch nicht als weltfremd oder verweichlicht einschätzen. Nicht selten leiten sie die Geschicke ihrer Sippen, und bei der Verteidigung ihrer Kinder können sie zäher sein als jeder Mann in ihrer Umgehung.

Rechtsprechung

Da Zwerge in ihrer Existenz schon eine göttliche Bestimmung sehen, nämlich den Schutz der Erdschätze vor der Begierde der Drachen und ihrer Diener, sind Verbrechen unter Zwergen sehr selten. Ein Mord würde die eigene Kampfkraft schwächen und gilt unter Angroschim auch und gerade nach dem Tag des Zorns als größter Tabubruch. Ein Zwerg, der seinesgleichen getötet hat, gilt als `Drax rardosch' (dem Drachen verfallen), woraufhin er auf Lebenszeit aus den heimatlichen Stollen verbannt wird. Entsprechend selten sind Morde unter Zwergen. Eine Rauferei dagegen dient der Übung und der Steigerung der eigenen Kampfkraft. Rohstoffe werden nur für Angrosch angesammelt, und das handwerkliche Veredeln ist mehr als Schöpfungsakt und weniger als Besitzschaffung von Bedeutung, weshalb Diebstähle nur selten Sinn machen.

Daher sind auch Gardisten und Richter nur äußerst selten vonnöten, weshalb es diese Berufsstände in der den Menschen bekannten Form nicht gibt. Muss dennoch einmal Recht gesprochen werden, bedient man sich zur Urteilsfindung eines Vergleichs mit einem ähnlichen Vergehen aus der Vergangenheit. Zum Richter wird die respektabelste Persönlichkeit bestellt, meist also der Sippen-, Stammes- oder Volksälteste. In den Bergfreiheiten übernehmen oft auch die Bergkönige die Richterrolle, in Krisenzeiten wird über diese der gewählte Hochkönig gestellt, der sogar über ganze Völker richten könnte.

Üblicherweise muss bei einer Verurteilung der angerichtete Schaden behoben oder beglichen werden, bei schweren Verbrechen muss der Verurteilte dagegen mit der Zeichnung durch Schandbärte, einer zeitweiligen oder bis an das Lebensende andauernden Verbannung oder gar dem Entzug des Beinamens rechnen — eine unter den heimatverbundenen Angroschim furchtbare Strafen. Nur Frevler an Angrosch oder seiner Schöpfung, also Paktierer und Verräter, werden den reinigenden Flammen in der Heiligen Halle übergeben, wo sie geläutert verbrennen.

Darüber, wie andere Rassen mit straffällig gewordenen Angroschim außerhalb ihres Heimatstollens umgehen, findet sich in dieser Publikation Näheres unter Zwerge fern der Heimat (Seite 90).

Familienbeziehungen

»Du bist jung und geduldig, versuche dich also ruhig an den Zwergen dort drüben. Doch frage nicht nach ihrem Namen, ihrem Alter oder woher sie kommen! Setzte sie einfach auf deine Liste. Denn wenn sie erst einmal beginnen, dir zu erzählen, von welchen Ahnen sie abstammen und wessen Bruder sie sind, dann ist der Abend rum und das Banner hat höchstens eine Hand voll Mitgliedergewonnen.«

—Warnung eines älteren Werbers des kaiserlichen Heeres gegenüber einem unerfahrenen Kameraden kurz vor der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden

Die Stellung eines jungen Angroscho und einer jungen Angroschna innerhalb der Gesellschaft der Zwerge definiert sich maßgeblich aus ihrer Abstammung. Dabei spielen nicht nur die Eltern eine Rolle, nahezu gleichbedeutend sind die Sippe, der Stamm, das Volk und damit auch der Verwandtschaftsgrad zu lebenden wie verstorbenen Individuen dieses Geflechts aus Bindungen. Zwar kann ein Zwerg im Laufe seines Lebens die eigene Stellung durch das Leisten glorreicher Taten und den daraus resultierenden Erfahrungszuwachs deutlich verbessern, für seine Vorfahren werden sich aber nicht nur erzzwergische Ahnenforscher interessieren. Deren Arbeit scheint bei einem Volk, dessen Angehörige bis zu 400 Jahre alt — bisweilen auch noch älter —werden können, recht einfach zu sein. Da aber jede Sippe ein eigenes Verständnis der Begriffe Sippe, Stamm und manchmal selbst von der Volkszugehörigkeit hat, kann der Stammbaum eines Zwerges sehr interpretationsbedürftig sein.

Die Sippe

Zwerge fühlen gegenüber ihrer Sippe eine Bindung, die meist stärker als jeder Patriotismus oder das Festhalten an sakralen oder weltlichen Idealen ist. Für einen Angroscho ist seine Sippe das wichtigste Lebensumfeld, seine Rolle in der Gesellschaft wird durch sie definiert, und auch auf sein persönliches Wohlergehen hat sie einen maßgeblichen Einfluss.

Umso erstaunlicher ist es, dass für das Gebilde 'Sippe', im Rogolan auch 'Klan' genannt, anscheinend keine genaue Definition existiert. Alle Sippenmitglieder sind eng miteinander verwandt und üben zumindest ein ähnliches Handwerk aus. In den letzten zwei Jahrtausenden haben sich die Berufsfelder dabei sehr erweitert, so dass in der Sippe der Tunnelbauer auch Scharnierschmiede, Kunsttischler und Steinmetze ein Zuhause haben. Der Scharnierschmied bleibt dabei aber in der Regel beim Zuarbeiten für Fallen und Türen in Tunneln und meidet den Konkurrenzkampf mit den Waffenschmieden einer anderen Sippe. Hirten, Bauern, Waldarbeiter, aber auch Wachsoldaten gelten dabei ebenfalls als Zuarbeiter und leben deswegen trotz des drastisch abweichenden Betätigungsfeldes weiterhin innerhalb ihres Sippenverbandes. Da Jugendliche sehr oft den gleichen Beruf erlernen wie ihre Eltern, bleibt eine Aufgabenteilung zwischen den Sippen eines Siedlungsgebietes erhalten. Sobald sich eine Sippe jedoch ein anderes Berufsfeld erschließen möchte und es dadurch zu einem Interessenkonflikt mit einer anderen Sippe kommt, kann eine grimmige und lang anhaltende Fehde ihren Anfang nehmen. Aufgrund des ausgeprägten Sippenstolzes kann der Streit zwischen zwei Zwergen schnell zum Aufwiegeln halber Stämme führen.

Ein Beispiel aus jüngerer Zeit liefern zwei Sippen aus den Goldfelsen. Nachdem Bergleute der Sippen Klamorax und Rogarosch eine geräumige Höhle zeitgleich entdeckten, entbrannte ein heftiger Streit darum, wer die Räumlichkeit als Wohnort beziehen dürfe. Eine Woche später wurden drei Dutzend verwundete Zwerge beider Sippen zwischen den Steinen des Anstoßes gesund gepflegt, woraufhin sich die Ältesten schließlich einigen konnten, die Höhle zukünftig als Krankenlager zu verwenden.

Ein ebenfalls oft zum Streit führender Anlass ist die Hochzeit zweier Angroschim unterschiedlicher Sippen. Auch wenn hierfür klare Reglungen vorsehen, dass der Bräutigam von den Angehörigen der Braut adoptiert werden muss, führt gerade dieses Verfahren oftmals in eine zünftige Sippenfehde. Legenden über solche Konflikte führten im westlichen Mittelreich zu dem weit verbreiteten Vorwurf geplagter Mütter, ihre Kinder seien 'zänkisch wie die Zwerge'.

Trotzdem sollte nicht vergessen werden, dass sich die Sippen einer Bergfreiheit meistens friedlich ergänzen, Handel untereinander treiben und sich helfen, den gemeinsamen Fortbestand zu sichern. Während die Verantwortung über die eigenen Stollen der jeweiligen Sippe obliegt, kümmern sich die Zwerge gemeinsam um den Ausbau der Großen Halle oder die Instandhaltung der Wehranlagen.

Der Stamm

Der Stammesbegriff unterlag im Laufe der Jahrtausende einem mehrfachen Bedeutungswandel, der das Interpretieren von Stammbäumen zu einer eigenen Wissenschaft bei den Erzzwergen hat werden lassen.

Ursprünglich bezogen sich die Stämme auf ein Urelternpaar, zumindest aber auf die Abstammung von einem der acht Stammväter. Diese an sich logische Definition offenbart ihre Sinnlosigkeit aber dann, wenn ein Angroscho und eine Angroschna zweier Stämme den Bund von Erz und Feuer eingehen und Nachfahren zeugen. Diese sind Angehörige zweier Stämme. Da viele zwergische Ahnenforscher schon vor langer Zeit solche Geburten bei der Erstellung von Stammbäumen genutzt haben, um ihre Verwandtschalt mit einem bedeutenden Heroen der Vergangenheit zu belegen, findet man heutzutage keinen Angroscho mehr, der sich nicht auf mindestens sechs der acht Stammväter berufen kann.

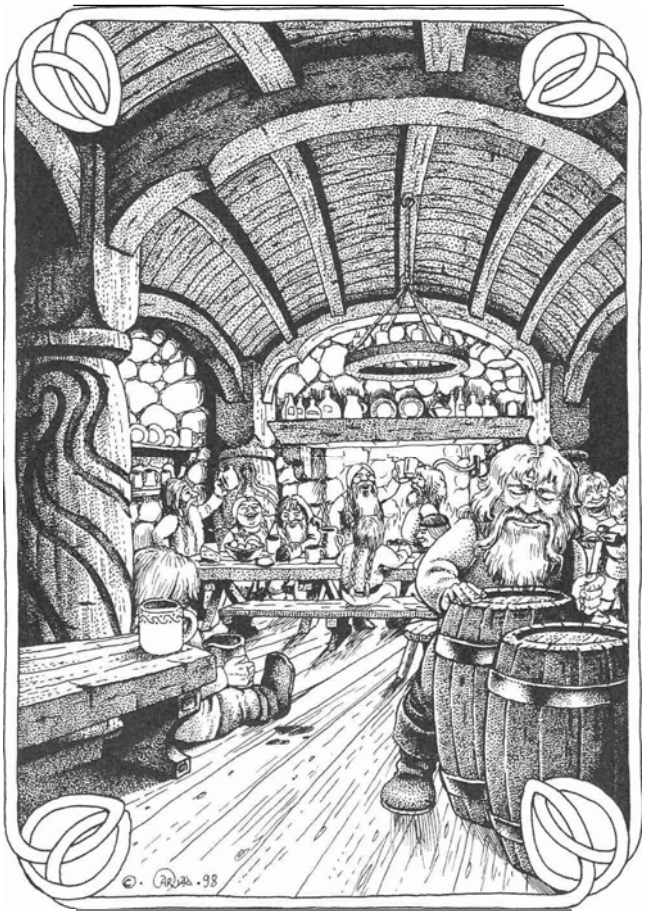
Eine einfache und zumindest hei Amboss- und Brillantzwergen gebräuchliche Definition für den Stammesbegriff bezieht sich auf den Lebensraum der Zwerge. Sippen, die ein Herrschaftsgebiet bewohnen, gehören einem Stamm an. Dadurch kann es recht häufig zu Sippenfehden innerhalb eines Stammes kommen, während größere Stammesfehden so gut wie unbekannt sind. Dies liegt zum einen in der geographischen Verteilung begründet, zum anderen aber auch in der sehr lockeren Bindung eines Zwerges gegenüber seinem Stamm. Mit der Zeit haben sich die Bergkönigreiche aus den Stämmen entwickelt, weshalb für Außenstehende der Sippenverband eine weit größere Bedeutung hat als für Zwerge, die sich auf ihre Stammeszugehörigkeit meist erst dann berufen, wenn es ein großes Fest zu feiern gilt.

Das Volk

Angehörige eines Volkes teilen gemeinsame Bräuche, Rituale und Sitten; sie haben ähnliche Moralvorstellung und Glaubensansichten, eine gemeinsame Historie und ein kulturelles Erbe. Dadurch wird die Erziehung der Kinder geprägt, das Verhalten der Erwachsenen und das Rechtsempfinden der Ältesten. Folglich ist die Bedeutung der Volkszugehörigkeit für die Charakterbildung eines Angroscho von enormer Bedeutung, auch wenn die Zwerge eines Volkes nur selten politisch als Einheit auftreten. Zwischen den einzelnen Zwergenvölkern gibt es zwar viele Ähnlichkeiten, aber auch einige gravierende Unterschiede. Ein traditionalistischer Erzzwerg wird eine andere Vorstellung von einer gemütlichen Schlafstätte haben als ein Hügelzwerg aus Angbar; der Erfindungsgeist eines Schradoker Waffenhauers dürfte größer sein als der eines Schmiedes aus dem Amboss.

Der größte Stolz eines Volkes ist die Heilige Halle. Hier kann auch eine klare Abgrenzung zum Stamm getroffen werden. Auch wenn aufgrund der geographischen Lage die einzelnen Stämme eine eigene Halle erbaut haben, so bemühen sich die Stammesmitglieder doch noch lange Zeit, zu bedeutenden Feiern die Große Halle ihres Volkes aufzusuchen. Erst wenn die eigene Halle nicht mehr als behelfsmäßiger Ersatz sondern als gleichwertiges Gegenstück gesehen wird, hat sich der Stamm soweit eine eigene Kultur geschaffen, dass er als Volk gilt.

Feste und Bräuche



Ein gar fürchterliches Gegröle pflegen die Zweige zu veranstalten, wenn sie sich zu ihren so genannten Feiern verabreden. Doch wisse: Um wenig mehr als einen unziemlichen Alkoholkonsum geht es ihnen dabei, so dass bald keiner mehr in der Lage ist, seine ohnehin spärliche Kultiviertheit noch an den Tag zu legen. Wenn dann aber ihre blechernen Instrumente das Ganze noch zu übertönen versuchen, hilft nur noch schnell Reißaus zu nehmen...«
—aus dem Brief einer Gouvernante aus Taladur an eine Kollegin in Punin

Entgegen allen anders lautenden Klischees grimmiger oder alternativ hemmungslos trinkender Zwerge verstehen auch Angroschim durchaus 'zünftig' zu feiern — und das zumeist in einer Geselligkeit, die etwas zartere Gemüter bereits abschrecken kann.

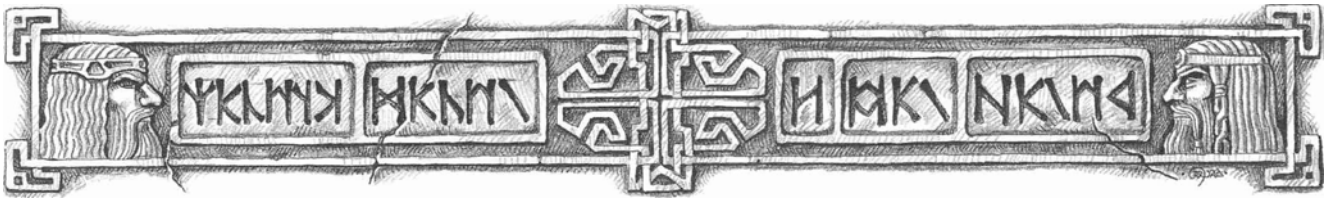
Stets wird dabei dem oft selbstgebrauten Bier, bei den Hügel- und Brillantzwergen auch dem Wein zugesprochen. Daneben biegen sich die Tische unter gewaltigen Speisemengen: von eher schlichten Eintöpfen und Pfannengerichten hei den Ambosszwergen bis hin zu allerlei raffinierten Delikatessen bei den Hügelzwergen. Begleitet werden zwergische Feiern immer auch von Musik und oft gemeinschaftlichem Gesang (siehe hierzu auch den Abschnitt Stahlharfen und Trinklieder aof Seite 67).

Am häufigsten finden sich die Angroschim zu Festlichkeiten innerhalb ihrer eigenen Sippe zusammen: Sei es die Feier nach der Geburt eines neuen Sippenmitgliedes oder absolvierten Feuertaufe (siehe Kasten Seite 36) eines Sippenmitglieds, zum Abschluss eines erfolgreichen Handwerksjahres (menschlichen Zunftfesten nicht unähnlich) oder eine anderweitige Festlichkeit.

Der Tag ihrer Geburt hat bei den Zwergen oft eine geringere Bedeutung als etwa bei den Menschen — schon deshalb, "weil er ja doch so häufig vorkommt". Aus diesem Grund beschränkt man sich meist auf das Feiern 'runder' Geburtstage, wobei es jedes Volk und manchmal sogar jede Sippe anders mit diesen besonderen Daten handhabt: Amboss- und Brillantzwerge setzen diese Zeiträume alles halbe Jahrzehnt bis Vierteljahrhundert (vulgo: alle fünf bis fünfundzwanzig Jahre), die Hügelzwerge feiern besonders gerne Geburtstagszahlen mit gleichen Ziffern (etwa den 111., 222. oder 333.), während sich die Erzzwerge diesbezüglich ganz an die ihnen vertraute Zahlenmystik halten (die die einzelnen Sippen letztendlich doch zu unterschiedlichen Ergebnissen kommen lässt).

Über die einzelnen Sippen hinaus kommen die Angroschim vor allem zu religiösen Festen, zu kleineren Handelsmessen innerhalb der Bingen oder zum kämpferischen Wettbewerb zusammen: Axtschwinger-Turniere sind bei den Ambosszwergen beliebt, Schützenwettbewerbe (natürlich mit der Armbrust) locken im Kosch neben den Hügelzwergen längst auch deren menschliche Nachbarn an.

Große, jährlich wiederkehrende Feste aller Angroschim finden meist im Ingerimm statt, so der Tag des Feuers (1. Ingerimm, wichtigster religiöser Feiertag), der Tag des Aufbruchs (8. Ingerimm) oder die be-



kannte Angbarer Warenschau (21. bis 23. Ingerimm). Und auch die bedeutenderen volkseigenen Feiertage wie Ferbalosch, das Freudenfest der Ambosszwerge (14. Ingerimm) fallen oft in diesen Monat. Die größten aller Feste sind aber ohnehin diejenigen, die nur alle paar Jahre oder gar Jahrzehnte stattfinden — und wer etwa die Zwergenwettkämpfe in den Stählernen Hallen von Lûr gewinnen kann, gilt zumindest für die acht Jahre bis zu ihrer nächsten Austragung als bester Kämpfer der Zwergenheit.

Sprache und Namen der Angroschim

„Wir sint uns gewisz, dasz sie nit zu sprechen vermoegen, tun sich doch ihre Muendern nit oeffenen, allein ihre metallen Baerten zittern und wackelen, alldiweyl ein Rumpeln unt dumpes Gebrummeln ertoehnet, zu-dem ein Poltern uni seltzam Geknirrschen, so dasz es scheynet altz wie ein Geroellen von Steynen unt Kieszeln, unt ein Fauchen von Kohlenfeuern.

Unt alsz sie sich entlich berieten, stunden sie sich hin im Kreysen unt bann rten unt knurrten sich an, die klumpatschen Haendchen hinterm Ruecken unt wippeten auf ihren groben Stiefeln vor unt zuruecken. Dies deuerte gar laenglich an unt altz wir nach vier Tagen das Lager abbrachen, stunden sie immer noch so im Kreysen toll waren gaentzlich verdutzet ueber unser Eylichkeyt. Mein Herr, ich tue furchten, dasz mit solch Kindervolk keyn vernuenftig Handeln zu finden ist ...«

—Bericht einer frühen menschlichen Handelsexpedition ins Kosch-Gebirge

Alle Völker der Zwerge teilen eine gemeinsame Sprache: das *Rogolan*. Schon seit Jahrtausenden wird es in den unterirdischen Hallen gesprochen, und es hat sich über die Zeit kaum verändert. Zwar sind Worte hinzugekommen oder haben neue Bedeutungen erlangt, in Vergessenheit geraten ist jedoch kaum ein Ausdruck. Dies hat einerseits zur Folge, dass sich auch ein Zwergenkavalier aus dem Brillantvolk problemlos mit einem würdigen Hüter der Xorloscher Traditionen nicht nur über alltägliche Dinge, sondern auch über Weltanschauung und Philosophie unterhalten kann. Andererseits besitzt das Rogolan durch seine Beständigkeit einen ins Unerschöpfliche gewachsenen Reichtum an grammatischen Regeln, Ausnahmen und fein nuancierten Vokabeln.

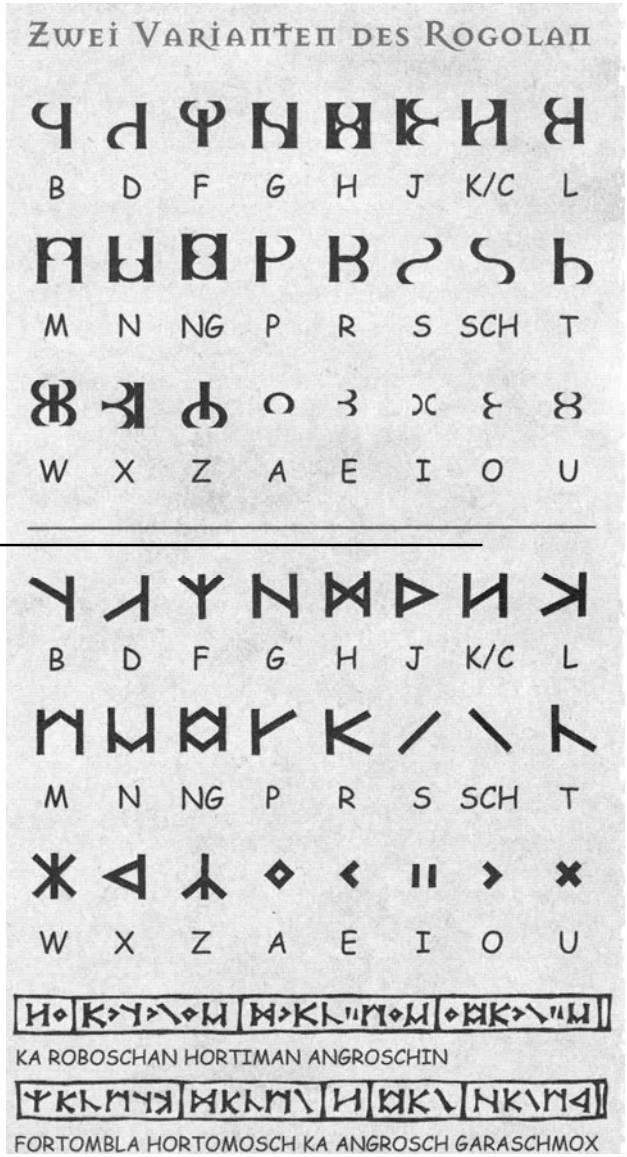
AUSSPRACHE UND GRAMMATIK

Für nicht-zwergische Ohren klingt das gesprochene Rogolan meist sehr dunkel und holprig, da die Vokale gern verschluckt werden. Dies hat den Grund, dass die zwergische Grammatik und Wortlehre auf bedeutungstragenden Kombinationen von Mitlauten aufbaut, was auch das Studium des Rogolan so schwierig macht. Zum Beispiel haben Worte mit der Konsonanten-Basis R-G-L alle etwas mit Sprache und Sprechen zu tun: der Name *Rogolan* selbst, *ragal* (sprechen), *ergola* (Gespräch), *rogla* (Zunge), *rogel(-o/ -na)* (der/die Gesprächige). Durch zusätzliche Silben, die vor-, zwischen- oder nachgestellt werden, entstehen viele weitere Varianten.

Dabei sorgen zwar die Vokale für die entscheidenden Unterschiede, für Zwerge ergibt sich aber die korrekte Wortbedeutung meist aus dem Kontext, und sie sind in der Lage, auf feinste Klangnuancen zu hören, so dass sie die Hilfe der Vokalisierung nicht unbedingt brauchen. Unbedarfte Zuhörer kann schnell gesprochenes Rogolan aber zweifellos verwirren. Zudem wird meistens nur die vorletzte Silbe eines Satzes betont, wodurch der monotone Klang noch verstärkt wird.

Die Schriften des Rogolan

Das Runen-Alphabet des Rogolan wird von allen Angroschim verwendet, um sich schriftlich auszutauschen und Wissen für die Nachwelt festzuhalten. Es umfasst 24 Zeichen, wobei die Vokale oft nicht geschrieben werden. Wenn unbedingte Exaktheit und Unmissverständlichkeit vonnöten ist, kann das Schriftbild durch eine große Anzahl von zusätzlichen Punkten, Dächern und Strichen über und unter den Buchstaben ergänzt werden. So werden die Klangfarben,

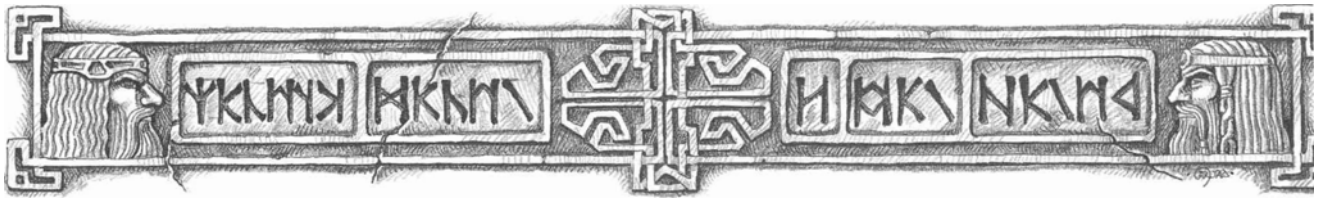


Betonungen und verschiedene zwergische Kehl-, Reibe-. Roll- und Brummlaute genau festgelegt, um den Feinheiten des gesprochenen Rogolan Rechnung zu tragen.

Allen Zeichen ist gemein, dass sie ursprünglich weder Bögen oder Schleifen noch waagerechte Striche aufweisen und dadurch dem Gebrauch auf steinernen Wänden und Tafeln angepasst sind. Denn gebogene Linien sind schwer zu meißeln, während waagerechte Linien leicht mit der Maserung des Hintergrundes zu verwechseln sind.

Schriftgeheimnisse

Neben den allgemeinen Runen gibt es noch eine große Zahl von Schriftsystemen, die nur wenigen bekannt sind. Seit langen Zeiten ist es Brauch, dass die Handwerksgeheimnisse einer Sippe — wenn überhaupt — in einer sippeneigenen Schrift niedergeschrieben werden, deren Geheimnisse nur die Ältesten kennen. Äußerlich unterscheidet sich eine Schrift oft stark von der nächsten. Während etwa die Schä-



Ragalosch Rogolanan – Wir sprechen Rogolan

Formeln und Redewendungen

Garoschem! Brüderlicher/Schwesterlicher Gruß!
Fortombla hortomosch! Friede und Wohlstand!
Angaruschoromdrosch! Ewiges Schmiedefeuer!
Hoscha reworim! Hundert Jahre! (bedeutet soviel wie "In (spätestens) hundert Jahren sehen wir uns wieder!") *No xomschog brodexam bosekam!* Die (verwünschte) Sonne scheint, als wolle sie das Erdreich spalten! *Ka baskan draxin!* Beim Fall des Drachen! (Schwurformel) *Gortoscha mortomosch!* Schuppen und Zähne! (Kriegsruf der Ambosszwerge)
Ka Angrosch garaschmox! Bei Väterchen Angrosch!
Ka roboschan hortiman Angroschin! Bei Angroschs langem Bart!
Xorloschoromdra! Alt wie Xorlosch! (Ausdruck der Bewunderung und des Respekts)
Nom rogolrun Barobarabba ... Schon in den Chroniken (der Taten der Altvorderen) steht geschrieben ...
Drax rardosch(-o/ -na). Er/Sie ist dem Drachen verfallen / völlig verrückt / eine Gefahr für die Sippe.
Masch domedin domeda! Ich bin der Kühnste der Kühnen!
Dosch rogelin rogela. Du bist der geschwätzigste aller Schwätzer (ein Aufschneider).
Baroschem! 'Ein Hoch auf das Gebraute!', Prost!
Drakka! Achtung!, Deckung!, Alarm!
Kangroscha. Sehr gut, Gut gemacht!, Es funktioniert, Zwergenwerk! (universal verwendbare Zustimmungswendung, von *ka Angroscha* 'von Angrosch'/'zwergisch') *Drodda!* Lass das!, Finger weg!, Lass mich in Ruhe!

Vokabeln

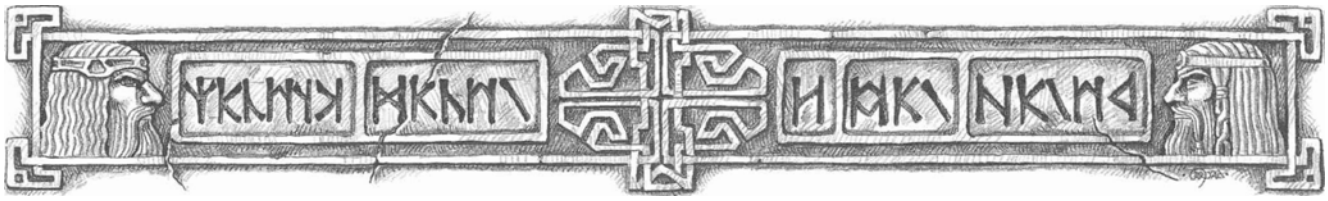
Da/Dor: Ja/Nein
Angroscho, Angroschim: Zwerg, Zwerge/Zwergenvolk
Angroschna, Angroschax: Zwergin, Zwerginnen
Garasch (-o/-na): Vater, Mutter
Grosch(-o/-na): Sohn, Tochter
Garosch (-o/-na): Bruder, Schwester
Rogar: Zwillingsbruder
Tumlar(-W-na): Witwer, Witwe
Rogartumlar: Zwerg, dessen Zwillingsbruder verstorben ist
Klan: Sippe
Klanarodosch: Sippenlose/r, Ausgestoßene/r
Klamorasch: Heimweh
Anglagorum: Feuertaufe
Norgamasch: Liebe, Treue
Zrom: Höhle
Losch: Tal *(lo-* assoziiert Rundheit)
Malmar: Hammer
Magmangr: 'heiß fließendes Gestein', Magma
Batangr: 'kalt fließendes Gestein', Zwergenguss
Brosch: Fels, Gestein
Brom: bröckeliger, körniger Stein
Koschmo: Welt, Schmuckstück, kunstvolles Werkstück
Gedosch: Erde
Geod: 'Kundiger der Erde', Geode, auch 'verborgener Kristall'
Geodabrodrom: 'Scheinen der Erde', Erdkraft, Magie (der Geoden)
Schatorabrodrom: 'Scheinen der Sterne', Sternenkraft, Astralenergie
Drakorabrodrom: 'Drachenmacht', (gefährliche oder verderbte) Zauberei
Drax(-o/-na): Drache, Drachin
Draxasch Echs: ('Drachling', geschlechtsneutral; manchmal auch *Prdrakasch* 'Kind/Diener Pyrdacors')
Xomasch(-o/-na): 'Oberflächenbewohner', oft für: Mensch (m./w.) (etwa: `Sonnling', 'Kind der Sonne'; auch: *Gigrim* 'Großlinge' oder *Groschim Assafin* 'Tulamiden' beziehungsweise *Groschim Horasin* 'Mittelreicher' etc.)
Bunferatosch: Elf ('Baumhocker', Verballhornung von 'biunfeya', der Eigenbezeichnung der Auelfen; geschlechtsneutral, da Zwerge sich schwer tun, männliche und weibliche Elfen zu unterscheiden)
Orak(-o/-na): Ork/-in
Gobrin(-o/-na): Goblin/-in (Verballhornung des elfischen Worts `Gobian'); alternativ: *Sulakim* (nach der Selbstbezeichnung der Goblins: Suulak)
Dorakkasch: Feind
Dorangrasch: Freund
Koxal: Schnaps (verwandt mit Tulam./Garethi Alkohol') *Barom:* Bier, Gebrautes
ka: für, von, gegen, an, bei, in Bezug auf (Präposition)

Einige Konsonantenstämme *B-R:* brauen, brodeln, kochen *D-M-D:* kühn sein, wagemutig sein *F-R-T:* Ruhe haben, friedlich sein
G-R-SCH: blutsverwandt sein
H-R-T-M: wohlständig sein, reichlich/genug von etwas besitzen
L-G-R-M: brennen, lodern
M-R-T-R: wachen über etwas, etwas verteidigen
NG-R-M: schreiben, meißeln, wissen, überdauern
R-D-SCH: fremd, kaltblütig, verrückt, frevlerisch, verräterisch habgierig sein
R-G-L: sprechen, kommunizieren
R-G-R: seelenverwandt sein *R-R-X:* hüten, bewahren

Der Konsonant *NG* hat in allen Gebrauchsformen die positive Konnotation von Heiligkeit, Erhabenheit und allgemeiner Bedeutsamkeit. Er wird als einzelne Rune auch zur Abkürzung des Namens A*ngrosch* verwendet.

Monatsnamen der Angroschim

Vor allem die Erz- und Ambosszwerge verwenden noch immer die überlieferten Monatsnamen, während viele Brillant- und Hügelzwerge mittlerweile die üblichen Zwölfgötternamen übernommen haben.
Praios: Sommermond
Rondra: Hitzemond
Efferd: Regenmond
Travia: Heimmond (bei Brillantzwergen auch Weinmond)
Boron: Nebelmond
Hesinde: Dunkelmond
Firun:
Frostmond Tsa:
Neugeburt *Phex:*
Marktmond *Peraine:*
Saatmond
Ingerimm: Feuer- oder Feiermond
Rahja: Brautmond
Namenlose Tage: Tage des Drachen oder Tage des Himmelsfeuers



fer des Kosch eine simple Abwandlung der herkömmlichen Runen verwenden, benutzen die Glasbläser des Amboss oder die Alchimisten der *Katra Baxrari* (vergleiche SRD 129) hochkomplizierte Systeme von irreführenden Bildzeichen, Symbolen für ganze Sätze und andererseits verschiedenen Zeichen für denselben Laut.

Da die Schrift der Angroschim keine eigenen Zahlzeichen besitzt, können zudem allen Buchstaben numerische Werte zugewiesen werden. Durch geschickte arithmetische und numerologische Verschlüsselung können so vollkommen sinnvolle und verständliche Texte geschrieben werden, deren wahrer Inhalt sich jedoch nur dem Leser erschließt, der den richtigen Schlüssel besitzt.

Und letztlich bietet schon die äußere Beschaffenheit der Rogolan-Runen Möglichkeiten zur Kodierung: Alle Buchstaben des Alphabets können in jede Richtung gespiegelt werden und bilden dann einen anderen Buchstaben oder bleiben unverändert. Schriftstücke können so in jeder erdenklichen Richtung gelesen werden, und die Xorloscher Priesterschaft ist weitgerühmt für ihre Meisterschaft in der Kunst, einen Text mehrfach zu verschlüsseln, ohne dass er an Sinn verliert ...

Das heilige Angram

›Aus Glimmenglut, aus Rußigrauch, aus Goldenglanz, aus Flackerflamme. "Heilig!", sprach Schomja und 'Arim to angaram!" sprach sie dann. "Wissen und Glaube!", sprach Schomja und "Schomesch to angaraman!", sprach sie dann. So steht es auf den Heiligen Stelen geschrieben. Ich sage: Siehe, und du wirst verzagen. Doch schließe die Augen, und du wirst erkennen..<
—Bewahrer der Kraft Xolgorim zu einem Novizen,
als Antwort auf die Frage nach dem Wesen der Angram-Runen

Die Kultsprache der Angrosch-Priesterschaft ist bis heute das legendäre *Angram*, das außerhalb der Heiligen Hallen von Xorlosch kaum noch bekannt ist. Das gesprochene Angram oder Alt-Zwergisch' hat noch einiges mit dem jüngeren Rogolan gemein und ist trotz seines altertümlichen, mystisch geprägten Vokabulars und seiner erhaben singenden Aussprache auch für unkundige Zwerge halbwegs verständlich. Auch die mysteriösen, bildhaften Zeichen des geschriebenen Angram gelten als Wiege aller zwergischen Schriftkultur. Man kann annehmen, dass die Angram-Runen uraltes Vorbild für alle gebräuchlichen Sippenschriften sind und dass auch die semantischen Konsonantenstämme des Rogolan daraus hervorgingen.

Die Priesterschaft des Angrosch glaubt, dass die Angram-Runen ursprünglich nach dem Willen Angroschs geschaffen wurde, um alle kulturellen Errungenschaften seiner Kinder zu sichern und sie vor Verlust im Krieg gegen den Drachen zu bewahren. Auf den 49 Heiligen Stelen in Xorlosch sind angeblich die urältesten und bedeutendsten Geheimnisse der zwergischen Geschichte niedergeschrieben. Jedoch ist das Angram eine hochkomplizierte und nur noch schwer zu entziffernde Bilder- und Symbolschrift, deren Zeichen sich der Deutung leicht entziehen und subtiler Interpretation bedürfen — eine Aufgabe, der immer wieder einige Priester ihr gesamtes Leben widmen und dabei spirituelle Höhen, aber auch schleichenden Wahnsinn erfahren. Andere Priester halten die Angram-Glyphen für eine Prüfung Angroschs oder sehen sie als Symbol für die Grenzen, die dem zwergischen Geist auferlegt sind.

Namen der Angroschim

Die zwergische Namensgebung folgt seit Urzeiten ihren festen Traditionen und drückt den Stolz aller Zwerge auf die Herkunft und die Sippenzugehörigkeit aus. Söhne benennen sich üblicherweise nach ihrem Vater, während Töchter den Namen ihrer Mutter führen: Dergam Sohn des Dabrasch (rog.: *Dergam groscho Dabraschin)* und Thorescha Tochter der Thorgrima (rog.: *Thorescha groschna Thorgrimaxin)*. Gelegentlich aber — nämlich dann, wenn man einen besonders ruhmreichen Elternteil oder Vorfahren vorweisen kann — kann diese Regel auch gedehnt werden. Ein Abkömmling der legendären Drachentöterin wird sich zum Beispiel Ingrax Enkel der Theruka nennen, und die größte Heldin der Zwerge, Organa Tochter des Ordamon, trägt den Namen des berühmten Stammvaters statt den ihrer Mutter.

Insgesamt sind die Buchstaben- oder Silben-Alliteration der Vornamen, die Verwendung einer gleichen Silbenanzahl oder die Reimform sehr beliebt — bei den konservativen Erzzwergen sogar so sehr in der Tradition verankert, dass Abweichungen mit Kopfschütteln und Misstrauen bedacht werden. Die Hügelzwerge hingegen leben bereits so lange unter Menschen, dass sie wie diese Sippennamen tragen und ihren Ahnennamen nur hinzufügen, wenn sie Zwergen anderer Völker begegnen.

Verlust des Namens

Es ist eine der schlimmsten Strafen unter den Angroschim, den Vater- oder Muttername genommen zu bekommen, denn dies kommt einem Ausstoß aus Sippe und Volk gleich. Diese Strafe wird von den Ältesten nur über wahrhaft ehrlose Charaktere verhängt, wie etwa den alanfanischen Sklavenhändler Pokallos. In der Geschichte soll es Fälle gegeben haben, in denen es solchen Verstoßenen durch jahrzehnte- und jahrhundertelange Bußquesten gelang, ihren Namen wiederzuerlangen und zurückkehren zu dürfen.

Als durchaus ehrenhaft gilt es hingegen, wenn reumütige Angroschim bei schweren Verstößen gegen die heimatliche Ordnung freiwillige Questen auf sich nehmen und während der gefährlichen Reisen ihren Namen verschweigen, um keine Schande auf die Sippe zu bringen.

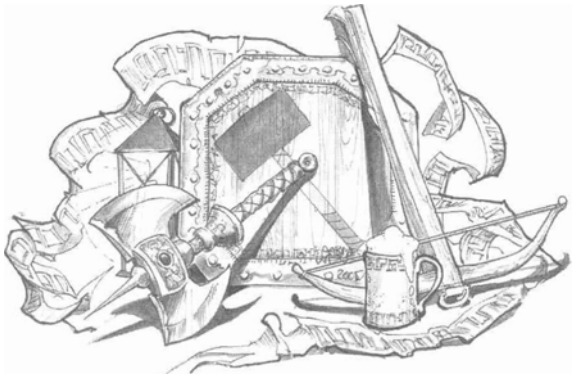
Beispiele für zwergische Namenssilben

Anfangssilben: *And(r)-, Ang(r)-, Arg-, Arom-, Art-, Au,-, Bal-, Bar-, Basch-, Beng-, Bol(r)-, Bor-, Brod(r)-, Cad(r)-, Cend(r)-, Cobalt-, Cug-, Dab(r)-, Dar-, Der-, Dior-, Dor-, Dwar-, Eb(r)-, Eng(r)-, Esbad-, Etosch-, Fad-, Fen-, Ferr-, Frat-, Gar-, Gand(r)-, Grimm-, Grof-, Hal-, Ham-, Har-, Him-, Hog-, Ib(r)-, Ing(r)-, Irid-, Isch-, Jand(r)-, Jor-, Kag(r)-, Kor-, Krim-, Ku-, Lag-, Law-, Lin-, Lub(r)-, Lux-, Mag-, Mar(n)-, Mir-, Mok-, Mur-, Mut-, Nar-, Naur-, Nor(t)-, Olb-, Ort-, Pag(l)-, Per(g)-, Pir-, Ram-, Rog(I)-, Rug-, Rum-, Sag-, Schro-, Seg(r)-, Sim-, Tar-, Tor-, Top-, Tscho-, Tul-, Ubar-, Ug(r)-, Xand(r)-, Xeb(r)-, Xet-, Xol-, Xor-, Zan-, Zink-*

Mittel- und Endsilben: -ag-, -am-, *-ang-, -ann-, -asch-, -ax-, -ba-, -bo-, -do-, -el-, -esch-, -g(r)am-, -gasch-, -gat-, -geln-, -grim-, -gro-, -hir-, -id-, -il-, -im-, -itt-, -ix-, -lik-, -losch-, -masch-, -man-, -mox-, -nax-, -nim-, -osch-, -om-, -ral-, -ram-, -rim-, -rix-, -rog-, -rosch-, -rox-, -sch-, -lasch-, -tax-, -to-, -tom-, -tosch-, -urr-, -zag-*

Weibliche Namen haben meist ein angehängtes *-a* oder *-e*.

Beispiele für hügelzwergische Sippennamen: Apfelhalm, Beutelsaum, Bösfold, Breitenklein, Breitpfann, Dumpfbrodt, Eisenbart, Grimsbart, Grambax, Grumling, Hopfenwart, Hüglinger, Klappertopf, Kleinenbreit, Köchelbart, Kupferblatt, Labkraudt, Meckerhas, Sandsteiner, Sauerklos, Siebenrüb, Silberhaar, Sirbensack, Sternhagel, Wackerstrunk, Zwiebelhock

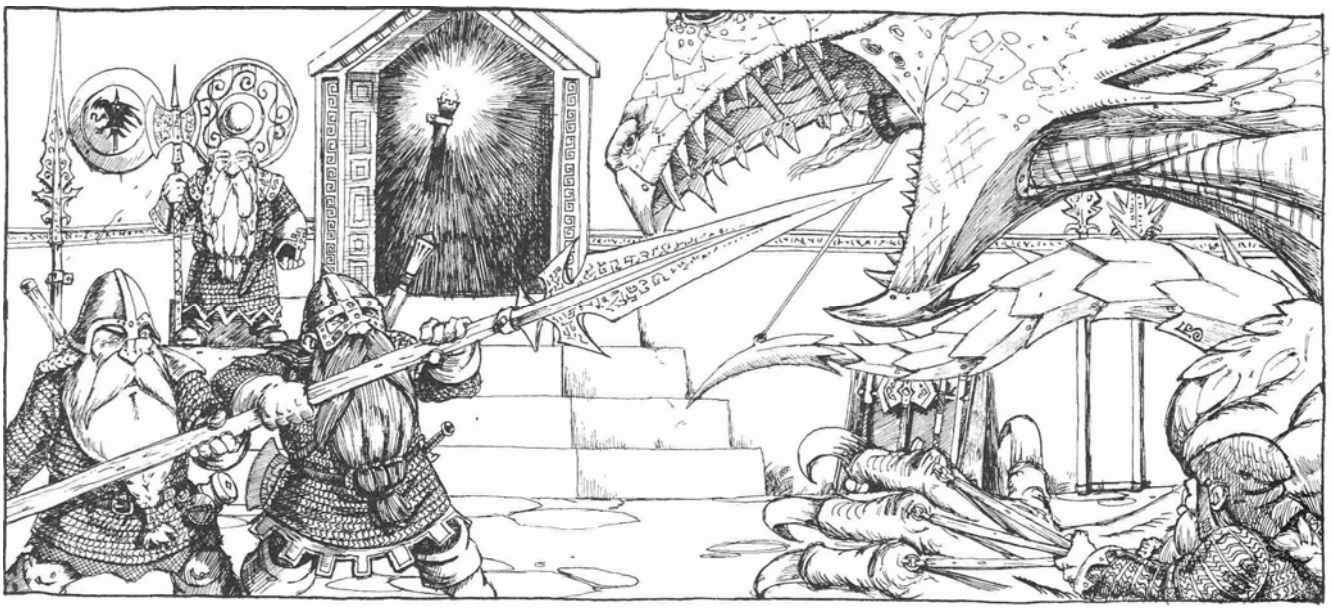


Von Zwergen und Drachen

Wider die Drachenbrut

»Die List war aufgegangen: Während der Drache endlich auf die Jagd gegangen war, waren wir in seinen Hort eingedrungen. Für einen Hinterhalt war die Höhle zwar denkbar ungeeignet, aber es gelang uns, ein paar Schätze an uns zu bringen, von denen wir meinten, dass sie dem Untier besonders am kalten Herzen liegen mochten. Höhlendrachen bemerken es sofort, wenn man etwas an sich nimmt, das sie selbst einmal geraubt haben, und sie verfolgen ihre Beute mit sicherem Gespür und rasend vor Zorn. Damit hofften wir zwei Dinge zu erreichen: den Wurm aus seiner Höhle an einen Ort unserer Wahl zu locken, und ihn unvorsichtig zu machen. Hm. Kein Plan ist perfekt, wenn man Drachen jagt. Wenn ich in Jahrzehnten der Jagd eines gelernt habe, dann ist es das. Nun: Der Köder war ausgelegt, der Ort gut gewählt. Drei von uns hatten eine erhöhte Position in einer engen Klamm eingenommen. Da Höhlendrachen nicht fliegen können, gab es nur zwei Wege, auf denen das Untier sich uns nähern konnte, und auf einem hätte es uns zuvor weit umgehen müssen. Tordascha hatte eine Rotze aufgebaut und ihre Stellung mit Zweigen und etwas Geröll so gut es ging getarnt. Argobasch und Burin lagen mit Armbrüsten im Versteck. Mein Rogar Tungil und ich bildeten das Spießgespann in der Klamm, um dem Wurm den Rest zu geben. Wir warteten. Die Bestie war allerdings nicht so rasend, wie wir es uns gewünscht hatten, und setzte ihre versklavende Magie ein: Ich weiß nicht, ob sie in den Krähen steckte, die über uns gekreist hatten. Auf jeden Fall aber war das Wolfsrudel, das uns gezielt angriff sicher nicht zufällig in die Klamm gekommen und wusste nur zu genau, wo wir uns versteckten. Wir machten die Kläffer nieder, aber da war auch schon der Wurm heran, über den langen Weg und in unserem Rücken, natürlich. Rotze und Armbrüste waren noch nicht wieder bereit, Tungil und ich hatten zur Axt greifen müssen. Unser Hinterhalt war gründlich misslungen, und viel zu früh befanden wir uns im Nahkampf Diese Bestien sind schnell, lasst euch nie durch ihr plumpes Äußeres täuschen! Der Wurm kämpfte mit Zähnen und Klauen, mit Feuer und Zauberei. Tungil erstarrte mitten im Angriff als habe das Himmelslicht ihm ins Gehirn geschienen, und er rührte sich erst wieder, als Tordascha endlich ihren ersten Bolzen verschoss und das Untier verwundete. Ich schirmte eben mein Gesicht gegen den Feueratem des Drachen ab, als ich den Ruf meines Rogar neben mir vernahm und seine Nähe spürte. Die Axt fallen zu lassen und mit ihm den Drachentöter zu ergreifen, war eine einzige Bewegung. "Für Angrosch!", riefen wir aus einer Kehle und rannten an. Der Wurm schnappte seitlich nach mir sein langer Hals einer Schlange gleich, nah am Boden, und traf Es kostete mich das Bein — ihn aber das Leben, denn Flammenbrecher der Drachentöter unserer Ahnen, hatte sein Herz gefunden.«

–Trommok Sohn des "Tralak berichtet von seinem letzten Drachenkampf

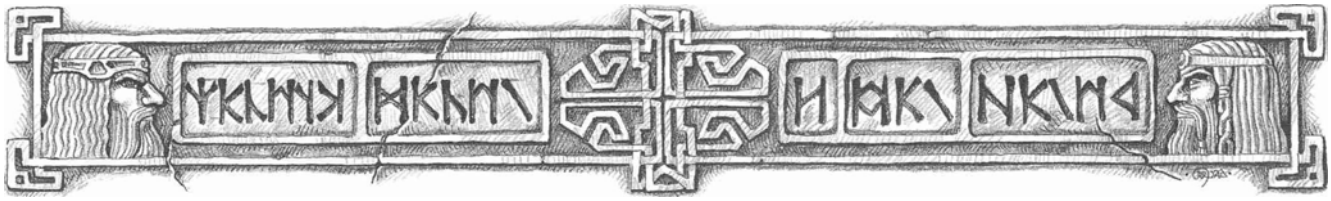


Jahrtausende der Fehde

»Einer weniger«
—gemurmelter Kommentar eines Zwergs auf die Kunde vom Opfertod des Drachen Smardur vor Kurkum

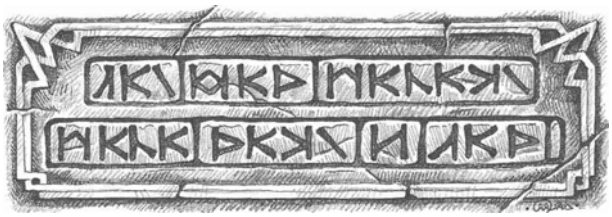
Die Angroschim sehen sich als die von ihrem Gottvater Angrosch eingesetzten Wächter der Erde und ihrer Schätze, und ihr besonderes Augenmerk gilt hierbei den Machenschaften der Drachen und Lindwürmer. Nicht zuletzt bei den Erzzwergen ist 'der Drache' zum Inbegriff des verführerischen Bösen geworden, ein Erzfeind, der etwa dem Namenlosen im Zwölfgötterglauben in nichts nachsteht.

Die Zwerge sehen sich seit Jahrtausenden mehr oder weniger offen mit den Drachen im Kriegszustand, seit Ordamon, einer der zwergischen Urväter, dem Goldenen Pyrdacor unabsichtlich die Existenz der Angroschim und die Lage der Zwergenstädte enthüllt hatte. Bisher hat dieser Krieg nur von beiden Seiten gebrochene Waffenstillstände, nie aber ein wirkliches Ende gefunden, auch wenn die Art der Auseinandersetzungen sich im Laufe der Jahrtausende verändert hat. Die Schlachten gegen ganze Heere von Drachen im *Steinernen Zeitalter* der Zwerge sind seit Brandans 'Drachenfrieden' und spätestens mit dem Fall des selbsternannten Gottdrachen seltenen Einzelgefechten gewichen. Heute sind besonders die minderen Vertreter des Drachengeschlechts und ihre niederen Verwandten, allen voran die Tatzelwürmer und goldgierigen Baumdrachen, die Hauptgegner der Angroschim, da sie wegen ihrer geringen Größe sogar in die heimatlichen Stollen vordringen und dort großen Schaden anrichten können. Nichtsdestotrotz haben die Angroschim eine stolze Tradition von Lindwurmjägern und Drachentöterinnen hervorgebracht, die anderswo in Aventurien ihresgleichen sucht. Noch heute finden sich zwergische Kampfbünde im Namen Organas, der Tochter des Ordamon zusammen, die in der legendären *Schlacht des Himmelsfeuers* eine der ersten Drachentöterinnen (und wie ihr ganzer Stamm zur Märtyrerin) wurde. Noch immer gedenkt man Helden wie Athax Stahlauge, seinem Sohn Artox oder Theruka Tochter des Truwian und der Roglima (eine der wenigen Heldinnen der Zwerge, die ihren Drachenkampf um noch hundert Jahre überlebt haben soll). Und unter den Lebenden genießen die Drachenkämpfer der Akademie von Xorlosch höchsten Respekt, auch wenn längst nicht jeder der hier Ausgebildeten tatsächlich je einen Drachen erschlägt.



Die Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch

»Durosch Angrax Moratorlosch Mortar Xorlosch Drax.«
(Gemeinschaft der Kämpfer/Bewohner der Täler der Wacht zum Schutze Xorloschs wider drachische Übelgriffe)
—Rogolaninschrift über dem Eingang der Akademie



»"Meister! Gargi Sohn des Gax schreibt, im Blut eines Drachen zu baden lässt dessen magische Macht auf den Drachentöter übergehen?" "Wem nützt der Drachentöter der die verderbteste Waffe des Feindes weiter bestehen, ja, sie über sich kommen lässt? Nur dem Drachen. Aber wir sind auf das Gift der Drachenmacht vorbereitet: Lass mich dir vom Erzenen Weg erzählen ..."«
aus einem Gespräch zwischen Lehrer und Schüler

Die *Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch* ist die derzeit einzige `Kriegerakademie' der Angroschim und steht auch nur diesen offen. Mindestens vier der heutzutage elf Schüler entstammen traditionell der Stadt Xorlosch selbst, während ansonsten auch Angroschim der anderen Völker ausgebildet werden — nach einer strengen Auslese unter den begabtesten Kämpfern. Die unter anderem vom Orden der Organa, dem Orden des Drachentöterbundes und der Stadt Xorlosch geförderte Schule vermittelt eine profunde Kenntnis über die Drachen auf tierkundlicher, historischer, mythologischer, strategisch-taktischer und sogar magiekundlicher Basis. Den Schülern stehen erfahrene Drachentöter als Lehrer zur Verfügung, ebenso wie eine große Sammlung von (natürlich in einer eigenen Geheimschrift) gemeißelten oder niedergeschriebenen Texten, von denen *Des Feindes Diener und deren Bekämpfung* die wichtigste Lehrschrift ist. Eines der heute größten und bestgehüteten Geheimnisse der Schule ist das Wissen um den *Weg des Erzes*, eine umfangreiche, stark ritualisierte Geheimlehre über die Drachen und die Wege, sie zu bekämpfen. Nach dieser Lehre werden die künftigen Drachenkämpfer über Jahre an Körper, Geist und Seele geschult und auf ihre Widersacher vorbereitet. Zöglinge der Schule erlernen Drachenkampf und -abwehr in Stollen und Hallen ebenso wie unter freiem Himmel, wobei zum Teil aufwendige Drachenattrappen zum Einsatz kommen, die in ihrer Beweglichkeit überaus naturgetreu anmuten und zum Teil sogar den Feueratem der Lindwürmer imitieren können.

Die Drachenkämpfer von Xorlosch bilden eine gefeierte und stolze Kriegerelite, die an ihrem Brandmal auf dem linken Arm kenntlich ist. Die Absolventen finden sich nach ihrer Ausbildung geschlossen im Orden des Drachentöterbundes zusammen und werden oft schon zu Lebzeiten Legenden, wie der derzeitige Leiter der Schule, Trommok Sohn des Tralak.

Sie allein entscheiden noch heute über das Recht, das Drachenwappen zu führen (das in der Vorzeit nur den Heerführern der Drachenkriege zustand). Der Preis für diese besondere Stellung innerhalb der Reihen der ewig wachenden und streitenden Angroschim ist ebenso einfach wie hoch: Von den Drachenkämpfern von Xorlosch wird nicht mehr und nicht weniger verlangt, als zu gegebener Zeit ihr Leben für die Angroschim in die Waagschale zu werfen.

Weitere, vor allem regeltechnische Informationen zur *Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch* finden Sie in MBK Seite 117 f.

Der Kampf gegen das Drachengezücht hat fast alle Völker der Angroschim und viele Bereiche des zwergischen Lebens beeinflusst. Während die Hügelzwerge sich recht sicher vor drachischen Übergriffen wähnen und den Drachenkampf oft als ein Relikt aus alten Zeiten abtun, bringen die übrigen Zwergenvölker noch heute vor allem im Bereich der Waffen- und Baukunst immer Neues hervor oder verbessern Bestehendes, um dem Drachen und seinen Dienern zu wehren.

In der Geschichte der Angroschim sind längst nicht alle feindlichen Drachen mit Spieß, Axt und Armbrust erlegt worden. Der Kampf gegen diese schrecklichen Gegner ist auch eine Frage von Wissenschaft und Handwerk Eine unbekannte Zahl von Geschuppten verging elendiglich in raffiniert angelegten Fallen und eigens zu diesem Zweck geschaffenen Stollen innerhalb und außerhalb der Zwergenbingen. Die Angroschim machten sich die Mechanik, die Architektur und die schiere Kraft der Elemente zunutze, um Drachen einzusperren, sie von Gesteinsmassen erschlagen oder in Zisternen ersaufen zu lassen. Zwergische Konstrukteure stellen seit Jahrtausenden immer weiter reichende und durchschlagskräftigere Fernkampfwaffen verschiedenster Größe her und ersinnen ausgeklügelte Fallen und Bollwerke gegen Drachenangriffe.

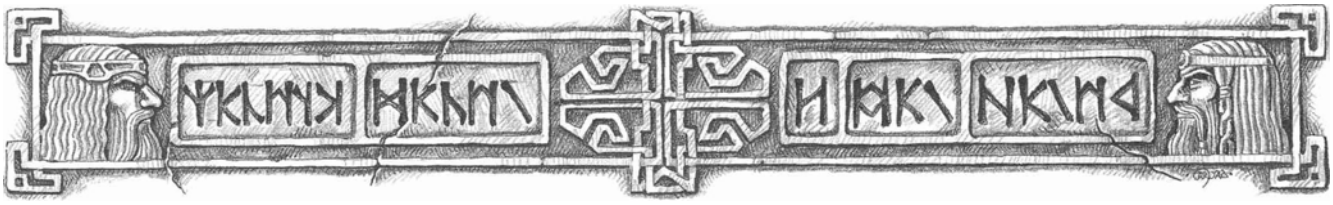
Die Drachen selbst sind Gegenstand vieler Trophäensammlungen und einer eigenen Handwerkskunst. Die *Drachenzähne*, die typischen zwergischen Dolche, wurden m alten Tagen tatsächlich noch aus dem Gebiss erlegter Drachen gefertigt. Die Rüstungen von Drachentötern und hochgerühmte Erbstücke mancher Sippen bestehen aus Lindwurmhaut und -schuppen. Zerschlagene und in Zwergensilber gefasste Karfunkel sind weit mehr als nur Schmuckstücke. All diese Dinge können nur von wahrhaft meisterlichen Handwerkern bearbeitet und für Generationen von Trägern haltbar gemacht werden. Unter den Erzzwergen gibt es aber auch einige, die eine geradezu abergläubische Furcht vor allen Teilen eines Drachenkadavers hegen. Sie vermeiden jeglichen Kontakt mit der Drachenessenz, als hafte dieser das Erzböse an. Andere Angroschim sind da weitaus praktischer eingestellt und verwerten von Schuppen und Zähnen bis zu Drachensehnen und -gedärm nahezu den gesamten Lindwurmkörper.

Feinde von Gestern, Heut' und Morgen

'Weise wie Fuldigor sagst du? Ein interessantes Sprichwort. Wer ist er denn, dieser Fuldigor? Des Prdrax' Bruder ist er heißt es. Und ihn verehrst du wegen seiner klugen Ratschläge, Mädchen? Einen Drachen?« —Tarnasch Sohn des Vargasch schilt eine menschliche Gefährtin

Die Zwerge begegnen allen Geschuppten je nach Temperament mit tiefem Hass oder vorsichtigem Misstrauen. Nicht alle jedoch erschießen oder erschlagen eine Echse auf den ersten Blick. Seit dem Fall Pyrdacors und dem Abflauen der darauf folgenden Gefechte mit seinen führerlosen Dienern (von denen der Angriff des Riesenlindwurms Garathan auf Xorlosch das schrecklichste gewesen sein soll) sind die Machenschaften ihres mythischen Widersachers den Angroschim oft verborgen und rätselhaft, und das Schicksal der Zwerge scheint noch nicht erfüllt. Viele entschließen sich heute dazu, die Drachenartigen genauestens zu beobachten und so ihren Absichten auf die Schliche zu kommen, statt ihnen augenblicklich entgegenzutreten (und manche Bruderschaft der Angroschim mag sich genau diesem Zweck verschrieben haben).

Die Diener des Drachen haben viele Gestalten, und nicht alle sind dieser Tage an Schuppen und Klauen zu erkennen. Besonders in den Heptarchien wird für viele Angroschim das Werk des Goldenen offenbar: In der Warunkei herrscht jener schwarze Drache, den ihre und der Menschen Helden schon viel zu oft dem Tod überantwortet haben sollen, als dass er noch auf Dere wandeln dürfte. Xeraan hortet und befleckt mit drachischer Goldgier und Verblendung Angroschs Schätze, und die lichten Hallen von Lorgolosch fielen den Feinden zum Opfer. Darüber hinaus haben sich etliche Menschen den verschiedensten



Drachenkulten verschrieben, die den Zwergen höchst suspekt erscheinen müssen, man denke nur an die Draconiter und bestimmte Orden der Hadjinim. Kein Grund also, wird man in Xorlosch sagen, in der Wacht nachzulassen. Im Gegenteil.

Weitere Informationen zum Thema Drachen und Drachenjagd finden Sie in der Zoobotanica Aventurica und in der Anthologie Drachenodem.

Mythen und Legenden der Angroschim

Gerade ein so traditionsbewusstes Volk wie das der Angroschim verfügt über einen schier unendlichen Schatz an Mythen, Legenden und Heldensagen, die zur Erbauung und Ermahnung, aber auch zur Erinnerung an die ruhmreichen Tage der Vergangenheit zu vielen Gelegenheiten erzählt werden. Eine winzige Auswahl von solchen Erzählungen soll auf den folgenden Seiten präsentiert werden.

Das Barobarabba

Das Barobarabba ist das große Epos der Angroschim, dessen Entstehung in die Zeit der ersten Verwendung des Angram durch die frühe Angrosch-Priesterschaft und deren Bemühungen fällt, die mündlich weitergegebenen Legenden und Mythen zu kanonisieren und gegen das Vergessen in schriftlicher Form festzuhalten. Viele der Angram-Inschriften auf den Steinernen Stelen in der Heiligen Halle von Xorlosch gelten als dem Barobarabba zugehörig; allerdings sind die heute gängigen Formen des Epos alle in Rogolan verfasst. Schon kurz nach der Einführung der Rogolan-Runen vor 4.500 Jahren setzte sich diese einfacher zu lesende Form des Barobarabba durch.

Thematisiert wird die Erschaffung der Welt und der Zwerge durch Angrosch, der Kampf gegen den Drachen und die Schicksale verschiedener Stämme, Sippen, Helden und Heldinnen in der zwergischen Frühgeschichte. Heute existieren etwa so viele zum Teil nur mündlich weitergegebene Versionen, wie es Zwergensippen gibt, wobei zwischen den Völkern teilweise recht große Abweichungen bestehen.

Es gab später immer wieder Versuche, das ursprüngliche 'Xorloscher Barobarabba', also die allererste Rogolan-Version, zu rekonstruieren, was jedoch an der Uneinigkeit über die Einteilung der einzelnen Tafeln und Strophen scheiterte. Dabei hält eine Fraktion beispielsweise an 7 mal 7 Tafeln fest, während die andere eine Zählung von 2 mal 24 entsprechend der Anzahl der Runen des Rogolan-Alphabetes durchsetzen möchte — um 'nebenbei' gleich noch die als 49. Tafel geführte prekäre Erzählung vom Zusammenbruch des Weltenmechanismus zu streichen ...

Die Erschaffung der Welt und der Angroschim

»3. Da war der Drache, Prdrax, der Güldene, voll
Habgier war er und Herrschaft begehrte er über
die Erde. An sich zu reißen die Schätze,
die Macht zu mehren zu unheil' gem Tun.

8. Und Angrosch besann sich, eine Wacht zu legen
über sein inneres Heim, dem Drachen zum Trotze.
Da nahm er ein Stück des härtesten Erzes,
dies teilte er in gleiche Teile, acht an der Zahl.

9. *Und er schürte das heißeste Feuer im Schoß der Berge*
und formte dort Wesen nach seiner Gestalt,
das waren die ersten von seinen Kindern.
Acht Brüder waren es, und die waren
Furalm, Brogar, Harbosch und Gurthar,
Aboralm, Xoldarim, Curoban und Ordamon.

14. Damit sie aber sich mehren könnten,
ging Angrosch ein zweites Mal hin
und suchte das beste und härteste und zäheste
Gestein aus allen Gebirgen aus.

15. Denn der Zwerginnen würden wenige sein,
und besonders gewappnet müssten sie sein
gegen vielerlei Widrigkeiten.
So stellte er sie einem jeden der Brüder zur Seite,
das waren Xorda, Naugrima, Ingrala und Borgime,
Agrescha, Thorgima, Jormune und Muraxa.

18. Geformt waren nun die Leiber der Kinder
aus Erz und Felsgestein, dem Vater zum Bilde.
Sie zum Leben erwecken, das blieb noch zu tun,
dazu nahm Angrosch Funken vom Urfeuer
das tief im Herzen der Erde glühte.

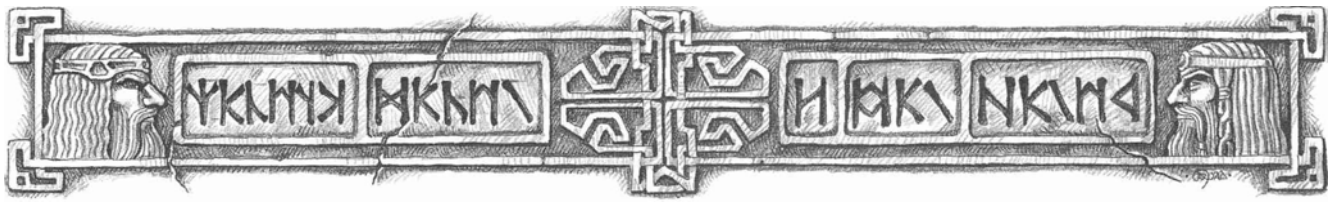
19. Und er hieß das ewige Feuer lodern
um Stein mit Leben zu erfüllen, dass
Kraft und Wille sich verbanden wie er
sich die Kinder erdacht hatte.

22. So lehrte Angrosch der Vater seine Kinder,
als sie geschaffen waren, ihren Dienst zu tun,
zu hüten seine Schätze und zu bewahren seine
Schöpfung, dass niemand sie verderbe.
In die größte Halle im Berge setzte er sie,
ihnen eine Heimstatt zu geben, und hieß sie erwachen.'

—Fassung des Barobarabba, 2. Tafel, 3. bis 22. Strophe,
übertragen von Hilperton Asgareol, ehemaliger Hüter der Flamme zu
Angbar, neuzeitlich

So oder ähnlich erzählen die meisten Angroschim die Geschichte ihrer eigenen Erschaffung, doch nicht alle Zwerge teilen diese Version. Insbesondere die Geoden gehen von einer ursprünglich oberirdischen Herkunft der Zwerge aus:

‚>In den Hallen unter dem Berg wird erzählt, Sumus Sohn Angrosch habe uns aus und in der Erde geschaffen, um die Schätze, die in ihr liegen, zu behüten. Das ist nur zum Teil wahr. Schau dich um. Dies alles ist Sumus Leib und lebendiger Atem. Sie selbst ist Schöpfung und Schatz. Alles Leben geht von ihr aus, so auch das unsere.
Es ist wahr: Angrosch, der Zweitgeborene, war es, der uns die tiefen Stollen wies, zu wachen und zu horten und zu hüten. Der Baumeister, der Schmied, er nahm, was die Erdmutter ihm bereitet hatte, und formte uns, fertigte sein göttliches Werkzeug daraus. Vor dem jedoch, was man in den Hallen und Bingen fälschlich die 'Urzeit' nennt, bevor wir in Erz und Feuer Angroschim wurden, führten wir allesamt ein Leben unter dem Himmelslicht, frei in Sumus lebendigem Atem und eins mit allen ihren Elementen. Die ersten von uns Geoden, die unter Brandan die Stollen verließen, sie waren keine Verzweifelten, die sich in höchster Not vom geheiligten Weg unseres Volkes abwandten. Nein, sie kehrten, den Weisungen



Satyras, der Erstgeborenen folgend, zurück zu einem viel älteren, geheiligten Leben. Nun dienen wir Wenigen der Erdmutter wieder in all ihrer Pracht und Fülle. Die Anderen zeihen uns, Angroschs Gesetz zu vernachlässigen. Ihm ist gedient. Wie sehr aber sind wir von Sumus Gesetz entfernt gewesen, als wir uns nur einem einzigen Teil ihres Selbst zuwandten. Es wäre fast das Ende unseres Volkes gewesen.«
—nur unter Geoden verbreitete Überlieferung, wie sie bis heute in einem erzzwergischen Zirkel erzählt wird

Auch mit der Frage nach der Herkunft der anderen Kulturschaffenden beschäftigen sich zahlreiche Mythen der Angroschim. Eine brillantzwergische Erzählung über Angroschs Tochter Simia verdeutlicht, dass alles Schaffen, das nicht von Angrosch selbst zumindest überwacht wurde, von 'minderer Qualität' ist — so dass Simia gar zu einem 'Trick' greifen muss, um ihre Geschöpfe überhaupt lebensfähig zu machen:

»Während Angrosch, der Vater; sich auf das bedeutende und langwierige Werk der Erschaffung der Zwerge konzentrierte, langweilte sich Simia, die Tochter; wanderte hierhin und dorthin in der Welt und fand Freude am Getier und den Pflanzen der Wälder und Auen. Da hatte sie die Idee, Wesen zu erschaffen, die hier wohnen und über diese Wunder der Welt wachen könnten, und sie machte aus dem Licht der Sonne, dem Duft der Blumen und der Macht der Träume die Elfen, spann aus der bunten Wolle des Bauschgrases ihr Haar und gab ihnen funkelnde Edelsteine als Augen. Doch als Angrosch diese Wesen sah, schalt er seine Tochter, denn sie waren so gänzlich anders, als er sich die Bewohner der Welt vorgestellt hatte, vor allem waren sie zerbrechlich und schwach und würden nicht lange leben können. Doch Simia wollte ihre Geschöpfe nicht aufgeben, und so schlich sie sich heimlich fort und stieg in die höheren Sphären empor und brachte den Elfen die Sternenkraft, auf dass sie sich wappnen könnten gegen die Unbilden der Welt.«
—aus einer brillantzwergischen Erzählung über die Erschaffung der Welt

Götter und Helden

Für die Brillantzwerge ist Phex oder `Fekol' je nach Überlieferung der Geselle oder kleine Bruder Angroschs, der beide zwar immer wieder in die unmöglichsten Situationen bringt, aber letztlich durch Gewitztheit und Wagemut im Herzen der 'Marderzwerge' einen besonderen Platz einnimmt.
Ähnliche Geschichten wie über das ungleiche göttliche Gespann erzählen die Brillantzwerge auch über ihren unglücklichen Vorfahren *Calaman* und dessen menschlichen Gefährten *Assaf*, über deren gemeinsame Abenteuer es etliche kleinere Erzählungen gibt. Verschiedene Sippen schreiben einzelne Legenden in leicht veränderter Form mal dem einen, mal dem anderen Heldenpaar zu.

»In der Zeit, als Angroschs Werk noch jung war, da drängte ihn sein junger Geselle Fekol, ihn begleiten zu dürfen und das Meisterstück mit ihm zu bewundern. Angrosch willigte ein, und beide besahen sich die Welt. Fekol aber sah Dinge von großer Schönheit und Pracht, und er lobte Meister Angrosch mit vielen Worten für die wertvolle Arbeit, die er geschaffen hatte. Beständig las er hier etwas auf und nahm dort etwas hervor, um es genau zu betrachten und seinen Wert zu ergründen. Als Angrosch ihn jedoch nach langer Zeit des Wunderns und Staunens hieß, nun aber alles schön wieder an seinen Platz zu tun, da ward Fekol verlegen, dass sein Meister ihn schalt, und beeilte sich, alles wieder so herzurichten, wie es von Angrosch angeordnet war. In seiner Eile aber brachte er vieles durcheinander, und manches verbarg er auch absichtlich, um es sich später in aller Ruhe wieder anzuschauen, und seit dieser Zeit muss man die allerschönsten Dinge lange suchen.«
—brillantzwergische Erzählung, undatiert

Die Angroschim haben viele Helden und Heldinnen, kaum ein Volk jedoch hat so viele Kämpfer hervorgebracht und so viele Schlachten geschlagen wie die Ambosszwerge:

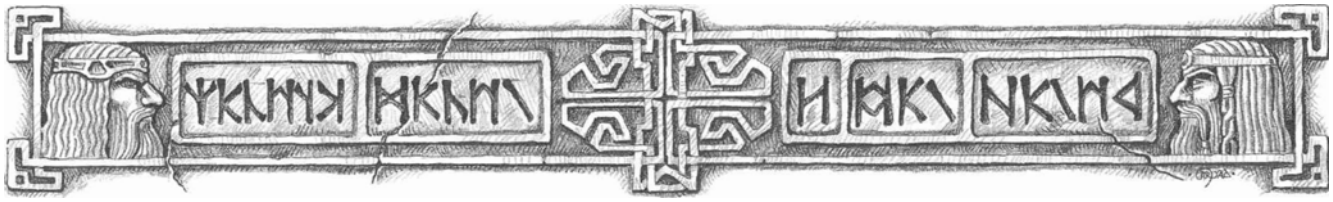
»Neu werdet, Angroschim, heute geschmiedet,
Hammerschlag klingt schon und ruft uns zur Schlacht.
Tosch Mur: der Amboss, die Form uns zu geben,
heute erfüllt sich das Los unsrer Wacht.
Drachenkampf sei uns das Feuer der Esse,
mit jedem Schlag werden härter wir nur.
Derart geschmiedet soll man von uns künden:
den Kindern der Stählernen Hallen von
—Garethi-Nachdichtung eines alten ambosszwergischen Liedes

Auch über die mutigen Zwergenfrauen der Angroschim berichtet das Barobarabba:

»Große Heldentaten wurden im Steinernen Zeitalter von jenen vollbracht, die im Amboss-Gebirge Wacht hielten gegen die Schergen des Goldenen Drachen. Große Siege wurden gefeiert, und viel Leid erlitten die, die da tapfer ausharrten und sich wieder und wieder der Übermacht der Drachischen stellten. Ich will euch heute die Geschichte von Theruka Tochter der Roglima und des Truwian erzählen, auf dass ihre Taten niemals vergessen werden mögen, so lange die Feuer in unseren heimatlichen Höhlen brennen.

Ein mächtiger Lindwurm bedrohte die Wohnhöhlen jener Sippe, und sooft die Männer mit Kraft oder List gegen ihn angingen, sie konnten ihn nicht besiegen. Viele waren schon gefallen, als Truwian Sohn des Tulasch mit seinem Sohn Tuwar hinauszog, gegen das Untier zu kämpfen. Doch auch sie konnten nicht widerstehen und starben im versengenden Atem des Drachen.

In diesem Augenblick der Not, als die Nachricht vom Tode ihres Vaters und ihres Bruders Theruka ereilte, konnte sie nicht mehr tatenlos bleiben,



und sie wappnete sich, wie es die Tradition ihres Volkes gebot. Ein schweres Kettenhemd legte sie an und darüber Brünne und Armschienen aus Leder, das besonders gehärtet war Ein Heim aus Toschkril krönte ihr Haupt, und den mächtigen Felsspalter ihres Vater nahm sie an sich. Ihre Verwandten flehten sie an, sie möge nicht gehen, da sie um sie fürchteten, doch Theruka erhörte sie nicht.

Groß an Gestalt war sie und von kräftiger Statur ähnlich ihrem Vater, der berühmt war unter seinesgleichen für seine große Kraft. Doch der Drache höhnte nur, als er sie erblickte, denn er glaubte einen bartlosen Jüngling vor sich zu haben, der leicht zu besiegen sei. Da sprang Theruka mit einem Satz herbei und hieb dem Untier blitzschnell und mit einem gewaltigen Hieb einen seiner drei Köpfe ab. Und als der Lindwurm nun ihrer Stärke und Geschicklichkeit gewahr wurde, setzte er all seine Kräfte gegen sie ein, und erbittert rangen die beiden Gegner: Zähne und Stahl hieben aufeinander ein, Therukas Axt schlug de::: Drachen Wunden, und sein Feuer hüllte sie ein. Doch als der Lindwurm sah, dass seine Gegnerin ausharrte und seinen Flammen trotzte und nicht zurückwich, da zauderte und zagte sein kaltes Herz für einen kurzen Moment. Diesen konnte Theruka nutzen, und mit letzten Kräften trennte die Tapfere die anderen beiden Köpfe vom Leib des Untieres. Dann sank Theruka Tochter des Truwian darnieder, und wurde vom verendenden Leib des Drachen begraben.
Als ihre Verwandten des glorreichen Sieges gewahr wurden, hob großer Jubel an, aber auch große Trauer, denn man hielt die standhafte Angroschna für tot. Und unter aller Ehrerbietung wurde sie hineingetragen in die Hallen ihrer Sippe. Doch noch schlug ihr Herz und kämpfte ihr starker Wille gegen das Verlöschen der Lebensflamme, und diese wurde genährt vom Feuer der Kampfeswut. Und wie durch ein Wunder genas sie von ihren Wunden und lebte noch über hundert Jahre unter den Ihren, bis Angrosch sie in seine ehrwürdigen Hallen lud."

—Erzählung frei nach der 36. Tafel des Barobarabba,
wie sie heute bei allen großen Zwergenvölkern zu hören ist

Tragische Schicksale

Tragische und ergreifende Geschichten über Zwillingsbrüder nehmen angesichts der Bedeutung der Seelenbruderschaft einen besonderen Platz in den zwergischen Legenden ein, wie beispielsweise die folgende Erzählung von den Brüdern Igrim und Kagrim:

.. Doch schließlich verfiel Kagrim einer Angroschna in Liebe, das war Atoscha, die Tochter der Angra Eisensteines: Doch als Kagrim seinem Seelenbruder davon erzählte und dieser der Angroschna angesichtig wurde, wurde er gleichfalls von leidenschaftlicher Zuneigung ergriffen und wollte Atoscha für sich gewinnen. Die Zwergin aber wollte keinem der Brüder den Vorzug geben, und so beschlossen Kagrim und Igrim, jeder auf eine Oueste auszuziehen, um sich Atoschas Gunst zu erwerben.

Schon bald schmerzte die Zwillingsbrüder ihre Trennung, denn noch niemals in ihrem Leben waren sie ohne den anderen gewesen. Und als Kagrim schon weit gewandert war, verspürte er plötzlich große Angst und Schmerzen gleich wie am eigenen Leib, und er wusste, dass sein Bruder in höchster Gefahr war: Da ließ er von seiner Queste ab und machte sich auf die Suche nach Igrim. Er fand ihn schließlich nach langen Wahrten gefangen in einer Grolmenhöhle, wo er samt einem Teil des Grolmenschatzes eingesperrt war, den er errungen hatte. Durch Geschick und Mut gelang es Kagrim, zu seinem Bruder vorzudringen und ihn zu befreien. Und er hieß ihn, seinen Schatz zurückzulassen, damit nichts ihre Flucht gefährden sollte. Doch Igrims Geist war von der Not seiner Gefangenschaft und vom düsteren Einfluss des Grolmengoldes umnebelt, und so dünkte ihn es, Kagrim wolle ihn um seinen Schatz bringen, damit er selbst Atoscha zur Frau nehmen könne. Da überkam ihn große Wut, und er erschlug seinen Bruder Doch als Igrim gewahr wurde, was er getan hatte, da durchfuhr ihn ein großer Schmerz wie von einem möchten Feuer, das ihn von innen versengte. Da nahm er die Waffe, die vom Blut seines Rogar besudelt war, und setzte seinem Leben ein Ende ...«
—aus einer Erzählung der Hügelzwerge

Die Brillantzwerge erzählen vom Baumeister Fengatosch Sohn des Fenbalik und seinem Sohn Fengromox. Fengatosch galt als von Angrosch gesegnet, überschritt jedoch den Zenit seines Schaffens und weigerte sich voller Stolz, für seinen ebenso kunstfertigen Sohn Platz zu machen, ohne sein Meisterwerk, eine Kristallkuppel in Schatodor, fertig gestellt zu haben. Fengromox sah die Fehler, die dem längst vergreisten Baumeister unterliefen, und warnte ihn dreimal, wurde jedoch durch die Autorität des Alters abgewiesen. Die Kuppel brach kurz nach ihrer Fertigstellung und begrub Vater und Sohn unter sich. Diese Mär warnt davor, zwergische Tugenden wie Beharrlichkeit und Altersweisheit in ihr Gegenteil umschlagen zu lassen und Angroschs Gunst für sich allein beanspruchen zu wollen.

Die Wirren der Geschichte

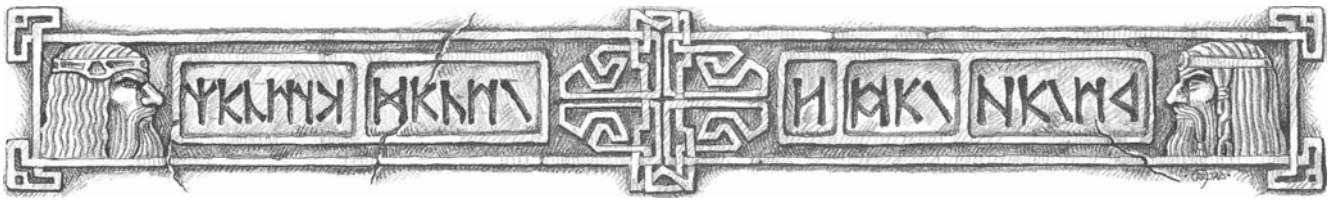
Wie die Angroschim ihre Waffen, Schmuckstücke und Hallen ebenso preisen wie ihre großen Helden, so betrauern sie auch deren 'Gefallene' in ähnlichem Maße:

»Als Xagul der Verblendete, der erste Hohe König, wider Angrosch frevelte und all jene Werkstücke einschmelzen ließ, da war eine Waffe darunter, derer wir uns noch immer erinnern. Denn Thoram Sohn des Tharin Enkel des Huramosch Neffe des Odmar Eisenfaust hatte sie einst geschaffen, als Athax Stahlauge im Amboss-Gebirge wider die Drachischen focht: den Felsspalter Silberflamme. Und wenn auch große Schätze darunter waren, die durch Xagul vernichtet wurden – kunstfertige Handwerksstücke, vollendet gemachte Werkzeuge und hervorragend geschmiedete Waffen –, so kam doch keines jener Axt von Thorams Händen gleich. Sieben mal sieben mal sieben Tage arbeitete er in den Schmieden von Hammerschlag. Aus dem besten Toschkril-Stahl formte er *die Klinge, und acht mal achtfach wurde sie geschmiedet, und in Mondsilber war Angroschs Flamme in die Klinge graviert. Im Kampf gegen den grausamen Yskandur, den Herrn der Purpurwürmer; wurde Silberflamme getragen V017 Xandresch dem Standhaften, und danach von seinem Sohn Xerborosch. In Vergessenheit geriet sie unter König Hurdosch Tunnelgräber Sohn des Bardosch, der sich versteckte, statt den Kampf weiter zu führen, und all den ruhmreichen Kämpfen gegen die Drachischen wurde lange nicht mehr gedacht. In ihren letzten großen Kampf schließlich wurde sie von Jandrime Tochter der Jorna geführt, als an der Eisenschlucht so viele Tapfere ihr Leben lassen mussten. Doch hört 171111 die ganze Geschichte:*

So endete schließlich Silberflamme, die Klinge, die mit Angroschs Segen gemacht war im Feuer des Verblendeten. Geschaffen von Thoram Sohn des Tharin, in der Stunde des Ruhms geführt von Xandresch Enkel des Athax Stahlauge, getragen V011 Jandrime Tochter der Jorna in der Stunde der Verzweiflung. Niemals stumpf wurde sie, niemals schartig, niemals versagte sie ihren Dienst.«
--aus einem ambosszwergischen Lied über den berühmten Felsspalter Silberflamme, übertragen von Hilperton: Asgareol, ehemaliger Hüter der Flamme zu Angbar neuzeitlich

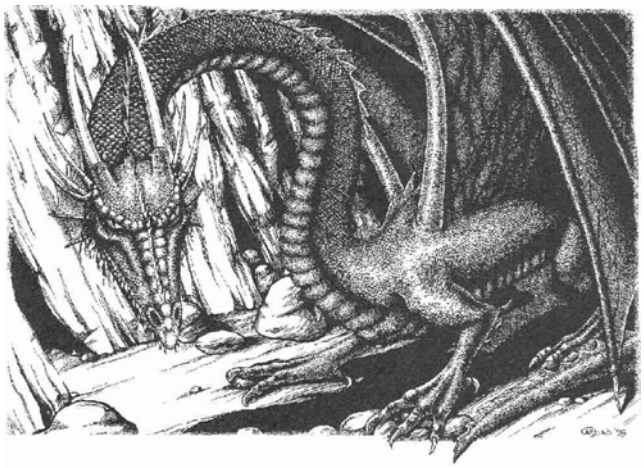
Pyrdacors Leib wurde vernichtet – doch war auch dies am Ende nur eine List des 'allbösen Drachen'?

»Vor dreimal zehn mal zehn mal zehn Jahren – und das ist kein Zufall! – geschah es, dass Drache gegen Drache kämpfte. Das ist nicht ungewöhnlich, wirst du sagen, und damit Recht haben, erschlagen sich diese Kreaturen doch sogar, wenn sie umeinander werben. Diese aber, von welchen die Rede ist, waren der Güldene Drache selbst und sein beinahe ebenso hochfahrender Bruder, beide begierig darauf, sich Götter zu nennen, beide voll Neid und Missgunst auf den anderen. Und beide führten auch ihre Heerscharen in die Schlacht, Geschuppte, Zauberer und Geistwesen. Der Weltenmechanismus nahm großen Schaden in dieser Zeit, in der das Auge des Drachen zehn mal zehn Jahre voll Hass auf die Welt schien und sie in ihrer Mitte so versengte, dass man noch heute die Spuren davon sieht und die Hitze spürt.



Die eifrigsten und tapfersten Vettern aus dem Amboss zogen damals aus, den Drachen zu wehren, und jene, die gingen, kehrten nicht wieder. Wir wachten, wie es Angrosch befohlen hat, in den heiligen Hallen, und keines Drachensklaven Fuß hat sie entweiht. Der Güldene verschwand in diesen Tagen des Todes und des Zerstörens, sein Leib zerschlagen wie sein verderbtes Reich. Und die Einfältigen, die närrischen Vettern im Kosch vorneweg, sagen, er sei damals vernichtet worden. Ich aber sage dir, dass des Drachen gefährlichste Waffe schon immer die List war und immer noch ist und immer sein wird. Wie muss er hohnlachen in seinem Versteck, zusehen, wie die Welt sarglosgeworden ist, sein Tun vergessen hat, seine Gegenwart leugnet! Ich sage dir, keines Drachen Sieg über den Güldenen traue ich, keinem Gerücht über seinen Fall, keinem eitlen Selbstbetrug über seine Überwindung. Er ist da. Er wartet. Er spinnt seine Ränke. Die Zeit wird kommen – und die Zahl der Tage bis dahin steht schon fest! –, in der er sein garstiges Haupt wieder erheben wird, um alles zu zerstören, was Angrosch geschaffen hat. Unsere Wacht besteht fort, und sie ist wichtiger als jemals zuvor wo alle anderen vergessen haben!«

erzzwergische Erzählung, neuzeitlich



Von der Zukunft

In den Mythen von den zukünftigen Wandlungen der Welt spiegelt sich immer wieder die typisch zwergische Wahrnehmung vom Fortschreiten der Zeit als Niedergang. Allerdings ist auch die Hoffnung auf den 'Großen Frieden' bei fast allen Zwergenvölkern präsent –wenn sich auch die konkreten Vorstellungen von diesem Zustand in den Jahrtausenden recht stark gewandelt haben.

»Wenn einstens die Zeit des Großen Friedens gekommen sein wird, wird kein Kind Angroschs sich mehr in den kalten, dunklen Tiefen der Berge verstecken müssen. Ohne Angst werden wir unsere Gärten bestellen und Freude haben an der Schönheit unserer heimatlichen Täler Auch die Brüder und Schwestern aus dem Amboss und dem Eisenwald werden endlich von den reichen Früchten der Erde leben können. Dann werden die Angroschim aus ihrem Jahrtausende alten Dienst entlassen und können sich am Licht des Tages und an der oberirdischen Welt erfreuen. Lange Reisen werden wir unternehmen, um die Wunder der Welt zu sehen.«

Erzählung über den Großen Frieden

»Wenn der Drache und seine Diener besiegt sind, wird Angrosch alle, die standhaft waren, im Kampf zu sich holen. Dann werden die Schmiede an Seiner Esse schmieden und die Baumeister an Seinen Gewölben bauen, dann wird Er die Konstrukteure die großen Geheimnisse der Mechanik lehren und die Goldschmiede werden das reinste Gold und Platin unter Seiner Aufsicht zu atemberaubenden Schmuckstücken formen. Und er wird endlich die letzten Geheimnisse der Zahlen offenbaren und die Kinder werden voll von Staunen und Entzücken sein, denn sie werden Seinen Wellenplan sehen und Seinen Weitenbau erkennen.«

aus einer Unterweisung der erzzwergischen Angrosch-Priesterin Roschoka Tochter der Roschima

‚Drachenmacht und Drachenlist waren nicht gebrochen und sind nicht gebrochen und werden nicht gebrochen sein. Drachengier und Drachenverführung wirken immerfort. Drachenfeuer und Drachenzauber schwächen die Grundpfeiler der Welt, entweihen das Urfeuer [...1 Wenn des Drachen Stimme sich den Weg in die Herzen bahnt, werden die Kinder den Vater verraten f...1 Und des Drachen Blick wird die Geheimnisse des Weitenbaus schauen, Worte der Macht wird er sprechen, Worte des Verderbens. Vernichtung werden sie sein für den Weitenbau, werden den großen Mechanismus aus den Angeln *heben*

Text von einer zum Teil unleserlichen zwergischen Steintafel unbekannter Herkunft, der vermutlich aus der 49. *Tafel des Barobarabba stammt und vom Einsturz des Weltenmechanismus kündet*

4. Dann wird kommen der Tag,
wenn Angroschs Hammerschlag verstummt,
die ehernen Hallen werden hallen
und die Hämmer der Schmiede schmieden ehernen Klang.

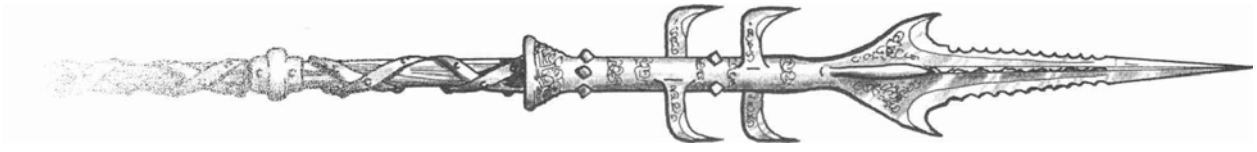
5. Am Ort der Wacht der jungen Tochter
wird der Wille des alten Vaters verkündet
und geeint werden die Streiter der letzten Schlacht.
Dem König der Helden wird offenbar
die heldenhafte Tat der Könige.

6. Wenn nach dem Weltenthrone greifen der
sippenlose Schänder und die Gier des Goldenen,
wird der suchende Blick des geketteten Auges
auf das gefundene Herz des gefallenen Drachen fallen,
um seine rechte Hand zu erheben.

7. Wenn seine Zunge spricht,
werden erbeben die Grundfesten der Erde
und das, was ewig schlief, wird bebend erwachen.
Kunde geben werden die Ahnen
jenen, die kundig ahnen die letzte Pflicht,
und weit werden sein die Tore von Angroschs Hallen.

8. Dann wird das Ewige Zeitalter die
letzten Kinder willkommen heißen ...«

—apokryphes Fragment, angeblich dem Barobarabba zugehörig, übertragen von Hilperton Asgareol, neuzeitlich



Brabans Heimkehr, Teil 3

Der Riss im Felsgestein führte tatsächlich weit in. den Berg hinein. Er schien. sich erst kürzlich aufgetan zu haben., während des letzten Angranothaurmur, vermutete Braban, dem 'Grollen des schlafenden Schöpfers' vor hundertzwanzig Jahren, als einer der ruhenden Vulkane des Amboss-Gebirges Rauch und Staub gespuckt hatte. Dabei musste der Fels an. dieser Stelle geborsten sein, und der Riss hatte einen. Zugang zu einem jener natürlichen Höhlensysteme gebildet, die sich gelegentlich dicht unter der Haut der Berge fanden. `Fekols Verstecke' wurden. sie genannt, denn sie waren oft tückisch verwinkelt und schwer zu erforschen. Doch manchmal fand man darin arte Drachenschätze oder natürliche Edelsteinvorkommen, und die Hoffnung auf einen. solchen Fund drängte Braban. und Brabosch, dem gefährlichen Spart zu folgen.

Und tatsächlich öffnete er sich baff in eine große Höhle, deren. Wände geborsten und in senkrechte Spanten und Rippen zersplittert waren wie das Innere eines gewaltigen Brustkorbs. Von der Decke ragten große Stalaktiten wie spitze Drachenzähne weit hinunter. Große Brocken, gewaltige Steinsplitter und Verwerfungen machten den. Grund der Höhle fast unsichtbar unter dem schmalen Sims, auf dem die Brüder nach einem schwierigen Weg durch den Eingangsspalt angelangt waren. Ein kleiner Wasserfall in der Nähe erfüllte die Höhle mit leisem Rauschen und feinem Nebel, der zwischen den. Tropfsteinsäulen hing. Das Licht der Grubenlaterne reichte nicht aus, um die gesamte Höhlung auszuleuchten.. Braban und Brabosch standen für einen. Moment gebannt da. "Bei Angroschs allsehenden Augäpfeln, was habe ich dir gesagt, Brüderchen!", entfuhr es Brabosch.

Wenig später waren. die Brüder hinuntergeklettert und standen. knöcheltief in eiskaltem Wasser, das ein. Trümmerfeld aus riesigen Felsbrocken. umfloss. Die scharfen Kanten und unregelmäßigen Formen des Gesteins machten. das Klettern. schwierig — das verstärkte Hanfseil würde über kurz oder lang aufscheuern, und die Kletterhaken würden möglicherweise ausgehen, bevor das Ende der Kaverne erreicht wäre. Dazu kam der Dunst, der den Stein glitschig und die Finger starr vor Kälte machte.

Doch Braban spürte, dass für Brabosch die Herausforderung jetzt erst begann, Abenteuerlust leuchtete aus den Augen. des Älteren., der schon den nächsten Felsen darauf hin. untersuchte, ob man ihn besser umrunden oder überklettern könnte..

Die Brüder waren. ein. eingespieltes Gespann, schweigend überwanden sie gemeinsam die großen Steine. Die Luft war erfüllt vom Widerhall ihres Keuchens und vom Klingen ihrer Hämmer, während sie Hilfseinen spannten und Kletterhaken an sorgfältig ausgesuchten. Stellen einschlugen, um sich den Rückweg zu sichern.. Scherzhaft hatte Brabosch die Kaverne `Tardoschs Rachen.' getauft, nach dem griesgrämigen Sippenältesten, der sie schon. lange verdächtigte, sich heimlich hier herumzutreiben.

"Bei Angroschs funkelnden Schätzen!", stieß Brabosch plötzlich schwer atmend hervor, und Braban sah nur noch, wie sich der Bruder mit staunenden. Augen vorlehnte — und am Halteseil vorbeigriff. Mit Klirren und Krachen und einem lauten Platschen fiel Brabosch den Grat hinunter, den sie eben überqueren. wollten.

"Brabosch?", rief Braban. Hastig sicherte er sich selbst am Brustriemen. Keine Antwort kam aus der Tiefe. Dann.: "Die Lampe, die Lampe, Braban! Der Schatz ist unser! Arrrrgh ...", klang zuerst der begeisterte Ausruf, dann das schmerzerfüllte Stöhnen zu Braban hinauf — Brabosch musste sich verletzt haben. "Nur ein Kratzer, Bruder", presste Brabosch hervor, aber es klang nicht überzeugend, "nicht umsonst hat Angrosch meinen. Leib aus Zwergenstahl geschmiedet!"

In der Tat war Brabosch selbst für einen. Zwerg außergewöhnlich zäh und hart im Nehmen. Braban konnte sich nicht erinnern, jemals solchen Schmerz in seines Bruders Stimme gehört zu haben.

Er beugte sich mit der Lampe weit vor und sah, dass Brabosch geradewegs die Steilwand hinunter und in einen fast senkrechten Schacht im Boden gefallen. war, in den gemächlich Wasser hineinrief. Brabosch lag auf einem breiten, halbwegs trockenen Sims am unteren Ende des Schachtes, unter seiner Ausrüstung begraben — und sein rechter Amt war seltsam verdreht. Doch der Bruder hatte kein Auge für seine Verletzungen. Verzückt starrte er in die Tiefe unter ihm, und Braban sah im Licht der Grubenlaterne ein tausendfaches Glitzern und Funkeln aus dem Schacht unten leuchten.

"Fekoladrusch — eine Gesellendruse ...", murmelte Brabosch hingerissen. So nannte man die äußerst seltenen Höhlungen, deren Wände über und über mit Kristallen aller Art bewachsen waren — nach Fekol, dem Gesellen von Väterchen Angrosch, der die Schätze seines Meisters in den Tiefen der Berge versteckt hatte.

Kurz darauf war Braban vorsichtig hinuntergeklettert. Braboschs Schulter war gebrochen., wie er mit Schrecken feststellte, und einige Rippen. waren ebenfalls verletzt. So selbstbewusst Brabosch versicherte, dass ihm nichts fehle — Braban. dachte an den schwierigen Rückweg, und ein Klumpen zog sich in seiner Kehre zusammen.. Doch sein Bruder wollte nichts davon hören und drängte Braban, tiefer in den. Schacht zu steigen, um die Gesellendruse genauer zu untersuchen.

Zögernd folgte Braban Braboschs Worten, und seine Sorgen wurden für einen Augenblick überwältigt von Erregung im Angesicht eines solchen Wunderwerks. Die Druse erstreckte sich vier Schritt waagerecht im Fels und durchmaß fast zwei Schritt. Über ihren Grundfloss das Wasser, das in einem engen Ablauf im hinteren Teil gurgelnd verschwand. Wie tausendgefangene Karfunkelsteine versprühten die Kristalle ihr reflektiertes Licht von den Wänden, weiß und rötlich, hellblau und violett. Staunend strich Braban über die feuchten Edelsteine, glatt und scharfkantig in ihrer kalten. Pracht.

Brabosch sah mürrisch vom Sims aus zu, zweifellos wäre er selbst gern als erster hinunter gestiegen.

"Den Fund müssen. wir feiern, Brabosch!", rief Braban zu ihm hinauf um ihn aufzumuntern. "Du hattest von Anfang an. Recht — man wird noch in Jahrhunderten davon erzählen!"
Die Miene des Älteren hellte sich auf "Das wird man, Brüderchen, bei Angroschs kristallenen Zähnen.! Komm, pack das Fässchen aus, wozu haben wir es sonst durch 'Väterchen Tardoschs Rachen' geschleppt? Und dann nehmen wir eine Probe und suchen uns ein. gemütlicheres Plätzchen, wo wir eine Schicht fang ruhen. können. Und in der nächsten Schicht ..."

"Bruder", unterbrach Braban ihn., und die Sorge kehrte zurück, "zunächst werde ich deine Schulter richten und deine Rippenfest einbinden müssen. Wir können nicht lange hier lagern — und wie wir den Heimweg schaffen sollen, weiß ich auch noch nicht."

Doch Brabosch wischte die Bedenken mit einer Handbewegung fort und nahm einen tiefen Schluck aus dem Zinnbecher. Eine Weile sagte keiner der Brüder etwas, schweigend aßen sie ihr Mahl und schauten immer wieder hinunter, um sich am sanften Funkeln. der Kristalle zu erfreuen, die das Licht der Grubenrampe einfingen. Doch der Klumpen. aus Sorge und düsterer Vorahnung in Brabans Brust machte ihm das Atmen schwer, und immer wieder sah er zu Brabosch hinüber, dem Schweißperlen auf der bleichen Stirn. standen.

Kunst und Handwerk

Schmiedekunst

»1-1 Dein Eisen ist Schwere des Berges / Tiefe der Wehwurzeln / Härte des Weltfundaments.
Dein Feuer ist Lebensflamme / brennender Wille / loderndes Werden.
Dein Glutrot ist formende Kraft / verwandelnde Hitze / glosendes Erwarten.
Dein Schmiedehammer ist eherne Macht / Konzentration des Schaffens/ Wucht des Gestaltens.
Deine Hand ist altes Wissen / leitende Vertrautheit / werkende Gewissheit […]
<
—Rezitation aus Angroschs heiligste Gaben,
ins Garethi übertragen von Hilperton Asgareol, 1014 BF

»Mein Herr, ich bin zwar ein Angroscho, aber mit dem Schmieden von Waffen hab ich nichts zu tun. Das macht bei uns daheim immer die Gara Eisenhütt. Darf ich vielleicht eine echte Bröckinger Dauerwurst anbieten?« —der Hügelzwerg Balirat Gräserblum auf die Frage eines Menschen, ob er ihm 'denn nicht mal ein schönes Zwergenschwert machen könne', neuzeitlich

Von den Zyklopen, den Erstgeborenen Angroschs, einmal abgesehen, stellen die Zwerge vermutlich die besten Schmiede Aventuriens. Kaum ein anderes Volk ist in seinen Traditionen und seinem täglichen Leben so sehr mit den Schätzen der Erde und ihrer Verarbeitung verbunden.

Und natürlich denkt man zunächst immer an den zwergischen Waffenschmied, wie er ja auch in so mancher Menschenstadt seinem Handwerk nachgeht. Daneben sind aber auch andere Berufe, die sich mit der Bearbeitung von Metallen befassen, bei den Zwergen hoch angesehen. Neben Waffen umfasst dies die Herstellung von Rüstungen, Schmuck aus Edelmetallen, Rohren, Kerzenständern, Türangeln, Schlössern und vielem mehr.

Die herausragendsten Schmiede, gerade für Waffen und Rüstungen, entstammen dem Volk der Ambosszwerge. Die kunstfertigen Brillantzwerge dagegen stellen die unbestritten besten Gold- und Silberschmiede unter den Angroschim.

Die Zwerge und das Schmieden

»Was das Geheimnis unserer Kunst ist, willst du wissen? Dann sage mir; kannst du anhand des Zischens des glühenden Rohlings erkennen, wann der richtige und einzige Augenblick gekommen ist, den Stahl aus dem Feuer zu nehmen? Kannst du an der Ausbreitung der Hitze im Eisen die feinen Strukturen erkennen, die dir erst Aufschluss darüber geben, zu welcher Form das Werkstück geformt werden will? Und kannst du, wenn du den Hammer zu einem genau bedachten Schlag hebst, schon hören, wie es klingen wird, wenn das Werkzeug das Eisen trifft?»
—die Angbarer Schmiedemeisterin Xorda Tochter der Xebrima zu einem Menschen, neuzeitlich

Eine Untersuchung der zwergischen Schmiedekünste kann niemals nur eine rein handwerkliche Betrachtung von Verhüttung, Material und Schmiedevorgang sein. Für das auserwählte Volk Angroschs spielen auch religiöse Motivation und tief verwurzelte Traditionen eine wichtige Rolle.

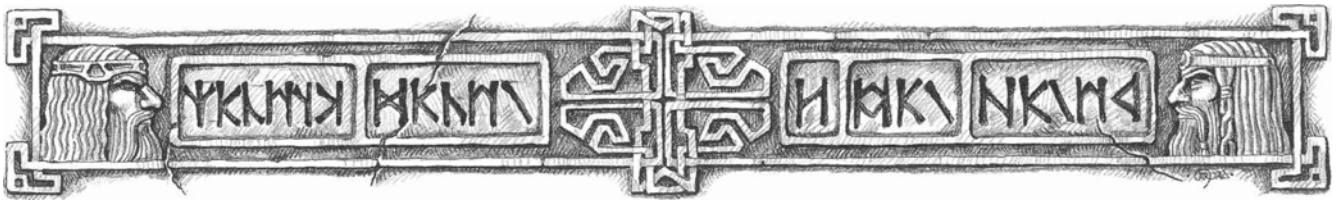
Nicht wenige Angroschim schmieden natürlich, um ihre Erzeugnisse für gutes Gold zu veräußern. Auch der Zwergenschmied, der für einige Jahrzehnte in eine Menschenstadt zieht, um dort mit seinen hochwertigen Erzeugnissen ein kleines Vermögen zu machen, ist keine Seltenheit. Andere haben sich jedoch einem höheren Ziel verpflichtet und fertigen Waffen an, um die Waffenkammern für die Letzte Schlacht gegen den Drachen zu füllen, oder aber aus dem Wunsch heraus, Angroschs Werk zu tun und ihrem Gott dabei näher zu kommen.

Eisenerz und Zwergenstahl

Das beste Rohmaterial für die Schmieden der Angroschim findet sich in den tiefsten Bergwerken der Zwergengebirge. Und die Zwerge verstehen sich auch meisterlich darauf, die gewonnenen Erze zu verhütten und noch von den kleinsten Verunreinigungen zu befreien. Das so entstehende Roheisen ist stets von ausgesprochen hoher Güte.

Waffen aus dem bei den Menschen von vielen Legenden umrankten *Zwergenstahl*, dem besten bekannten Stahl Aventuriens, werden auch fast ausschließlich von den Angroschim hergestellt, denn nur selten einmal werden Barren oder Stangen hiervon an die Großlinge verkauft. Ob seine Qualität jedoch durch die Fundstätten, die Verhüttung oder die Verarbeitung bedingt ist, bleibt den Menschen ein Rätsel. Recht wahrscheinlich ist aber eine Kombination aus allen drei Faktoren. Waffen aus Zwergenstahl können Jahrhunderte überdauern und in einer Sippe über viele Generationen hinweg weiter vererbt werden — dies bedeutet aber noch lange nicht, dass alle von Zwergen gefertigte Waffen aus diesem aufwändig herzustellenden Stahl bestehen.

Die Zwerge hüten aber auch Geheimnisse um zahlreiche Legierungen und Zuschläge, die ihren Werkstücken besondere Eigenschaften verleihen. Ein Beispiel sind die Legierungen aus Stahl und *Toschkril* (Zwergensilber'), aus denen vor allem die raren und ungewöhnlich harten Toschkril-Harnische (seltener auch Kettenrüstungen) gefertigt werden.



Es sind übrigens nur wenige Fälle bekannt geworden, in denen zwergische Schmiede *Endurium* oder ein anderes magisches Metall verarbeitet hätten — den meisten Angroschim ist die Verarbeitung der von der 'Kraft des Drachen' erfüllten Metalle eher unangenehm. Ein ähnliches Misstrauen hegen sie übrigens auch gegenüber Meteoreisen.

Der Schmiedevorgang

»Man muss das Eisen schmieden, solange es noch heiß ist!«
von den Zwergen überliefertes Sprichwort

Die Angroschim scheinen schon von Natur aus geborene Schmiede zu sein: kräftig, recht unempfindlich gegen die Gluthitze der Esse und mit feinen Sinnen für Temperatur und Material ausgestattet. Die Sinne der Zwerge erlauben es ihnen zum Beispiel, Temperaturen in einem Werkstück sehr viel genauer einzuschätzen, als es menschlichen Schmieden möglich wäre. Somit können sie ganz präzise den genauen Zeitpunkt erkennen, zu dem das Eisen weiter bearbeitet werden muss.
Der eigentliche Vorgang des Schmiedens unterscheidet sich dabei aber kaum von der Art und Weise, wie er auch bei anderen Völkern praktiziert wird: Das Eisen wird in der Esse zum Glühen gebracht, dann auf dem Amboss mittels kräftiger Hammerschläge bearbeitet und schließlich im Wasser abgekühlt und gehärtet. Nach etlichen weiteren solcher Durchgänge hat dann das Eisen endlich die gewünschte Form angenommen, sei es eine Schwertschneide oder eine Pfanne. Üblicherweise werden zum Erreichen einer für das Schmiedestück gedachten Kombination aus Zähigkeit und Härte zwei oder gar mehrere verschiedene Stähle miteinander verschmiedet, verdrillt oder übereinander 'gefaltet'.

Manch eine überlieferte Schmiedetechnik der Zwerge ist den Menschen jedoch absolut unbekannt oder aber Gegenstand von Mythen und Legenden, so zum Beispiel auch die Fertigung von Waffen mittels *Zwergenspan*, der legendären innigsten Vermischung von Stählen verschiedener Güte. Richtig durchgeführt braucht die Herstellung eine solcherart angefertigten Waffe Jahre, wenn nicht Jahrzehnte: Dazu fertigt der Schmied aus besten Materialien eine Waffe an, die er anschließend jedoch wieder zu feinen Spänen zerfeilt, um sie danach erneut zu schmieden. Nach etlichen Durchgängen entsteht am Ende eine Waffe, die — glaubt man den Gerüchten — nahezu unzerbrechlich und von unvergleichlicher Schärfe ist.

Aufbau einer Zwergenschmiede

Abgesehen von der Größe seiner Einrichtung und Handwerksgeräte unterscheidet sich eine typische Schmiede der Angroschim nur wenig von denen der Menschen: ein um die Esse angeordneter Arbeitsplatz, der neben einer Werkbank vor allem den Amboss (oder meist die Amben) umfasst, auf dem das Werkstück bearbeitet wird. Ein großer, regelbarer Blasebalg dient zum Anheizen der Esse, ein Wasser- oder Ölbecken dem Abkühlen des Eisens. Zahlreiche Werkzeuge lagern in Regalen und an Wandhaken, vor allem unterschiedliche Hämmer und Schmiedezangen. Mehr noch als die Menschen kennen und nutzen die Angroschim eine unübersehbare Fülle von Spezialwerkzeugen, die auf jeden denkbaren Arbeitsgang und jedes Werkstück genau zugeschnitten sind.

Lager für Roheisen und *Mongrabrosch* (die besonders heiß und gleichmäßig brennende Zwergenkohle) finden sich immer nahebei. In den Zwergenbingen hat es sich aus praktischen Gründen eingebürgert, Schmieden nebeneinander anzuordnen: So wird dann nicht nur ein gemeinsamer Kamin genutzt, auch die Essen können rund um die Uhr gut angeheizt belassen werden und werden abwechselnd von mehreren Schmieden genutzt.

Tradition und Rituale

»Vollführe zunächst sieben ruhige und gerade Schläge so, dass der Amboss hell klingt. Setze den nächsten noch bevor der Klang des vorherigen verhallt! Erhitze nun das Eisen auf Neue, bis die Glut die Farbe von jungen Flammen annimmt! Vollführe dann rasch drei mal drei schnelle Schläge und gib das Eisen in das Wasser ...«

—der Meisterschmied Regin Sohn des Rogax
zu einem Lehrling, neuzeitlich

Es mag wohl keinen Zwergenschmied geben, der seine Arbeit lediglich als nüchternes Handwerk betrachtet — zu sehr ist das Schmieden im Angrosch-Glauben verwurzelt.
Die größte Verbundenheit mit dem Schmiedehandwerk findet sich bei den Ambosszwergen. Noch vor allen anderen Völkern ist ihnen das Schmieden (gerade die Herstellung von Waffen und Rüstungen) Lebensinhalt, mitunter gar eine religiöse Erfahrung und Handlung. Für Angrosch-Geweihte kommt der Schmiedevorgang oftmals einer Andacht oder einem Gebet gleich, in dem sie die Nähe zu ihrem Gott erleben können. Es wurden schon Geweihte beobachtet, die sich unermüdlich in einen Zustand der Entrückung hinein gearbeitet haben und in diesem Zustand dann Werke von ungeahnter Kunstfertigkeit und Güte erschufen.

Aber auch vielen anderen Zwergen ist das Schmieden letztlich ein Dienst an Angrosch, unterstützt durch seit Jahrtausenden überlieferte Anrufungen und Gebete, die viele Schmiede bei ihrer Arbeit zum rhythmischen Klang des Hammers rezitieren. Hinter diesen genau vorgeschriebenen Anrufungen, die Hammerschläge ebenso wie Glühzeiten vorgeben, verbergen sich exakt überlieferte Arbeitsvorgänge, die ein Werkstück erst richtig gelingen lassen.
Es wird mitunter auch von sehr alten Meistern berichtet, die diese Rituale soweit verinnerlicht haben, dass sie die unmittelbare Nähe zu Angrosch gelegentlich ebenfalls beim Schmieden zu erleben scheinen — auf eine Art und Weise, wie sie sonst nur Geweihten zuteil wird.

»Ihr müsst Euch wohl gedulden. Das ehrwürdige Väterchen Arombolosch arbeitet an einem neuen Drachentöter — und nein, ich denke nicht, dass er in den nächsten Tagen Zeit für Euch haben wird ...«
—Ambosszwergin Salgrima Tochter der Sutama zu der Edlen Tsaia von Gnavenmund, einer Gesandten des Kronverwesers von Almada, 1023 BF

Die Rituale mancher Schmiedesippen der Angroschim hat sich seit Zwergengedenken nicht verändert. Meist werden die benötigten Rezitationen nur innerhalb der eigenen Sippe weiter vererbt (und an Menschen natürlich keinesfalls weitergegeben). Mitunter wird auch von einer jungen Sippe berichtet, der es gelungen war, die uralten Rituale einer längst untergegangenen Schmiedesippe zu rekonstruieren, und durch diese zu Ruhm und Reichtum gelangt ist.
Etwas obskur erscheinen dagegen die Bräuche mancher alter Schmiedemeister: Diese schwören mitunter darauf, Diamantstaub oder zerstoßene Drachenschuppen dem Verhüttungsprozess hinzuzufügen oder aber ihr Werkstück in erkaltetem Drachenblut abzuhärten. Oh auf diese Weise wirklich ganz besondere Waffen entstehen können oder ob es sich lediglich um Aberglauben handelt, ist nicht gänzlich erforscht.

Es soll nicht unerwähnt bleiben, dass manch ein frommer Brillantzwerg eine ähnlich tiefe Verbundenheit mit Angrosch bei der Anfertigung von Gold- und anderen Feinschmiedearbeiten empfindet — eine solche Erfahrung ist durchaus nicht auf den Umgang mit Eisen und die Anfertigung von Waffen beschränkt.
Aufgrund der ausführlichen Bewegungsabläufe (in denen sich auch viele für den eigentlichen Vorgang weniger bedeutende rituelle Handlungen verbergen) kann ein Zwerg oft sehr viel länger mit einer Arbeit verbringen als seine menschlichen Berufskollegen. Da sie dafür jedoch ein Erzeugnis von sehr viel höherer Qualität und Perfektion erhalten, sind ihre Kunden gerne bereit, länger zu warten (und einen ungleich höheren Preis zu bezahlen).

Bergbau

»Ich berufe mich auf die Lehren Angroschs, denn ich tue sein Werk. Er hat die Zwerge die Künste des Bergbaus gelehrt. Er lässt uns sein heiligstes Werk tun; wir arbeiten in seinem Schoße. Er ruft uns zu sich, einen jeden Tag. Sein heiliges Feuer leitet mich, wenn ich den Schacht ausbaue, den meine Ahnen angelegt haben. Ich denke an seinen Namen, denn ich bin seiner Gnade ausgeliefert ...«

—Auszug aus der traditionellen, bei vielen Bergbausippen üblichen Rezitation eines gerade freigesprochenen Gesellen

Der Bergbau gilt gleich nach der Schmiedekunst als *die* Domäne der Zwergenvölker. Es ist kein Geheimnis, dass die Angroschim die herausragendsten Bergleute Aventuriens stellen — kein anderes Volk legt so tiefe und dennoch sichere Stollen und Schächte an. (Und während man über Aussagen zur Schmiedekunst streiten kann, gilt dieser Satz unwidersprochen.)

Laut des zwergischen Erschaffungsmythos' formte Angrosch sein Volk direkt aus dem Gestein und übertrug es ihm, die Schätze der Erde zu hüten und zu verwalten. Und tatsächlich scheint jedem Zwerg, und sei er auch ein hügelzwergischer Wirt, ein zumindest rudimentäres Verständnis für den Bergbau und die Gesteinskunde mit in die Wiege gelegt worden zu sein.

Der Bergbau der Zwerge

Es gibt eine ganze Reihe von Gründen, wieso zwergische Bergleute ihren menschlichen Berufskollegen voraus sind. Zunächst wäre hier neben ihrer natürlichen Begabung vor allem die Jahrtausende umfassende Erfahrung der Zwerge zu nennen. Zudem haben die Angroschim Werkzeuge und Gerätschaften entwickelt, die ihnen die Arbeit unter der Erde erleichtern oder aber auch erst möglich machen.

Noch vor Einstürzen und Grubengasen ist Wasser der größte Feind der Bergleute: Je tiefer man gräbt, desto schwieriger wird es, das beständig eindringende Wasser aus den Stollen zu bringen. So manche menschliche Mine musste schon aufgegeben werden, weil man des Wassers nicht mehr Herr wurde. Zwerge dagegen verfügen über effektive Mittel und Wege, Grubenwasser aus den Stollen abzupumpen und Atemluft auch noch in die tiefsten Tunnel zu bringen — auch für die Angroschim, von denen es heißt, sie könnten längere Zeit ohne Luft auskommen, eine Notwendigkeit.

Schätze der Erde

In den Bergwerken der Angroschim werden so manche Metalle und Erze abgebaut, die in keiner menschlichen Mine gefördert werden —sei es, weil die entsprechenden Fundstätten nur den Zwergen bekannt sind, oder aber weil allein diese über die für den Abbau tief unter der Erde notwendigen Mittel verfügen.

Neben den seltenen und überaus kostbaren Tiefenmetallen *Angrak* (Zwergengold), *Toschkril* (Zwergensilber) und *Platin* (Mondsilber) (aber auch den 'gewöhnlichen' Edelmetallen wie Gold und Silber) bauen die Zwerge auch *Mongrabrosch*, die Zwergenkohle ab: Im Gegensatz zu Holzkohle handelt es sich dabei tatsächlich um einen festen, wenn auch bröckeligen Stein, der wie Erz abgebaut wird. Dennoch ist Zwergenkohle brennbar und brennt sogar sehr viel heißer und dabei gleichmäßiger als Holzkohle.

Daneben werden schließlich noch Kupfer, Blei, Eisenerze, Juwelen und viele weitere Mineralien, aber auch Baustoffe wie Marmor, Basalt und Granit gefördert.

Die äußerst seltenen Abbaugebiete des magischen Metalls *Titanium* dagegen befinden sich alle in den Händen alteingesessener Zwergensippen, die über diese Fundstätten eifersüchtig wachen. Darüber hinaus sollen die Angroschim aber noch ganz andere Tiefenmetalle zu Tage fördern, von denen kaum ein Mensch jemals ein Stück zu Gesicht bekommen hat.

Errungenschaften des Bergbaus

>... Die Bartmurmler hatten ja diese seltsame Angewohnheit, sich tief in hie Erde einzugraben. Doch als wäre das nicht schon genug, brachten sie auch noch Tiere mit sich hier herunter: Ich erblickte kleine Pferde, auf denen niemand ritt, und bunte Vögel, deren Lied niemand lauschte ...«

—aus einem Bericht des Abenteurers Mandrion Goldmut (vermutlich der einzige Elf der jemals ein Bergwerk der Zwerge betreten hat)

Der eifrige Bergbau hat über die Jahrtausende auch die Technologie der Angroschim nicht unwesentlich vorangebracht: Grubenbahnen, ausgefeilte Kräne, Aufzüge und Fördersysteme schaffen das begehrte Erz an die Oberfläche, während Pumpen das eindringende Wasser aus den Stollen bringen und geschickt angelegte Luftschächte und Blasebälge für ständige Frischluftzufuhr sorgen. Hier kommen auch he gutmütigen Zwergenponys zum Einsatz, die von den Angroschim aber nicht als Reittiere gehalten werden: Tief unter der Erde ziehen die kleinen Pferde geduldig die Loren mit dem geförderten Erz oder reiben Pumpen und Hebewerke an.

Alle zuvor genannten Einrichtungen sind für die Arbeit und das Überleben unter Tage unabdingbar. Tatsächlich gelten sogar alle für ren Bergbau benötigten Gerätschaften in Sippenkriegen als absolut unantastbar.

Eine interessante Nebenerscheinung der zwergischen Bergbautradition ist übrigens die Vogelzucht: Es gibt tatsächlich viele Familien unter den Angroschim, die sich in freien Stunden der Zucht kleiner Singvögel (meist Rotkehlchen oder Meisen) verschrieben haben. Die-;e werden immer in kleinen Käfigen mit hinab in die Bergwerke genommen. Wenn ein Vogel verstummt, sind die Bergleute gewarnt: Die Frischluftzufuhr droht zu versiegen, oder giftige Grubengase dringen n den Tunnel ein. Neben den Bergwerksstollen hängen Vogelkäfige

vorsorglich auch immer in den unteren Stollen einer Siedlung. Und auch in Wohnhöhlen hat es sich oftmals eingebürgert, einen Vogel im Käfig unter die Decke zu hängen

»Ich schmecke immer noch den Staub im Mund, und das Erz, einfach

Es war so erhebend, beinahe feierlich. Damit habe ich gar nicht gerechnet.

Wasser rann die Wände herab, doch es war wann, so wie auch die Luft heiß und stickig war.

Die Anne schmerzten nur schon bald, müsst ihr wissen, aber nur am Anfang. Wir standen alle in einer Reihe, jeder mit einer Hacke. Immer wieder schlug ich auf den Stein ein — zögerlich erst, doch dann kräftigen Und das Gestein begann zu singen, sage ich euch. Es sang, und es sprach zu min Und dann fing ein Arbeiter an, leise zu summen, die anderen stimmten schon bald ein. Es war die köstlichste Musik: die Hacken, die Arbeiter die Steine. Eine Harmonie, ein feierlicher Chor in der Dunkelheit.

Viel zu schnell war meine Schicht vorbei. Doch ich wollte gar nicht mehr zurück. Ich wollte dort unten bleiben [...]

Heda, Wirt: Noch eine Runde! Ich erzähle euch jetzt, was wir heute gefunden haben.«

—die junge Zwergin Garxa Tochter der Garna nach dem ersten Arbeitstag in den Bergwerken ihrer Sippe

Zwergische Waffen

»Wenn kämpf' Angrokh, du müssen haben schnell' Bein und lang' Arm. Sonst treffen Metallpfeil dich oder treffen Axt Knie. Dann du sein langsam. Wenn langsam sein, du treffen wieder von Metallpfeil, und du bei Tairach.«

—aus einem Gespräch zweier Wegelagerer auf den Hollbeerwiesen vor Havena am Abend vor ihrem Ableben

Kampf als Dienst an Angrosch

Aventurienweit gelten Zwerge als gefürchtete Kämpfer, treue Verbündete oder zumindest geachtete Feinde. Ihren Ruf haben sie sich im jahrtausendelangen Kampf mühsam erstritten, zahlreich sind die Sagen von Drachentöterinnen, Heerführern und Geschützmeistern. Anders als bei den Menschen begründet sich der Ruhm der Angroschim aber weniger auf Einzelleistungen, sondern auf der Kampfkraft von Einheiten unterschiedlichster Größe. Es gibt etliche Legenden von Drachentötergespannen, die im Alleingang einen Purpurwurm besiegten, aber auch vom kompletten Volk der Ambosszwerge, das mehrere Jahrtausende lang die heimatlichen Stollen verteidigte.

Gerade bei Menschen hält sich hartnäckig das Gerücht, alle Zwerge seien stets waffenbereite Krieger, und tatsächlich verbirgt sich in diesem Vorurteil mehr Wahrheit, als es sich ein Feind der Angroschim vorstellen möchte.

Sicher ist, dass nicht nur die Wachhabenden am Xorloscher Tor, sondern auch die Ziegenhirtin auf den Bergwiesen des Kosch (die Aufzucht der Tiere sichert die Versorgung der Siedlung und nährt die Kampfbereiten) ihre Aufgabe (Angroschs Gebot zur Folge) darin sieht, die Schätze der Erde zu hüten.

Je nach Volkszugehörigkeit predigen auch die Angrosch-Priester diese Lebenseinstellung mehr oder weniger verbissen.

Der Kampf gegen die Feinde Angroschs — vor allem gegen Drachen und Echsen — ist dem Angroscho wie der Angroschna eine heilige Pflicht, die Grundlage der eigenen Existenz und der Sinn des Lebens. Anders als für einen Ork-Krieger, auf den diese Aussage ebenfalls zutreffen mag, macht sich ein Zwerg jedoch nur selten Gedanken darüber. Er prahlt nicht, und er sucht auch keine Bestätigung im Kampf; für ihn ist der Kriegszustand so selbstverständlich, dass es im Rogolan nicht einmal ein Wort dafür gibt. Dennoch stürzen Zwerge sich nicht blind in einen hoffnungslosen Kampf — in einer späteren Schlacht könnte ihre Kampfkraft fehlen, wenn sie sich in sinnlosen Scharmützeln umbringen lassen. Bei der Verteidigung einer Binge darf ein Angreifer dagegen keine Gnade erwarten, und auch ein Hügelhaus wird verbittert verteidigt.

Infolgedessen gibt es auch keinen Kriegerstand, wie ihn die Menschen der Mittel- oder Tulamidenlande kennen. Bei einer Bedrohung greifen nicht nur eine Hand voll Krieger zur Waffe — nein, fast die ganze Sippe tritt geschlossen dem Feind entgegen. Bei den vier großen Völkern kann man sogar von einer Wehrpflicht sprechen, wenn diese nicht von der Gesellschaft gefordert, sondern ganz selbstverständlich als Dienst an Angrosch verstanden wird.

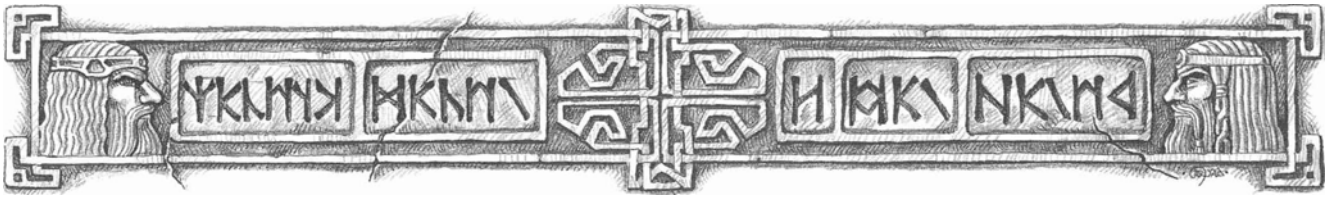
Mindestens einmal wöchentlich übt sich jeder Zwerg und jede Zwergin an Spieß, Axt oder Geschütz. Es gibt — mit Ausnahme der Drachenkampf-Schule von Xorlosch — keine `Kriegerakademien'; der Berufsstand des Gardisten oder Wachsoldaten existiert in Zwergenstädten nicht. Stattdessen sind die älteren Sippenmitglieder für die Ausbildung des Nachwuchses verantwortlich, und die Wachaufgaben werden im Wechsel von den Sippen übernommen. Zwerge übernehmen also bei Bedarf die Rollen des Ausbilders oder Straßenwächters, doch würden sie eher von einer Berufung als von einem Beruf sprechen. Innerhalb der Sippen ist es daher nicht unüblich, dass diejenigen, die sich im Umgang mit der Waffe ausgezeichnet haben, öfter Wache schieben als talentierte Handwerker — jeder Angroscho dient eben so, dass seine Fähigkeiten am besten zum Einsatz kommen.

Kampftaktiken

Obwohl Zwerge zu Recht den Ruf haben, verbissene und leidenschaftliche Kämpfer zu sein, muss man ihre strategischen wie taktischen Überlegungen als eher defensiv und selten rondrianisch bezeichnen. Da Zwergenpopulationen nur sehr langsam wachsen, haben offensive Ausbreitungsbemühungen bisher Seltenheitswert und beschränken sich höchstens auf Siedlungsräume, die aus Bergbausicht interessant sind (den meisten Völkern also nicht wertvoll genug erschienen, um darum Krieg zu führen). Zudem sehen die Angroschim ihre Lebensaufgabe eher im Schutz der gefundenen Reichtümer als in der Eroberung rohstoffarmer Gebiete. Entsprechend erbittert wird ein Stollen gehalten, bei der Verfolgung fliehender Feinde ist man dagegen eher nachlässig. Natürlich ist dieses Verhalten auch eine Folge körperlicher Gegebenheiten ist — Zwerge laufen eben langsamer als die meisten anderen Zweibeiner.

Um ihre mangelnde Geschwindigkeit auszugleichen, verzichten die Heerführer der Angroschim gerne auf offene Feldschlachten. Sie bevorzugen den Tunnelkampf, wo Pferde nutzlos sind und sogar ein Drache einen großen Teil seiner Beweglichkeit verliert.

In erster Linie versuchen die Zwerge ihre Feinde mit Fernkampfwaffen auf Distanz zu halten. Die Größe der verwendeten Armbrüste variiert ganz beträchtlich, von der einfachen Armbrust über die Variante der Eisenwalder bis hin zu der legendären 'Drachentrutz' mit



Kriegerische Professionen bei Zwergen

Laut Schwerter und Helden ist es für Zwerge möglich, die Professionen *Gardist, Söldner, Soldat* und auch *Krieger* (Xorlosch) zu wählen. Dies scheint zunächst im Widerspruch zum oben Gesagten zu stehen. Warum sollte ein Zwergenheld ein Gardist gewesen sein, wenn dieser Beruf bei den Angroschim unbekannt ist?

Sobald die jungen Zwerge rund 15 Jahre alt sind, werden sie etwa einmal die Woche in dem Umgang mit Äxten und Spießen unterwiesen. Die Holzwaffen sind kindgerecht leicht, ebenso die Lederrüstungen. Ein Teil der Zwillingspaare wird bereits jetzt im Umgang mit dem Drachentöter geschult. Die Unterweisung wird von einem im Kampf erfahrenen Sippenmitglied durchgeführt, das auch nach besonderen Talenten Ausschau hält. Ein gutes Drachentöter-Gespann erhält ebenso wie begabte Einzelkämpfer gesonderten Unterricht. Während so alle Zwerge kampfbereit gemacht werden, bildet man gleichzeitig einige wenige für Geleitschutz- oder Wachaufgaben aus. Die Begabten werden — anders als menschliche Krieger — nicht auf Akademien geschickt, sondern von Lehrmeistern individuell ausgebildet — und zwar parallel zu ihrer normalen Berufsausbildung. Eine Ausnahme bilden lediglich die Geschützmeister, die sich immer direkt aus den Sippen der Mechanici und Geschützbauer rekrutieren.

Es gibt also (zum Beispiel) sowohl kämpfende Schmiede als auch schmiedende Kämpfer — die Einteilung hängt einzig und alleine vom Talent des Einzelnen ab. Nach Abschluss seiner Ausbildungsphase ist der junge Angroscho dann womöglich ein lausiger Schmied, aber er weiß, wie er eine Axt zu führen hat. Spieltechnisch hat er sich die Werte eines *Soldaten* erworben, und er wird ähnlich wie seine menschlichen Kollegen über Taktiken und Formationen fachsimpeln können. Unter Zwergen würde er sich jedoch nicht als Soldat bezeichnen — sondern als Sippenmitglied, das aus praktischen Überlegungen heraus eben meistens am Tor steht, damit der Bruder Zeit für das Fertigen der Felsspalter hat. Für das menschliche Auge dagegen scheint er genau die Aufgaben eines Soldaten zu erfüllen. Gleiches gilt auch für Gardisten und Söldner. Da die Ausbildung von Sippenmitgliedern ähnlich der Schwertgesellen-Ausbildung recht individuell gestaltet wird, können die Werte für eine der drei Professionen (plus Varianten) zutreffend sein. Sobald der Zwerg die heimatlichen Stollen verlassen hat und Vergleichsmöglichkeiten bekommt, wird er sich meist in menschliche Kategorien einordnen. Wenn er einem Söldnerbanner beitritt, wird er die Bezeichnung Söldner übernehmen, patrouilliert er dagegen durch die Gassen Angbars, lässt er sich als Gardist titulieren. Die zwergischen Minderheiten in menschlichen Siedlungen haben so gut wie immer die Berufsstruktur der Kurzlebigen übernommen und sind meist reguläre Gardisten. Letztendlich haben zwergische Kämpfer zu Beginn ihrer Karriere einfach ein anderes Selbstverständnis als ihre menschlichen Mitstreiter. Fern der Heimat aber können auch aus Zwergen 'richtige' Krieger werden.

In den Grafschaften dienen im Übrigen meist immer dieselben Zwerge als Zolleintreiber, Begleitschutzexperten oder Straßenwächter — nämlich diejenigen, die nicht nur Rogolan, sondern auch Fremdsprachen sprechen und sich deswegen mit den Menschen verständigen können. Allerdings sehen auch sie ihren Dienst fern der gemütlichen Stollen meist als Folge praktischer Erwägungen. Für Angroschim mit diesen Einsatzgebieten empfehlen sich die Professionen *Gardist* oder *Söldner* genauso wie die Profession des *Soldaten.* In allen Fällen gilt, dass Zwerge, die in ihrer Heimat eine Ausbildung erhalten haben, keine berittenen, Streitwagen fahrenden oder seegestützten Varianten der Professionen *Soldat* oder *Söldner* erlernt haben können; je nach Schwerpunkt ihrer Unterweisungen stehen ihnen aber alle Varianten des Gardisten offen.

Eine Ausnahme stellen die Drachenkämpfer von Xorlosch dar. Sie werden von den Sippen aller Völker zur Ausbildung in die einzige zwergische 'Kriegerakademie' geschickt, wo ihnen neben der Ausbildung an der Waffe auch ein anderes Standesbewusstsein vermittelt wird. Viele sehen sich als militärische Berater ihrer Sippen, die im Verteidigungsfall die Koordination der Mitstreiter übernehmen und dabei in vorderster Reihe stehen oder fern der Heimat den Kampf gegen die Drachen aufnehmen.

Zwerge mit der Profession *Ordenskrieger* haben diese Tätigkeit bei einem menschlichen Kriegerorden erlernt; regeltechnische Anmerkungen zum brillantzwergischen Schwertgesellentum finden Sie im Anhang bei den Professionsvarianten.

---

ihrem sechs Schritt breitem Bogen. Größere Formationen dagegen werden mit Schleuderwaffen wie Onagern beschossen, wobei dieser Geschütztyp um einiges seltener ist als die häufigen Bolzenwaffen. Hat der Feind das vehemente erste Bombardement überstanden und den ersten Verteidigungswall überwunden, dann kann er sich bergauf oder durch einen engen Talkessel kämpfend der Zwergensiedlung nähern, wo er zunächst einen breiten Wassergraben überqueren muss. Sollte eine Brücke zum massiven Haupttor führen, droht dem Angreifer eine weitere Gefahr, weil diese Konstruktionen immer aus dem Inneren heraus zerstört werden können. Dies geschieht mit Vorliebe dann, wenn bereits schwer Gepanzerte über den Graben laufen. Sollte eine Armee einen Weg finden, das Tor zu öffnen und über das Wasser zu setzen — was ohne magische Unterstützung oder mehrtägige Schanzarbeiten meist nicht möglich ist — beginnt der erbitterte Abwehrkämpfen in engen Tunneln. Auch diese sind mit zahllosen Fallen gespickt, etwa Fallgruben, Vorrichtungen für einen Regen aus siedendem Öl oder glühenden Kohlen, mit Wasser flutbaren Kammern oder verdeckten Schießscharten.

Wenn der Feind nicht abgeschreckt werden kann, ziehen sich die Angroschim zunächst in die dunklen Hallen zurück, um den Gegner von dort aus zurückzuschlagen. Im Dunkeln haben die Zwerge gegen viele Gegner enorme Vorteile, weshalb in den letzten Jahrhunderten nur wenige Fälle bekannt sind, in denen eine Zwergensiedlung verloren ging. Die Hallen von Lorgolosch fielen, weil es sich bei den Angreifern um Zwerge mit dämonischer Unterstützung handelte; die Siedlungsbemühungen in der Roten Sichel scheiterten, bevor sich die Angroschim verschanzen konnten (vergleiche Entstehung der Brilliantzwerge auf Seite 17 und Seite 18 im Abschnitt Das Eherne Zeitalter).

Wenn Zwerge doch zu einer offenen Feldschlacht gezwungen werden — zuletzt geschehen bei den zahllosen Scharmützeln an den Grenzen zu den Schwarzen Landen —, dann verlassen sie sich in erster Linie auf Geschütze und versuchen, den Kampf in eilig ausgehobene Gräben zu verlagern. Sollte ein Fernkampf aus der Deckung nicht möglich sein, suchen die zähen Kämpfer bevorzugt nach engen Kampfumgebungen wie Wäldern, wo lange Infanteriewaffen nutzlos sind, die Zwerge aber ihre Vorteile ausspielen können.

Für in der Fremde kämpfende Söldner gelten diese Aussagen natürlich nur eingeschränkt — ihre Kampfweise orientiert sich an der ihrer Einheiten. Ein zumindest halbwegs talentierter Heerführer wird seine Angroschim allerdings sicherlich nicht zu einem Sturmangriff über offenes Feld auf eine Schützenstellung hetzen.

Waffen für den Nahkampf

Zwerge haben eine uralte Waffen- und Schmiedekultur, die qualitativ hochwertige Waffen hervorgebracht hat, die von vielen Kämpfern mit einem tödlichen Kampfstil geführt wurden. Das Traditionsbewusstsein der Angroschim hat die Auswahl an Waffen allerdings deutlich kleiner gehalten, als man es erwarten würde. Gerade menschliche Kämpfer, Schmiede und Strategen haben sich immer bemüht, sehr

schnell auf neue Bedrohungen, Kampfstile oder Vorlieben der Waffentragenden zu reagieren, was zu einer beeindruckenden Bandbreite an Tötungsinstrumenten geführt hat. Das Arsenal der Zwerge dagegen besteht aus Äxten, Spießen und Hämmern, dazu kommt noch ein eher rituell getragener Dolch — mehr nicht, wenn man von Geschützen und Fernkampfwaffen absieht. Dass die zwergische Schmiedekunst dennoch zu Recht gepriesen und gelobt wird, liegt an der Vervollkommnung traditioneller Konzepte. Die Axt eines lang —, sondern kann auch noch mehrere Generationen später im Kampf eingesetzt werden, bevor sie erneut vererbt wird. Zudem ist die Waffe so ausgewuchtet, dass sie in Verbindung mit den kurzen, aber kräftigen Zwergenarmen maximalen Schaden verursacht.

Gerade bei den Äxten sind relativ viele Varianten verbreitet, vom zweihändig zu führenden *Felsspalter* über das leichtere Kampfbeil, den *Lindwurmschläger,* bis hin zum ebenfalls einhändig geführten *Sehnenschneider.* Der Felsspalter wirkt dabei aufgrund seiner Größe und des vollendet geschmiedeten, doppelseitigen Blattes am bedrohlichsten, weshalb er von Drachenjägern, Heerführern und Bergkönigen gerne als Statussymbol getragen wird. Der kleinere Lindwurmschläger erscheint dagegen recht harmlos, und es ist für viele kaum vorstellbar, dass er seinem Namen gerecht werden könnte. Die Waffe stammt aber in der Tat aus der Zeit der Drachenkriege und der sich beständig weiterentwickelnde Kampfstil hat seine Wurzeln noch immer im Kampf gegen große Geschuppte. Der zweischneidige und mit einem langen Dorn versehene Sehnenschneider deutet ebenfalls seine Bestimmung an. Der Dorn dient dabei zum Durchstechen und Heraushebeln von schützenden Schuppen, danach richtet das Blatt seine verheerende Wirkung an Sehnen wie auch an Knochen an. Aufgrund der Ähnlichkeit zur thorwalschen Skraja hat auch der Name *Zwergenskraja* eingebürgert — eine verbale Verharmlosung, die in keiner Weise gerechtfertigt ist und auf eine verklärte Selbstüberschätzung menschlicher Schmiede zurückzuführen ist. So mancher Vertreter dieser Zunft behauptet tatsächlich, die Angroschim hätten die Waffe der Thorwaler verkleinert und auf ihre Bedürfnisse angepasst, faktisch dürfte es umgekehrt gewesen sein.

Dem Felsspalter ähnlich ist der *Zwergenschlägel,* wobei die korrekte Übersetzung des Rogolan-Namens eigentlich ebenfalls *`Drachentöter'* lautet. Im Rogolan gibt es allerdings sieben Begriffe für das Töten eines

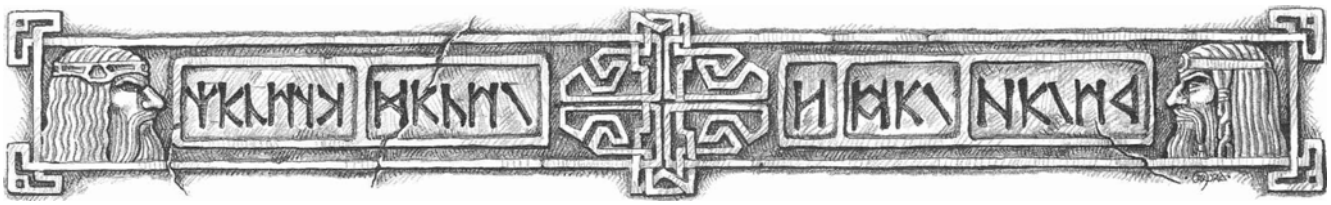
Drachen, bei den Menschen führt dies aber eher zur Verwirrung, weshalb die Waffe als Zwergenschlägel bekannt wurde. In letzter Zeit wird der irreführende Name von Theoretikern aber abgelehnt und der Name *Echsenschläger* bevorzugt. Statt eines geschliffenen Blattes besitzt der oft sehr schlicht gehaltene Kriegshammer einen soliden Kopf, der problemlos Knochen brechen lässt und durch verbeulte Rüstungen den Gegner behindert, und dem Hammerkopf gegenüber einen Dorn, Haken oder `Schnabel', um das blutige Werk zu vollenden.

All diese Waffen eignen sich auch hervorragend im Tunnelkampf gegen menschliche, elfische oder goblinartige Gegner — und nicht zuletzt beim Vertreiben ungeliebter Gäste, wie sie Wühlschrate immer wieder darstellen.

Für den Kampf gegen Drachen wurden zwei lange Spieße entwickelt, die neben geschmiedeten, schlanken Blättern auch angeschärfte Seitenklingen besitzen, die in erster Linie ein zu weites Eindringen (und damit den Verlust der Waffe) verhindern sollen, im Notfall aber auch für den langgezogenen seitlichen Hieb verwendet werden können. Der *Wurmspieß* ist deutlich als Vorgänger der menschlichen Partisane zu erkennen, auch wenn er kürzer und robuster gebaut ist. Ähnlich konstruiert, allerdings über vier Schritt lang, ist der legendenumwobene *Drachentöter,* ein stets von zwei geführter Spieß, der — von einem erfahrenen Duo gelenkt — auch einem Riesenlindwurm gefährlich werden kann. Nur Zwillinge können den vierhändigen Kampf bis zur Perfektion treiben, der Waffe dann aber eine Kraft verleihen, die jeden Schuppenpanzer heim ersten Ansturm durchbricht. Der Drachentöter gilt als heilige Waffe, weshalb alle Exemplare gut gesichert gelagert und niemals verkauft werden.

Eine weitere rituelle Waffe ist der *Drachenzahn,* ein schwerer Dolch, der vor sehr langer Zeit nur von Drachentötern aus den Zähnen ihrer besiegten Gegner gefertigt wurde. Da sich der Dolch als sehr praktisch erwiesen hat, werden aber schon seit langem den ursprünglichen Drachenzähnen ähnliche Stahlwaffen hergestellt. Während die Metallklingen weit verbreitet sind, werden die aus Zähnen hergestellten von Generation zu Generation weitervererbt. Das Schaffen eines neuen, echten Drachenzahns verheißt Ruhm, Ehre und für männliche Zwerge fast eine Garantie, von einer Angroschna erhört zu werden.

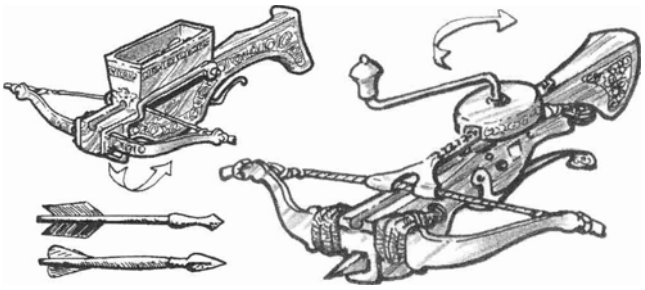
Schwerter sind den Zwergen im Übrigen ebenso wie die gerade von manchen Bril-



lantzwergen bevorzugten Fechtwaffen oder Handgemengewaffen nicht unbekannt; sie erfordern nur allesamt einen Kampfstil, der bei den körperlichen Gegebenheiten eines Angroschos eher ungünstig ist; ein Kurzschwert als Seitenwaffe ist allerdings durchaus üblich und auch für die Kämpfe unter beengten Verhältnissen gut geeignet.

Waffen für den Fernkampf

Zwerge sind berühmt für ihre Fernkampfwaffen — *Armbrüste* in zahlreichen Varianten bis hin zum großen *Pfeilgeschütz* mit Stahlbogen und anderthalb Schritt langen Bolzen und den von Zwergen entwickelten *Torsionsgeschützen.* Gerade weil sich vor allem Horasier immer wieder für die fortschrittlichen Entwicklungen auf diesem Sektor rühmen, wird schnell vergessen, dass die Armbrust von den Zwergen schon vor über 7.000 Jahren eingeführt wurde, ja selbst die `horasischen' Torsionswaffen sind im Endeffekt eine zwergische Auftragsarbeit.



Doch auch die klassischen Zwergenwaffen haben Vorzüge, die sie zu den besten des Kontinents zählen lassen. Zwergische Armbrüste sind haltbarer, wartungsfreundlicher und für einen gezielten Schuss wesentlich besser ausbalanciert als die meisten menschlichen Stücke. Die robuste Verarbeitung wurde in den letzten Jahrtausenden zur Perfektion getrieben und entspricht dem Denken der Angroschim, eine Waffe lieber richtig zu entwickeln als ein ganzes Dutzend leidlich praktischer Versionen.

Mit der *Eisenwalder* haben jedoch auch die Angroschim als Volk eine komplexe Armbrustvariante entwickelt. Ein fortschrittlicher Repetiermechanismus sorgt dafür, dass beim Spannen mit dem anmontierten Hebel automatisch ein neuer Bolzen eingelegt wird. Aus einem oberhalb der Waffe angebauten Magazin rutscht dieser in die Führungsrinne, womit die Waffe schussbereit ist. Große Ausführungen des Eisenwalders, bei dem der Hebelmechanismus auf eine Kurbel übersetzt wird, finden anstelle der menschlichen Hornissen zur Verteidigung der Stollen Verwendung.

Bögen haben Zwerge nicht genutzt, seit sie sich erinnern können —und das ist bekanntlich eine lange Zeit. Die relativ kurzen Arme eines Angroscho können einen Bogen meist nicht weit genug ausziehen, um einen Pfeil genügend zu beschleunigen. Zudem sind Armbrüste unter den beengten Verhältnissen im Berg ohnehin handlicher.

Bei den Brillant- und Hügelzwergen ist als alternative Fernkampfwaffe noch die *Fledermaus* bekannt. An einer langen Lederschnur sind mit Widerhaken bestückte Eisenkugeln befestigt. Die Waffe wird über dem Kopfgeschleudert und anschließend auf das Ziel geworfen, wobei die Trefferwahrscheinlichkeit durch die Breite der Waffe im Flug höher ist, als es die ungenaue Wurftechnik vermuten lässt. Hauptsächlich wird die Fledermaus zur Jagd auf größere Wildtiere benutzt, die sie durch das Umschlingen der Beine zu Fall bringen soll.

W A F F E N A U S Z W E R G E N S T A H L Einige regeltechnische Anmerkungen zu Waffen und Rüstungen, die mit besonderen zwergischen Schmiedetechniken oder unter Verwendung besonderer Materialien angefertigt wur den, finden Sie auf Seite 144. Weiteres zu Werten von Zwergenwaffen und Waffen generell findet sich im Aventurischen Arsenal.

Rüstungen und Schilde

Zwerge sind schwer bewaffnet und tragen grundsätzlich ein Kettenhemd — das denkt jedenfalls der durchschnittliche Aventurier. In der Regel trifft dies aber nur auf reisende Zwerge zu. Gerade durch das auffällige Auftreten der Vertreter aus dem Ambossgebirge hat sich dieses Bild in den Köpfen und Gerüchten der Menschen verfestigt.

In den heimischen Stollen dagegen tragen Zwerge fast nie Metallrüstungen. Feste Lederkleidung ist vorherrschend, *Wattierte Waffenröcke,* meist mit einer äußeren Seite aus zähem Leder, sind keine Seltenheit. Verlässt der Zwerg die Sicherheit der heimischen Höhlen und wagt sich unter freien Himmel, droht ihm seiner Meinung nach dagegen beständig die Gefahr, auf offenem Feld von fliegenden Gegnern attackiert zu werden. Sich ständig kampfbereit zu halten, erscheint dabei als zwingende Konsequenz — der Angroscho rüstet sich. Aus diesem Grund sieht man im Wald, auf der Straße und auf dem Felde auch oft Zwerge im *Kettenhemd.* Auf viele Hügelzwerge, Angroschim in menschlichen Siedlungen und auch so manchen weit gereisten Brillantzwerg treffen diese Aussagen jedoch nicht mehr zu. Ein Schmied trägt eine schwere Lederschürze, der Schradoker Händler steht menschlichen Kontrahenten in Hinsicht auf seine Gewandung in nichts nach, und vor dem Hügelhaus sitzt es sich in leichten Stoffen doch bequemer als im schweren Metall.

Die Vorliebe von Kettenhemden gegenüber Plattenpanzern wiederum beruht in erster Linie auf der langen Tradition, in zweiter Linie auf praktischen Erwägungen. Der Schwanzhieb eines Drachen würde selbst eine schwere Platte so verformen, dass die Bewegungsfreiheit des zwergischen Kämpfers stark eingeschränkt wäre. Zudem haben die alten Feinde der Angroschim nur selten Waffen eingesetzt, die durch die Maschen der Kettenhemden stoßen konnten. Letztlich lassen die kurzen Gliedmaßen der Angroschim nur wenige der für effektive Plattenrüstungen wichtigen Geschübe zu, so dass man einen Zwergenkämpfer bestenfalls in einem Kürass erblicken kann. Helme dagegen, auch mit aufwendiger Helmzier, sind bei kämpfenden Zwergen sehr verbreitet, und auch bei Arbeiten im Berg sind einfache Hirnhauben sehr beliebt.

Relativ selten verwenden Zwerge *Schilde* im Kampf, da sich diese nicht mit langen Spießen, zweihändig zu führenden Äxten oder Armbrüsten effektiv verbinden lassen. Deutlich öfter hängen die hölzernen oder metallenen Rund- oder Achteckschilde an Wänden, wo sie mit kunstvoller Bemalung auf ihren Besitzer aufmerksam machen.

Geschütze und Belagerungswaffen

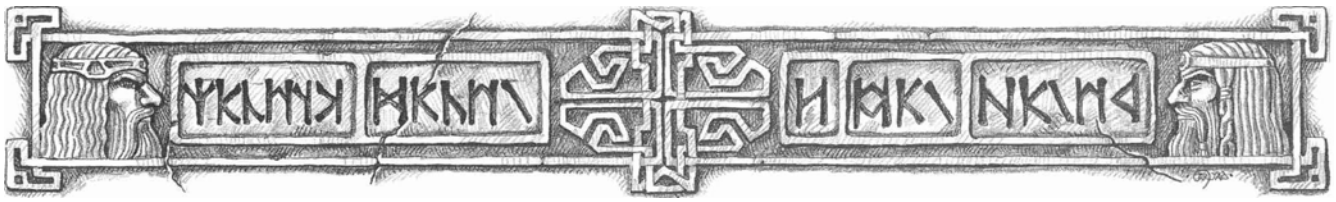
Die Waffenbauer der Angroschim können nicht nur aufgrund ihres technischen Verständnisses alle bekannten Geschütztypen und Belagerungswaffen bauen, sie verfügen auch über detaillierte Baupläne. Die meisten Waffen werden allerdings nicht für den Eigengebrauch hergestellt, weil schlicht und ergreifend wenig Notwendigkeit dafür besteht. Der Auftrag für den Bau eines Zyklopen wird jedoch nur dann angenommen, wenn die Ziele der Auftraggeber denen der Angroschim nicht entgegenstehen und der hohe Preis bezahlt werden kann. Zwergische Verteidigungslinien bestehen hauptsächlich aus *Rotzen, Hornissen* und *Ballisten,* selten einmal aus *Skorpionen.* Zwar befinden sich für Feldschlachten auch *Onager* im Besitz der Angroschim, diese sind allerdings allesamt eingelagert.

Berühmte Einzelstücke

»Jede Zwergenwaffe ist ein Einzelstück, mit einer einzigartigen Geschichte. Die Legenden sind so mannigfaltig, dass es euch Kurzlebigen schwer fällt, die legendäre Zwergenwaffe zu finden.«

—Meister Sugosch, Schmied aus Havena, zu einem Kunden, neuzeitlich

Im Vergleich zur relativ kurzen menschlichen Wehrhistorie konnten nur wenige zwergische Waffen einen herausragenden Ruhm erlangen. Dies liegt — wie obiges Zitat vor Augen führt — in erster Linie an der schieren Vielzahl legendärer Waffen. Die Axt der Organa ist



eine ebenso herausragende Waffe wie die Felsspalter der Berg- und Hochkönige, die Drachenlanzen und Drachenzähne der bekannteren Drachentöter oder jeder einzelne der übergroßen und im Gespann geführten Spieße. Als Beispiel sei an dieser Stelle die Axt *Silberblatt* genannt, die im Kapitel Mysteria et Arcana auf Seite 125 beschrieben wird. Ansonsten gilt: Fast jede zwergische Axt hat eine besondere Geschichte, die ihr Besitzer den Helden sehr ausführlich erzählen kann.

Baukunst

»Nachdem wieder einer meiner Bögen zusammengefallen war, beschloss der Stadtrat, einen Baumeister aus dem kleinen Volk hinzuzuziehen. Zu dem Zeitpunkt war ich mir noch sicher dass auch ein Zwerg diese Bauaufgabe nicht besser lösen könnte.
Was dann geschah? Der Wicht besah sich meine sogfältig gefertigten Zeichnungen und strich wortlos jede dritte Stütze fort, die ich eingeplant hatte. Und was soll ich sagen? Ich war den Auftrag los, und drei Monate später stand das neue Rathaus ...«
—so gehört von einem betrunkenen Baumeister
in einer Schänke in Eslamsroden

Jahrtausenden der Erfahrung mit dem schwierigen Bau unterirdischer Gänge und Hallen ist es wohl zu verdanken, dass die Angroschim — und ihnen voran die genialen Baumeister der Erzzwerge — als Meister ihres Fachs gelten. Dabei beschränkt sich ihre Kunst durchaus nicht nur auf enge Tunnel und niedrige Höhlen: Gerade unter der Erde schaffen die Zwerge nämlich auch unglaublich hohe Hallen (die Heilige Halle von Xorlosch ist das größte künstlich geschaffene Gewölbe überhaupt). Vor allem die Erzzwerge sind meisterhafte Rechenkünstler, die kompliziertesten Winkel- und Bogenberechnungen beherrschen, die kaum ein Mensch nachvollziehen kann. Zudem haben sie mitunter hochkomplexe Werkzeuge entwickelt, die das genaue und fehlerfreie Bauen erst ermöglichen. Ein Verständnis für Statik, das Menschen noch vollkommen fremd ist, lässt ihre Bauten mit einem Minimum an stützenden Elementen auskommen.

Entwicklung der Baukunst

Hinter all dem steht jedoch reine Notwendigkeit: Jahrtausende des Kampfs gegen die drachischen Invasoren haben es ganz einfach unabdingbar gemacht, dass die Stollen und Hallen immer mehr verbessert werden mussten.
Selbst zwergische Historiker gehen heute davon aus, dass ihre Vorfahren einst in natürlichen Gängen und Höhlen unter der Erde lebten. Und dies ist auch wahrlich keine Schande: Die Zwerge wissen schließlich, dass Angrosch die Welt schuf und ihnen diese Behausungen einst zur Verfügung stellte. Der Gott selbst war also der allererste Baumeister, auf dessen Meisterschaft sich die Zwerge bis heute berufen, wenn auch immer in der Gewissheit, die Meisterschaft des Allmächtigen Baumeisters der Welt' niemals gänzlich erlangen zu können.

Technik und Materialien

Die unterirdische Baukunst leitet sich in vielem vom Bergbau ab. Je nach Beschaffenheit der umgebenden Erde werden die Gänge und Hallen lediglich direkt aus festem Gestein herausgeschlagen oder aber sorgfältig mit Zwergenguss (siehe Kasten) ausgekleidet und stabilisiert. Die großen Hallen stellen dabei nicht selten Herausforderungen an die Baumeister dar: Mit Säulen, Bögen und Gewölben wird das Gewicht der drückenden Gesteinsmassen ab- und umgeleitet.
Zwergische Handwerker kennen als handwerkliche Hilfsmittel zum Beispiel die Richtwaage. Hier zeigt eine in Wasser eingeschlossene Luftblase an, ob der Untergrund des Instruments waagerecht ist. Eine senkrechte Variante kommt oft bei Säulen zum Tragen und hat bei vielen Zwergen schon die Lotschnur abgelöst. Zudem kennen die Angroschim eine ganze Reihe sorgfältig geeichter Messbänder, Messlatten und Winkelmaße zur Erhöhung der Baugenauigkeit.

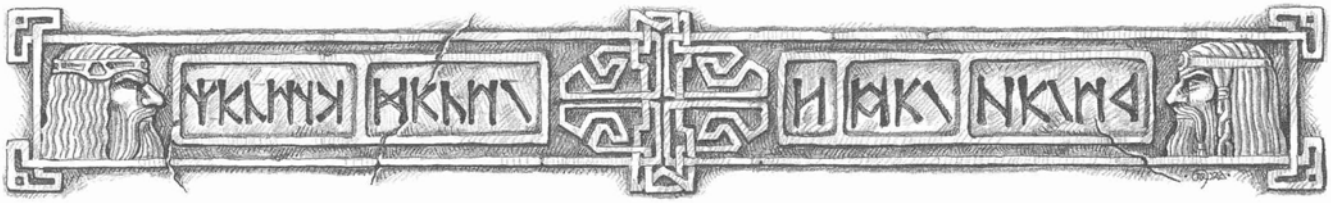
Zwergenguss

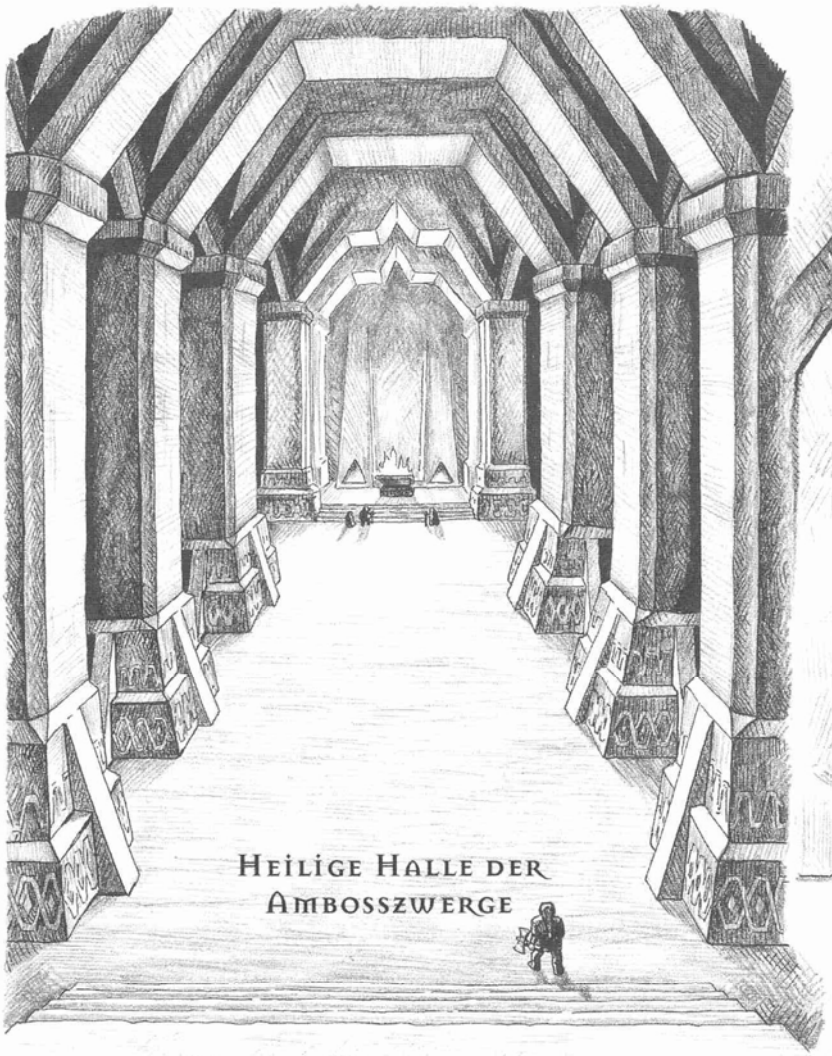
»Passanten hatten uns benachrichtigt: Es hieß, ein Verrückter würde versuchen, die Brücke zum Einsturz zu bringen. Wir sind sofort dahin, und ich sage euch, zu dritt haben wir ihn von den Pfeilern wegzerren müssen. Stellte sich heraus, es war dieser junge Baumeister aus Grangor; Tassilo Sionta.
Er hat ein Stück aus einem der Pfeiler geschlagen, die vor ein paar Jahren von den Zwergen gemacht wurden. Und noch auf der Wache schrie er immerzu: "Wie nur? Wie haben die das gemacht? Sie sind wie gewachsen!"
Ich sage euch, dem hat die Sonne gründlich das Hirn verbrannt ...«
—ein Weibel des Eliteregiments `Silem-Horas' zu
Rekruten in Neu-Oberfels

Der Zwergenguss (mitunter auch 'Zwergenkalk' oder 'Zwergenmörtel' genannt) gehört zu den fortschrittlichsten Bauformen und -materialien der Angroschim. Die Zwerge selbst nennen dieses Material *Batangr*, was soviel heißt wie 'kalt fließendes Gestein'.
Wie der Name also schon nahe legt, handelt es sich dabei um ein halbflüssiges Baumaterial: ein Gemisch aus Kalk, Wasser und verschiedenen Zusätzen wie Sand, Kieseln oder Bruchsteinen. Die genaue Art dieser Zusätze ist aber immer von der Bauaufgabe und den Entscheidungen des Baumeisters abhängig.
Die Flüssigmasse wird in zuvor sorgfältig gefertigte Holzschalungen gegossen, in denen sie erhärtet. Nach Abnahme der Schalungen können Steinmetze hinzugezogen werden, die die entstandene Wand oder Säule tatsächlich wie natürlich gewachsenes Gestein weiterbearbeiten können.
Zwergenguss wird in menschlichen Bauten wohl eine Seltenheit bleiben, da er bis zum Zwanzigfachen teurer als übliche Baugesteine ist. Ob die aufwendige Herstellung oder der Wunsch nach Geheimhaltung ihres Werkes der Grund für die hohen Preise sind, wissen wohl nur die Angroschim selbst. Sicher ist: Bauten aus echtem Batangr sind unter den Menschen so rar, dass noch keiner von ihnen das Geheimnis der Zusammensetzung lüften konnte. Nicht zuletzt gilt die Weitergabe der Rezeptur unter Baumeistern und Handwerkern der Angroschim als verdammungswürdiges Verbrechen, und die Bestrafung für einen verräterischen Gussmaurer soll so schrecklich ausfallen, dass kein Zwerg darüber ein Wort zu verlieren wagt.

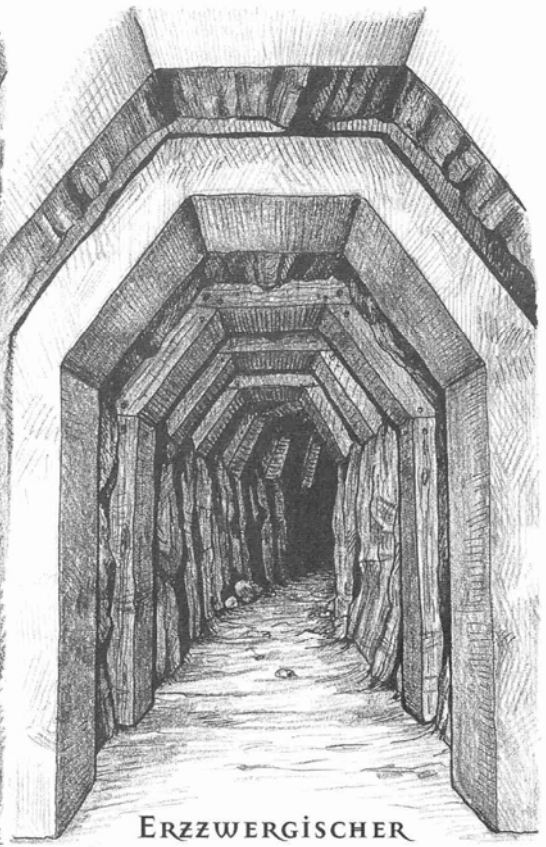
Ein weiterer Grund des Erfolgs der zwergischen Architekten sind ihre komplexen Baupläne, die ungleich mehr Informationen enthalten als die ihrer menschlichen Kollegen. In dieselbe Kategorie fallen auch Winkelmaßtafeln, proportional vergrößerbare Matrizen für Bogenstücke, Storchenschnäbel zum Kopieren und gleichzeitigen Vergrößern von Zeichnungen, Reduktionszirkel und dergleichen geometrisches Handwerkszeug mehr.

.. also schlich ich mich in das Zelt dieses Wichts und besah mir, was Für Änderungen er denn noch an meinem Bau durchführen will. Doch sein 'Plan' bestand nur aus verwirrenden Linien, die sich kreuzten oder



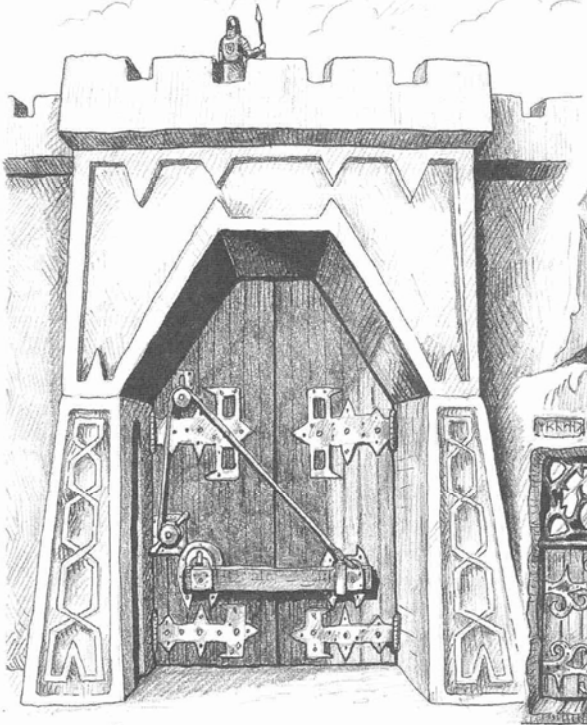


Heilige Halle der
Ambosszwerge



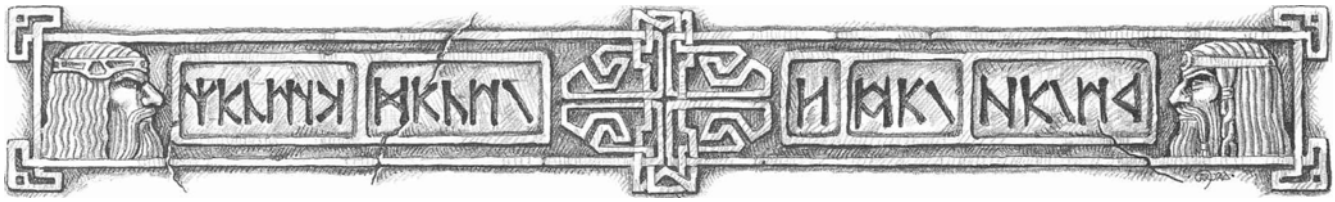
Erzzwergischer
Stolleneingang

Nordmarken-Tor zu Elenvina



Brillantzwergische Fensterfront

©· GARSAD· 05



schnitten. Manche waren auch gestrichelt. Daneben standen Maße, Symbole und Abkürzungen, die ich noch nie gesehen hatte.
Wie soll man denn damit anständig bauen?«

—so gehört von einem betrunkenen Baumeister
in einer Schänke in Eslamsroden

Ornament und Verzierung

Es ist eine irrige Annahme, dass die Wände und Decken zwergischer Siedlungen nur nackten Fels kennen. Die Angroschim nutzen für ihre vielfältigen ornamentalen Darstellungen natürlich in erster Linie Steinmetzarbeiten. Daneben sind aber auch Malereien und Mosaike verbreitet, während aus der Ahnenverehrung Statuen, Büsten und Bildnisse hervorgegangen sind.

Das Volk der Ambosszwerge schätzt den spartanischen Charakter. Die Folge sind raue, oftmals auch gänzlich unbehandelte Wände und Decken. Die wenigen Fresken, die Handwerker der Ambosszwerge anbringen, sind häufig recht einfache kriegerische Symbole oder geometrische Formen. Säulen und Gewölbe sind wuchtig und massiv.

Die aufwendigen Verzierungen und Ornamente der Brillantzwerge hingegen sind sehr filigran und künstlerisch ausgeformt. Der Fantasie scheinen dabei keine Grenzen gesetzt: Intarsien aus Kristallen und Metallen findet man hier ebenso wie lebensnahe und detaillierte Darstellungen von Sagen und Mythen. Genauso filigran sind auch ihre Säulen gehalten, die ebenso wie Gewölbedecken, Tore und Wände zahllose Schmuckdarstellungen tragen. Vielerorts sind Bögen, Ornamente und Halbreliefs auch aus Schmiede- oder Gusseisen ausgeführt.

Die Erzzwerge kennen als das konservativste Volk unter den Zwergen kaum verzierende Elemente. Säulen und Wände sind glatt und klar; nur selten finden symbolhafte Darstellungen und Inschriften Verwendung.

Bei den Hügelzwergen ersetzt die Schnitzkunst die Steinmetzarbeit, wobei vor allem zahlreiche florale Elemente geschätzt werden.

Luft, Wasser, Wärme

Unter der Erde zu leben, wäre ohne Luftschächte und eine funktionierende Entwässerung wohl kaum denkbar, weshalb die Zwerge effektive Möglichkeiten ersonnen haben, diese Probleme zu lösen. Die Luftversorgung wird über ein komplexes System aus Schächten geregelt: Meist befindet sich dabei auf jeder Ebene einer Siedlung ein zentraler Zuluftschacht, von dem kleinere Schächte in jeder Halle münden. Ein eigener Abluftschacht nimmt die verbrauchte Luft auf und leitet sie aus dem Berg heraus. Der Qualm von Essen und Kaminen wird separat, aber ebenfalls über wenige gemeinsame Sammelschächte abgeführt. Wo immer es nötig ist, wird die natürliche Luftzirkulation durch ein geschicktes System aus Windrädern und Blasebälgen unterstützt.

Die Öffnungen, die nötig sind, um eine Stadt zu versorgen, beschränken sich so auf ein Minimum. Um es Feinden zu erschweren, über die Schächte in die Stadt einzudringen, liegen solche Auslässe immer an versteckter Stelle und sind durch starke Eisenstangen, oft auch mit Fallen gesichert.

Die Möglichkeiten der Wasserversorgung sind vielfältig, oft handelt es sich um unterirdische Flussläufe und Quellen, deren Wasser zunächst in Schächten, dann über Rohre in die Behausungen der Zwerge geleitet werden. Wo die Kraft der natürlichen Läufe nicht ausreicht, kommen auch Pumpen zum Einsatz. Doch auch Zisternen und sogar kleine Stauseen werden zur Trinkwassergewinnung angelegt. Badewasser wird oft in kleinen separaten Sammelbecken vorgewärmt und auch gelegentlich zum Heizen genutzt (etwa durch Warmwasserrohre im Boden erwärmte Säle oder der beheizte Thron eines Bergkönigs). Die Mehrzahl der Zwerge bevorzugt dennoch das prasselnde Kaminfeuer. Unrat und Abwasser wird gelegentlich durch Hebewerke oder durch einen unterirdischen Fluss oder tief liegende Kavernen aus den Stollen abgeleitet, mit denen auch die Müllschächte der Siedlung verbunden sind.

Aufbau einer typischen Zwergensiedlung

»Mein Tor errichte ich aus Erz, auf dass es den Drachen fernhalte. Meine Stollen halte ich niedrig, auf dass der Drache keinen Zugang finde. Meine Heilige Halle jedoch errichte ich hoch und weit, auf dass meine Kunstfertigkeit dem Allmächtigen Baumeister zur Ehre gereiche.‹<
—aus der Satzung der Grundsteinbrüder vom Eisenwald,
dem ehrwürdigen Baumeisterbund der Erzzwerge, ca. 2200 vor BF

Eine typische Zwergensiedlung beruht auf Prinzipien, die schon seit Jahrtausenden Gültigkeit haben. Jede Siedlung ist darauf ausgerichtet, maximalen Schutz gegen Angreifer zu bieten, vor allem gegen Drachen. So ist es nur natürlich, dass die Zwergenstädte bis tief ins Erdinnere reichen, sicher vor den geflügelten Gefahren aus dem Himmel. Manche Zwergenstädte sind kaum zu entdecken, verfügen oftmals nur über einen versteckten Eingang und sind rein unterirdisch angelegt. Die überwiegende Zahl zwergischer Siedlungen jedoch ist wie in der folgenden Beschreibung aufgebaut.

Die Entstehung einer Siedlung

Oft geht der Gründung einer neuen Siedlung die Suche nach neuen Bodenschätzen voran. Haben die Prospektoren eine geeignete Fundstelle ausgemacht, werden zunächst einige Arbeiter (meist eine geschlossene Sippe) vorausgeschickt, die den Grundstein für den Abbau legen, zunächst an geeigneter Stelle eine kleine Arbeitersiedlung mit Hütten und Werkstätten anlegen und in den folgenden Monaten erste Gänge in den Berg hinein treiben. Das dabei abgebaute Erz wird zurück in die Heimatstadt gebracht, solange vor Ort noch keine Einrichtungen zur Verhüttung bestehen. So bald wie möglich werden dann die ersten Gänge ausgebaut und als Wohnungen genutzt; weitere Familien, schließlich ganze Sippen siedeln in die neue Heimat um, denn nun werden weitere Berufsstände benötigt, um das entstandene Bergbaudorf zu unterhalten. Es dauert somit meist Jahrzehnte, bis die neue Siedlung zur Gänze unabhängig von der alten geworden ist. Ehe dies geschieht, wird in jedem Fall die bislang provisorische Kapelle in einer der oberen Höhlen durch eine neue Heilige Halle tief im Inneren der Erde ersetzt.

Natürliche Höhlen, auf die die Bergleute beim Abbau stoßen, werden oft und gern in die Stadt integriert — Angrosch selbst schuf diese Hohlräume, und so nimmt man sie bereitwillig an.

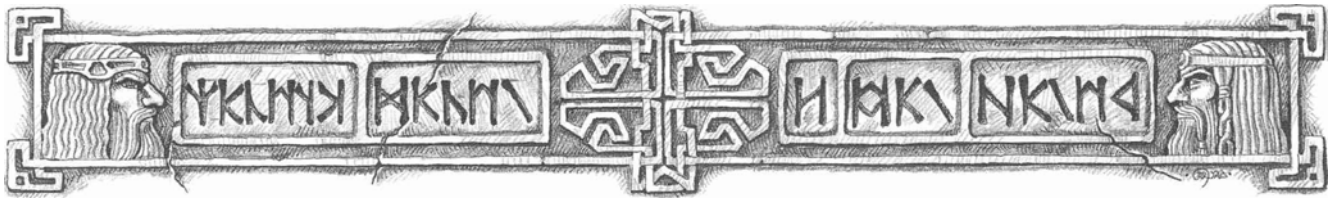
Neue Stadtgründungen sind unter den heimatverbundenen Zwergen unüblich. Eine bedeutende Ausnahme ist hier *Simiador*, die neue Heimstatt der Brillantzwerge, die derzeit im Raschtulswall entsteht. Allerdings wird nur selten aus einer neuen Siedlung eine unabhängige Stadt. Wenn sich die Fundstätte erschöpft hat und es keinen Sinn mehr macht, die Siedlung weiter zu unterhalten, kehren die Angroschim meist in ihre angestammten Hallen zurück und hinterlassen leere Stollen und Höhlen.

Oberirdische Einrichtungen

Allen Klischees zum Trotz verfügt nahezu jede Siedlung der Angroschim auch über einen überirdischen Bereich. Dieser liegt zumeist am Ende eines abgelegenen Talkessels und ist über gut ausgebaute Karrenpfade erreichbar.

Besucher des Tales gelangen zunächst an eine Wehrmauer (je nach Alter der Siedlung eine provisorische Palisade oder eine unüberwindbare Mauer). Nicht selten werden Schluchten und Bäche hier als natürliche Hindernisse einbezogen. Das einzige Tor ist zu jeder Zeit mit einigen Wachen besetzt.

Dahinter liegen meist einige Felder und Äcker, gelegentlich auch ein paar Werkstätten und eine Mühle. Vor allem finden sich dort jedoch die beständig qualmenden und hoch über den Rand des Tals aufragenden Schlote der Schmelzöfen. Hier wird Tag und Nacht das kostbare Erz aus dem geförderten Gestein gelöst und dann zur Weiterverarbeitung den Handwerkern übergeben.



Im oberirdischen Bereich der Siedlung wird auch der rege Handel mit den menschlichen Nachbarn abgewickelt. Nicht selten finden sich hier Wohnhäuser, die von Besuchern und zugezogenen Angroschim genutzt werden, deren Stollen unter dem Berg noch nicht zur Gänze ausgebaut sind. Die Verteidigungsanlagen und Gebäude unter freiem Himmel sind immer sehr stabil gebaut und aus Stein, oftmals sogar aus Zwergenguss.

Der Zugang zum Berginneren ist meist gut gesichert. Am Eingang findet sich (auch wenn die Angroschim als wasserscheu gelten) oft ein See oder zumindest ein umgeleiteter Bach; manche Siedlungstore werden gar von Wasserfällen geschützt (wobei das Wasser immer auch Schutz vor Drachen und ihrem Feuer bietet). Eine schmale Brücke oder ein Steg führt dann hinüber zum Eingangstor.

Die vorderen Kammern

Das — meist stählerne — Tor kann im Notfall rasch geschlossen und verriegelt werden; nicht selten ist der Eingang zusätzlich durch Fallgatter oder ein zweites, weiter im Inneren liegendes Tor gesichert. Tal und Eingangsbereich im Inneren können durch Schießscharten von Wachstuben aus überblickt werden, deren Besatzung Eindringlinge schnell und effektiv unter Beschuss nehmen kann.

Die Gänge im Inneren einer Zwergensiedlung sind meist etwa acht bis neun Spann hoch, einfache Werkstätten und Hallen hingegen bis zu 15 Spann. Haupttransportwege für Erze aus dem Erdinneren fallen meist größer, Stollen in den Wohnhöhlen hingegen kleiner aus. Nur die häufig genutzten Gänge werden von in regelmäßigen Abständen angebrachten Fackeln erhellt.

Die Räumlichkeiten im Berg liegen über- und untereinander, oftmals den einstigen Bergwerksstollen folgend; Höhenunterschiede werden durch sorgfältig aus dem Stein geschlagene Treppen oder Rampen überbrückt. Gerade in den Schächten, die in die Bergwerke hinabführen, finden sich auch Aufzugskörbe, die Arbeiter in die Tiefe und Erz nach oben bringen.

Ist ein Besucher so weit gekommen; gelangt er nun an die Werkstätten der Angroschim, die oftmals gemeinschaftlich genutzt werden oder sich um einen zentralen Raum gruppieren. Vor allem die Schmieden der Zwerge nutzen immer einen gemeinsamen Kamin, in dem der Rauch abziehen kann.

Hier finden sich auch Lagerräume für Rohstoffe aus dem Erdinneren, für Roherz aus den Schmelzöfen, Nahrungsmittel oder die verschiedenen handwerklichen Erzeugnisse.

Auch die von allen Bewohnern gleichsam genutzten Waffenkammern sind hier zu finden, so dass im Fall eines Angriffs ein jeder schnell zur Waffe greifen und die heimatlichen Stollen verteidigen kann.

Die Sippenstollen

Noch tiefer im Berg befinden sich die Wohnhöhlen der einzelnen Sippen. Diese ordnen sich oft um einen gemeinschaftlich genutzten Bereich an, der einen kleinen Versammlungsraum umfasst, an den sich Küchen, Bäder und Latrinen anschließen. Dahinter folgen die Behausungen (oftmals weit verzweigte Höhlen, in denen Unkundige sich leicht verirren können), die je nach Volk und Sippe sehr unterschiedlich ausfallen: Manche sind sehr spärlich eingerichtet, mit einfachen Lagern für die Schlafenden. Andere sind sehr gemütlich, mit bequemen Sitzgelegenheiten und weichen Betten.

Die Gemeinschaftsräume sind jedoch immer sehr großzügig ausgestattet, denn hier kommen die Familienmitglieder zusammen und verbringen mehrere Stunden des Tages mit Gesprächen und gemeinsamer Einnahme der Mahlzeiten.

In diesen Tiefen finden sich auch die Pilzgärten der Angroschim, die von so gut wie jeder Siedlung unterhalten werden: In dunklen, feuchten Kammern wachsen dort zahlreiche Pilzsorten, die den Zwergen sowohl Nahrungsergänzung als auch Verpflegung im Belagerungsfall sind (siehe auch Seite 69f.).

Die inneren Kammern

Entweder jenseits der Wohnhöhlen oder von einem Ring aus Wohnbereichen umgeben, finden sich die Gemeinschaftseinrichtungen, die je nach Volk und Zahl unterschiedlich aussehen oder aber verschieden hohe Bedeutung haben.

Allen Siedlungen gemein ist ein großer Festsaal, in dem die Angroschim oft für gemeinsame Feiern zusammenkommen.

Residiert in der entsprechenden Stadt gar ein Bergkönig, finden sich hier auch dessen Gemächer und der im Gegensatz zu menschlichen Thronsälen meist eher durch Größe denn durch Schmuck beeindruckende, Königssaal.

Die Gänge, die diese Räumlichkeiten miteinander verbinden, sind oft besonders aufwendig verziert; hier findet man Ahnenbilder oder besondere Handwerksstücke ausgestellt.

Die Heilige Halle

Zentrum des zwergischen Lebens und wichtigste Einrichtung überhaupt ist die Heilige Halle, der Angrosch-Tempel einer Stadt. Dieser befindet sich meist tief unter der Erde und ist der größte und monumentalste Bau der ganzen Siedlung. Hier brennt das Heilige Feuer neben dem (meist einem Amboss nachempfundenen) Altar. In der Halle stehen auch die Stelen, auf denen die Chroniken eines Volkes verzeichnet sind.

In der Halle kommt die ganze Bevölkerung zu wichtigen religiösen Feierlichkeiten und Riten zusammen, und hier werden die sterblichen Überreste der Toten den Feuer- oder Angroschs-Schächten übergeben: bodenlose Schlote, die 'in das Erdinnere' hinabreichen und die auch für Opferzeremonien genutzt werden.

Angeschlossen an die Heilige Halle sind meist die Gemächer des Angrosch-Priesters.

Die Bergwerke

Betreibt eine Siedlung (noch) Bergbau, können sich die Schächte und Sohlen der Bergwerke unter der ganzen Stadt erstrecken und meilenweit in alle Richtungen ausbreiten. Die kostbaren Erze werden über Kräne und Aufzüge ans Tageslicht geschafft.

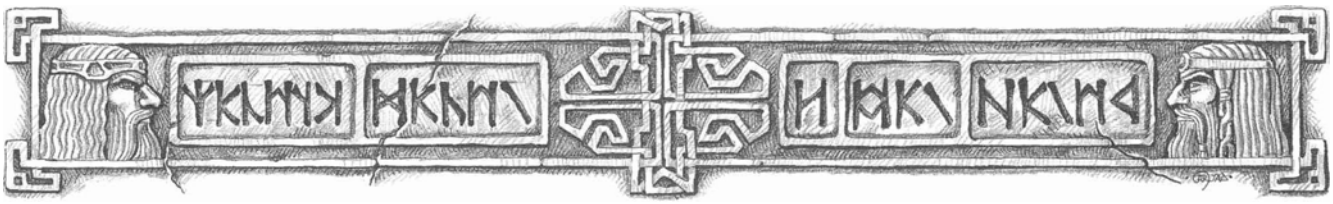
Besonderheiten bei den Ambosszwergen

Mehr noch als bei allen anderen Zwergenvölkern bleibt den Siedlungen des Ambossvolks der Charakter von Bergwerken erhalten: Gänge sind weniger gut ausgebaut und zumeist auch niedriger und schmaler; Räume sind spärlich eingerichtet und nur schwach beleuchtet.

Die Hallen der Ambosszwerge gelten als Krone des Festungsbaus: Fallen und Verteidigungsanlagen sind hier noch ausgefeilter als bei den anderen Völkern.

Besonderheiten bei den Brillantzwergen

Die Ansiedlungen der Brillantzwerge liegen in lichten, weiten Tälern; die eigentlichen Wohnhöhlen werden nicht tief in die Erde hineingebaut, sondern gruppieren sich meist halbmondförmig rund um das Tal. Der Vorteil ist, dass so gut wie jede Familie zumindest einen Raum hat, der durch eine dünne und sorgfältig in eine Öffnung zum Tal eingesetzte 'Kristallwand' erhellt wird. (Nur in den seltensten Fällen wirklich aus geschliffenen Kristallen, meist aus klarem Glas, das in kunstvoll geschmiedete Rahmen eingesetzt ist.) Dass dies nur bedingt Sicherheit verspricht, wurde jüngst durch den Fall von Lorgolosch nachdrücklich bewiesen. Ob die brillantzwergische Bauweise sich ändern wird, ist fraglich, denn im Gegensatz zu allen anderen Völkern bevorzugen Brillantzwerge helle Räume mit hohen Decken. Der oberirdische Teil einer Siedlung nimmt bei diesem Volk einen noch höheren Stellenwert ein; er beherbergt neben Feldern und Äckern Ponyweiden, oft auch Arangerien und andere Gewächshäuser (auch diese aus Stahl und Glas). Nur die Bergwerke selbst erstrecken sich tief in die Erde hinein. Die Wohnhöhlen aber sind meist keine ehemaligen Schächte, sondern wurden separat angelegt.



Besonderheiten bei den Erzzwergen

An die Heilige Halle (seltener an die Wohnhöhlen) schließen sich bei den Erzzwergen meist noch die Ahnenhallen an: Hier erinnern Gedenkplatten an die Verstorbenen. Kleinere Siedlungen bringen diese Platten auch in geeigneten Gängen oder in der Heiligen Halle selbst an. Die Erzzwerge gelten als die besten Baumeister der Angroschim; daher nennen sie die höchsten und gewagtesten Hallen und Gewölben ihr Eigen.

Ein Leben unter dem Berg

»*... ich war recht erstaunt, als ich erstmals das Tal mit den Steingebäuden, der Mühle, den Äckern und Feldern erblickte. Rundherum ragten steile Felswände auf die Schlote der Schmelzöfen reichten dennoch beinahe an den Rand des Tals heran.*
Auf meine Frage, ob seine Sippe hier lebe, blickte mein alter Gefährte mich zunächst verständnislos an. Dann lachte er herzlich und deutete auf das gut verborgene Tor am Ende des Talkessels ...«
—Magister Gerion Fidian berichtet über seinen ersten Besuch in der Heimstatt eines alten Freunds, dem Ambosszwerg Hartax Sohn des Hangor

Der Aufbau einer Zwergenstadt wird oben ausführlich beschrieben. Das Zusammenleben der Angroschim in einer solchen Siedlung unterscheidet sich jedoch stark von dem Leben in einer Menschenstadt.

Zwerge unter freiem Himmel

Obwohl Menschen einen oberirdischen Bereich in einer Zwergenstadt nicht vermuten würden, ist dieser Bereich entscheidend für ihr Funktionieren. Hier wird Getreide angebaut, Viehzucht betrieben und der Handel mit den menschlichen Nachbarn abgewickelt, die stets von einer Delegation der Angroschim begrüßt werden.

»*... ein seltsamer Anblick bot sich mir dort: Eine Gruppe Zwerge mit schwarzen Gesichtern verließ die Siedlung. Die Arbeiter blinzelten unruhig in den Himmel, dann schoben sie rasch mehrere Wagen mit Erzen in Richtung der Schmelzöfen. Kurz darauf kamen sie auch schon wieder zurück. Und sie hatten es sehr eilig, wieder ins Innere zu gelangen ...«*

Die Arbeit unter freiem Himmel, also die der Bauern. :en und Holzfäller, übt nur auf die wenigsten Zwerge einen großen Reiz aus. Ein Angroscho ohne schützendes Dach über dem Kopf fühlt sich nie wirklich wohl. Die wenigen Familien, die sich diesen Berufen verschrieben haben, genießen besonderen Respekt: Wer sich Tag für Tag freiwillig den Gefahren unter einem weiten, offenen Himmel aussetzt, muss auch besonderen Mut haben.

Handwerker unter dem Berg

»*... Endlich fand ich mich in einigen meiner Vorstellungen über die Städte der Angroschim bestätigt: enge Gänge, niedrige Decken, alles aus dem nackten Fels herausgeschlagen. In den Schmieden arbeiteten vor Schweiß glänzende Handwerker im Schein der Essen, und die Hallen wurden nur von wenigen rußenden Fackeln erhellt*

Die meisten Angroschim gehen ihrer Arbeit natürlich in den heimatlichen Stollen nach. In den gemeinschaftlich genutzten Schmieden, aber auch in den Bergwerken hat sich mitunter Schichtarbeit eingebürgert. In manchen Siedlungen, vor allem bei den Erzzwergen, ist es üblich, wichtige Gottesdienste gleich zwei- oder dreimal zu zelebrieren, damit jeder Zwerg an zumindest einer Zeremonie teilnehmen kann – ganz egal, wann er arbeitet.

Neben ihrer Befähigung und Erfahrung ist es auch der Fleiß, der zwergische Handwerker bei den Menschen berühmt gemacht hat.

Viele zwergische Gesellen widmen sich den größten Teil des Tages ihrem Handwerk; viele von diesen sind Junggesellen.

Gefahren unter der Erde

.. Wir *passierten nun eine Stelle, wo sich rechterhand ein runder Durchbruch im Gang befand, etwa auf halber Höhe der Wand. Drei Maurer auf einem Gerüst waren damit beschäftigt, das Loch wieder zu verschließen. Noch ehe ich Hartax fragen konnte, was hier geschehen war, wies mich dieser mit einem grimmigen Lächeln daraufhin, dass ab heute ein neuer Wühlschratkopf als Trophäe seine Höhle ziert ...«*

Einbrüche von neu angelegten Höhlen und Tunneln sind in Zwergenstädten denkbar selten – zu sehr verstehen die Baumeister und Bergleute sich auf ihr schwieriges Handwerk.
Ein weitaus öfter auftretendes Problem sind die in allen Gebirgen heimischen Wühlschrate, die sich kreuz und quer durch jedes noch so harte Gestein fressen. Wenn die scheuen Wesen auf beleuchtete Zwergensiedlungen treffen, fliehen sie vor dem Licht, doch oftmals ist der Schaden dann schon angerichtet. Und so ist es kein Wunder, dass die meisten Angroschim die Wühlschrate als Todfeinde betrachten.

Tagesablauf

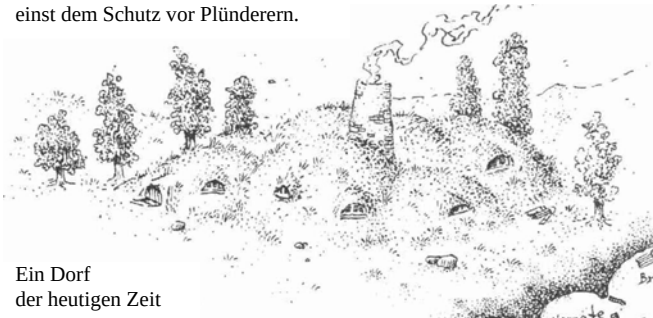
»*... Während mein Freund die Sippenältesten um die Erlaubnis bat, mir auch die inneren Kammern zeigen zu dürfen, sprach ich eine junge Zweigin an. Ihr Name war Palgrima, und sie gehörte der Zunft der Grobschmiede an. Freundlich erkundigte ich mich, ob sie auf dem Weg nach Hause sei, da es draußen ja nun schon dämmerte.*
Allerdings war ich mit dieser Äußerung wiederum ins Fettnäpfchen getreten. Palgrima lachte nur und erwiderte: "Ich habe gerade etwas Zeit mit meinen Zwillingen verbracht und bin nun auf dem Weg zur Arbeit. Warum sollte ich ausgerechnet dann zu Bett geizen, wenn es dort oben dunkel wird?"
Fürwahr; auf diese gerechtfertigte Frage wusste ich auch keine Antwort.

Die meisten zwergischen Tätigkeiten richten sich kaum nach dem Sonnenstand, ja, viele Angroschim haben (ebenso wie ihre Eltern und Großeltern) ihr Leben lang kein Tageslicht gesehen – und sind stolz darauf.
Und so kommt es auch, dass das Rogolan keine Begriffe wie 'Frühstück' oder 'Abendessen' kennt. Die drei bis sechs kleineren und größeren Mahlzeiten, die jeder Zwerg täglich einnimmt, werden von Sippe zu Sippe unterschiedlich und nach ihrem Anlass tituliert, etwa mit 'Happen vor dem Schlafengehen', 'großes Familien-mahl' oder `kleine Stärkung vor der Abfahrt in den Schacht'.
Zwergenkinder genießen prinzipiell Narrenfreiheit und werden nur von den gefährlicheren Orten ferngehalten (siehe Familie und Sippe Seite 35). Zwischen dem zehnten und fünfzehnten Lebensjahr werden die Kinder jedoch bereits in den Sitten und Brauchtümern ihres Volkes unterrichtet. Diese Unterweisung erfolgt meist durch den Angrosch-Priester. Auch Exkursionen in die unteren Stollen und Einweisungen in die Grundlagen von Gesteinskunde und handwerklicher Tätigkeiten werden von einem Priester oder erfahrenen Handwerkern durchgeführt.
Der Tageslauf der Hügelzwerge dagegen, die sich schon vor langem dem Wechsel von Tag und Nacht angepasst haben, weicht in vielen Punkten von diesen Aussagen ab.

Wir saßen nun schon eine Weile beisammen. Während ich noch an meinem ersten Humpen Bier nippte, stürzten die Zwerge vier oder fünf Krüge — selbst die jüngeren.
Schließlich trat ein leichter Glanz in die Augen meines alten Freundes: "Wisst Ihr wann immer ich auch nur eine Weile. lang fort bin, sehne ich mich schon wieder nach dem Leben und Treiben in den Stollen:
Das heimelige Prasseln der Feuer und die Kinder; die munter durch die Gänge toben. Das stetige geschäftige Hämmern der Schmiede, das helle Klappern der Humpen und das Schäumen des Bieres. Oh ja, nirgends ist es so schön wie zu Hause ..."
Wahrlich, ich hatte ihn in all den Jahren noch nie so schwermütig erlebt ...<‹

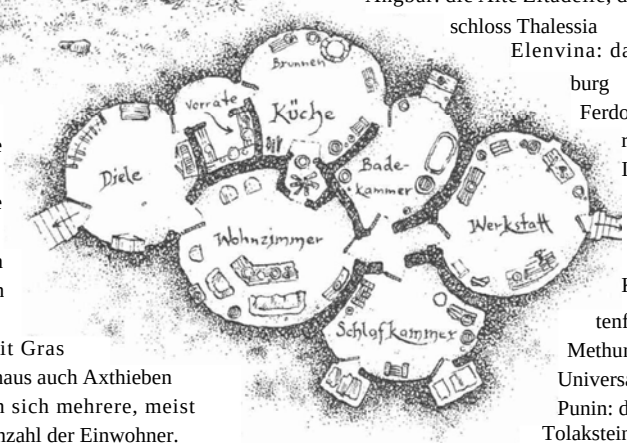
Ein Dorf der Hügelzwerge

Eine Ausnahme unter allen Siedlungsformen der Zwerge sind die Dörfer aus Hügelhäusern. Zwar verfügt auch das Volk der Hügelzwerge über umfangreiche Kenntnisse der Baukunst, doch liegen ihre Behausungen zumeist in einer üppigen grünen Hügellandschaft, wie sie zum Beispiel in der Umgebung von Angbar zu finden ist. Die sorgfältig verborgenen, halb unterirdisch liegenden Behausungen dienten einst dem Schutz vor Plünderern.



Ein Dorf der heutigen Zeit

aber ist meist leicht zu entdecken: Oft sieht man schon von weitem die qualmenden Kamine aus den Hügeln ragen. Vor den Häusern liegen kleine Gärten und Beete mit Kräutern und Gemüse, dazwischen sorgfältig angelegte Wege, jenseits davon weite Felder, Wiesen und Äcker.
Das Hügelhaus selbst ist ebenfalls mit Gras selten kunstvoll beschnitzt ist (aber durchaus auch Axthieben standhalten kann). Dahinter schließen sich mehrere, meist runde Kammern an, abhängig von der Anzahl der Einwohner.



Reisende, die um Einlass bitten, werden von dem gastfreundlichen Bewohnern gerne in ihrer behaglichen, warmen Behausung mit niedriger Decke empfangen. An eine Diele schließt sich die Küche und ein gemütliches Wohnzimmer an; diese sind meist so hoch, dass auch ein Mensch hier aufrecht stehen kann. Dahinter folgen Vorratskammern, eine Badekammer und ein oder mehrere Schlafkammern, diese allerdings in eher zwergentypischer Höhe. Oftmals ist auch eine Werkstatt in das Haus eingebunden, in der die Bewohner ihrem Tagwerk nachgehen.
Viele der Häuser sind zudem durch unterirdische Gänge miteinander verbunden. Was einstmals zum Zwecke der Verteidigung bzw. einer raschen Flucht diente, wird heute dazu genutzt, 'mal beim Nachbarn vorbeizuschauen und zu prüfen, oh das Bier nicht schal geworden ist'. Noch heute aber existieren abgelegenere Gegenden, in denen es wichtig ist, dass ein Hügelzwerghaus nicht leicht entdeckt werden kann. Hier verbergen die Bewohner Tür und Fenster hinter dichtem Dornengestrüpp. Ein auf dem Dach platziertes erkaltetes Lagerfeuer lässt alle zufällig beobachteten Rauchfahnen als die Spuren einer Reisegruppe erscheinen, die längst weiter gezogen ist.
In den größeren Dörfern drängen sich vollständig oberirdische Gebäude zumeist um einen kleinen Marktplatz; etwa eine Schänke, Werkstätten und Läden. Gelegentlich wohnen hier auch einige Menschen. Ein wenig abseits thront eine Mühle auf einem Hügel oder an einem geeigneten Bach.

Bauten in der Menschenwelt

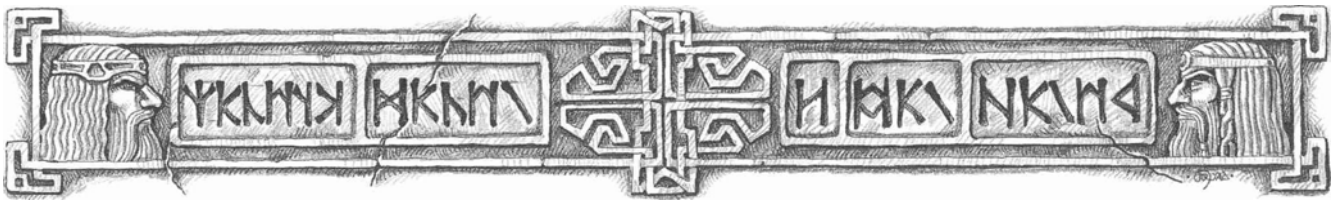
Ein zwergischer Baumeister (im Idealfall ein Erzzwerg) ist der Traum eines jeden Bauherrn und Garant für einen exzellent geplanten und fehlerfrei umgesetzten Bau. Aber ein Zwerg, und da machen Baumeister keine Ausnahme, lässt sich seine Arbeit immer gut bezahlen. Schließlich weiß er, dass er diesen Preis auch wert ist. Einen zwergischen Baumeister kann sich also meist auch nur ein vermögender Landesherr oder eine Kirche leisten, für die die Zwerge hauptsächlich Burgen, Schlösser, Festungsanlagen, Stadtmauern, Kanalisationen sowie Brücken und auch Tempelbauten der Zwölfgötter schaffen — schließlich gilt ihnen jedes Bauwerk als angroschgefälliges Werk.

EINIGE BAUWERKE DER ZWERGE

Angbar: die Alte Zitadelle, der Ingerimm-Tempel, das Wasserschloss Thalessia
Elenvina: das Nordmarkentor, die Herzogenburg
Ferdok: das Grafenschloss, die Rondra-Festung
Im Finsterkamm: das Kloster Ar-ras de Mott (heute eine Ruine)
Gareth: die Außenmauern der Neuen Residenz
Koschgau: die Kaiserliche Asservatenfeste
Methumis: das Herzogsschloss, die Universalschule
Punin: der Ingerimm-Tempel
Tolakstein: Schloss Alarasruh
Travingen: Travia-Tempel
Vinsalt: das Pumpwerk und die Vinsalter Uhr
Weidleth: Burg Weidleth
Die Stadt Vallusa verdankt ihre gesamte Existenz den zwergischen Baumeistern (siehe Seite 112).

BERÜHMTE ZWERGISCHE BAUMEISTER

- Turundir Sohn des Togomil (Erzzwerg) ist der angesehenste Sakralbaumeister Aventuriens. Er arbeitet fast ausschließlich für den *Bund des Wahren Glaubens* und überwacht seit nahezu 20 Jahren den Bau des Zwölfgöttermonuments von Mantrash'Mor.
- Turaxamosch Sohn des Toraxanderasch (Erzzwerg) errichtete eine Reihe herausragender Schlösser und Burgen im Mittelreich. Er verschwand nach einem Streit mit Kaiserin Alara, für die er Schloss Alarasruh schuf Derzeit arbeitet er nur für seinesgleichen, bis Gras über den Vorfall gewachsen ist. (Turaxamosch wird auf Seite 120 näher beschrieben.)
- Grundeon Sohn des Grabosch (Brillantzwerg), Baumeister von Herzog Eolan, rekonstruiert derzeit die Altstadt von Methumis (Grundeon wird auf Seite 119 näher beschrieben.)
- Xargrama Labenrahm (junge, aber hochbegabte Hügelzwergin) arbeitet für menschliche Bauherren in den Kerngebieten des Mittelreichs und könnte schon bald eine der Gefragtesten ihrer Zunft werden.



Erfindungen der Angroschim

»... war ich doch im höchsten Maße überrascht zu erfahren, dass die Angroschim die Erfindung der Armbrust auf einen Zeitpunkt rund 6.000 Jahre vor Bosparans Fall datieren. Damals trugen unsere Vollöhren im Güldenland wohl noch Fellschurz und Holzspeer. Elfen, Tulamiden, Mohas — all diese Völker waren noch nicht einmal erschaffen worden. Und zu diesem Zeitpunkt hatten die Zwerge schön ein mechanisches Erzeugnis, das wohl noch heute seinesgleichen suchen würde ...«
—der Zwergenforscher Tyros Prahe in einem Vortrag, 1011 BF

»Anfänger«
—der Mechanicus Dorok Sohn des Durik angesichts der Auslage eines menschlichen Uhrmachers

Über die Jahrtausende hinweg haben die Angroschim zahlreiche technische Errungenschaften ersonnen und bedeutende Entdeckungen gemacht. Einige davon sind heute jedem zivilisierten Aventurier zugänglich, andere jedoch sind den Menschen noch gänzlich unbekannt. Die Schaffenskraft der Angroschim beruht auf mehreren wichtigen Punkten: Jahrtausenden der Erfahrung, Handwerksmeister, die leicht zwei- oder dreihundert Jahre lang tätig sein können, und einem ungebrochener Drang zur Perfektion.

Im Gegensatz zu den Menschen werden alle größeren Entdeckungen und Erfindungen nicht etwa Theoretikern und Gelehrten, sondern fast ausschließlich großen zwergischen Handwerksmeistern zugesprochen. So ist es nicht verwunderlich, dass besonders begabte und erfahrene Meister von jungen Zwergen in einer Weise verehrt werden, wie es unter den Menschen nur großen Heroen von Rang widerfährt. Allerdings sind viele Errungenschaften laut den Annalen der Zwerge auf 'verrückte' Erfinder zurückzuführen. 'Verrückt' steht bei den Angroschim mitunter auch für 'von Angrosch gesegnet'.

Wissensaustausch

Seit dem Friedensschluss zwischen Menschen und Zwergen und der Niederlegung der *Lex Zwergia* im Jahre 160 BF können sich die beiden Völker einer andauernden Freundschaft rühmen. Dennoch halten die Zwerge sich zurück, den Menschen allzu viele technische Neuerungen zuzuspielen, so etwa in Bezug auf die Rezeptur des Zwergengusses (vergleiche Seite 56). Ob die Zwerge ihre lukrativsten Handwerksgeheimnisse für sich behalten wollen oder eine beschützend-väterliche Haltung gegenüber den kurzlebigen Menschen einnehmen, bleibt offen. Tatsache ist, dass den Schradoker Zwergen, die so manche Handwerksgeheimnisse der Angroschim mit den Menschen des Horasreichs teilen, bei den anderen Völkern offene Verachtung entgegenschlägt.

Entdeckungen und Erfindungen

Den Zwergen wurden im Lauf der Geschichte zahlreiche Erfindungen zugeschrieben. Manches davon geht tatsächlich eindeutig auf die Angroschim zurück, anderes stammt dagegen noch aus dem Güldenland, aus den zyklopäischen Werkstätten Odenius' des Tüftlers, aus den Zeiten des Diamantenen Sultanats — oder ist vielleicht sogar echsischem Erfindergeist zuzuordnen.

Was sich gar nicht mehr zurückverfolgen lässt, wurde einfach als `zwergisch' akzeptiert. Darunter fallen vor allem die Nutzung von Wasser- und Windkraft, viele mathematische Gesetze und Erkenntnisse (zum Beispiel die Statik, die Hebelgesetze, die Kenntnis von Flaschenzügen) und militärische Errungenschaften wie verschiedene Belagerungsgeräte und Geschütze. Auch das Bierbrauen wird in der Regel den Angroschim zugeschrieben — und bislang hat sich auch noch kein Zwerg gefunden, der dem öffentlich widersprochen hätte. Eindeutig von den Zwergen kommen dagegen wohl Dinge wie das Zahnrad, die Sprungfeder und ähnliche feinmechanische Erzeugnisse, genauso wie viele Gerätschaften und Methoden der Schmiedekunst und des Bergbaus.

Zur Entwicklung der Armbrust

»... und so richteten die Zwillinge Folmans Arbabramalog, die große Waf- fe, aus und sprachen: "Sei nicht mehr, Lindwurm!"
Als Arbabramalog ihr Ziel fand, da fiel das Gezücht vom Himmel und stürzte brennend in die Schlucht. Die Söhne Folmans priesen jedoch den Gott und sein unfehlbares Werkzeug ...«
—aus einer Legende der Erzwerge, seit 5.000 Jahren nahezu unverändert weitererzählt

Die erste Armbrust entstand vor rund 7.000 Jahren, wohl aus der Notwendigkeit heraus, das verheerende Drachenfeuer auf Abstand zu halten. Ein Mensch mag sich wundern, wieso diese Waffe seitdem technisch nicht weiter fortgeschritten ist.

Die Wahrheit sieht aber anders aus: Tatsächlich wurde die Armbrust von ihren Erfindern bis heute weiterentwickelt, der grundlegende Aufbau blieb dabei allerdings immer bestehen. So waren schon die ersten Waffen dieser Art den heutigen Ausführungen sehr ähnlich, wie uralte Baupläne beweisen.

Auch von den Menschen wurde die Armbrust schließlich angenommen, von menschlichen Handwerkern angefertigt und gelegentlich sogar weiterentwickelt. Doch nur die echt zwergischen Versionen können auch ihrem mitunter legendären Ruf gerecht werden: Zwar wird heute statt Drachendarm öfter Stahldraht für die Sehnen ver-

Zur Qualität zwergischer Erzeugnisse

Von Zwergen angebotene handwerkliche Erzeugnisse sind immer von besonders hoher Qualität. Mitunter scheint es den Menschen sogar so, als wären die Angroschim gar nicht in der Lagt nderwertige' Ware anzufertigen. Und tatsächlich schmilzt ein zwergischer Schmied ein seiner Meinung nach misslungenes Axtblatt (das in seiner Ausfertigung ein menschliches Erzeugnis durchaus übertreffen mag) wieder ein, anstatt es doch noch für einen passablen Preis zu verkaufen.

Erzeugnisse der Angroschim sind deshalb überwiegend (analog zu den Regeln in MFF 33) zumindest als *Hochwertiges Arbeitsgerät* einzustufen. Solche Werkzeuge kosten jedoch —ebenso wie *Außergewöhnlich hochwertiges Arbeitsgerät* — noch mehr als die Erzeugnisse menschlicher Handwerker: in der Regel das vier- bzw zwölffache des normalen Preises.

Zwergische contra menschliche Armbrüste

Echte zwergische Armbrüste und Torsionswaffen besitzen gegenüber den unter Menschen erhältlichen Versionen eine ganze Reihe von Vorzügen: Die verwendeten Sehnen oder verdrillten Seilbündel mit eingewirktem Stahldraht sind viel witterungsbeständiger und haftbarer (eine zwergische Armbrust kann also auch länger gespannt bleiben, ohne dass die Sehne darunter leidet), die Spannkraft ihrer Stahlbögen ist mit menschlichen Varianten kaum zu vergleichen. Die Haltbarkeit echter Sehnen aus Drachendärmen ist nahezu legendär, doch sind diese Varianten denkbar schwer zu beschaffen und noch schwieriger zu verarbeiten.

All diesen zwergischen Fernwaffen ist gemein, dass sie in der Regel nur für *zwergische* Handgrößen und Proportionen gefertigt und den Menschen selten zugänglich gemacht werden.

wendet, doch die Stärke der zwergischen Bögen, die meist aus Zwergenstahl, mitunter auch aus den Menschen gänzlich unbekannten Legierungen bestehen, ist schlichtweg unübertroffen.
Basierend auf der Armbrust entstanden auch größere Geschützvarianten wie die Hornisse und die Ballista.
Die Entwicklung der mit der Armbrust weitläufig verwandten stationären Torsionswaffen und ihrer kleineren Abarten geht auf die Schradoker Zwerge zurück, die diese stationären Torsionswaffen — so der Überbegriff — vor Jahren dem Horasreich zugänglich gemacht haben (was ihnen viel Unmut anderer Angroschim einbrachte).

Feinmechanik

Zum Betätigungsfeld eines Feinmechanikers zählen Zahnräder, Federn und Schräubchen. Hier beweist sich, dass Zwerge auch mit kleinsten Bauteilen meisterhaft umzugehen verstehen. In den Werkstätten der Feinmechaniker entstehen die beliebten Spieluhren und -dosen (die sogar einfache Melodien von sich geben können), moderne Schlösser und Tresore sowie Rechenmaschinen und Zeitmesser. In Theorie und technischer Ausgefeiltheit dominieren in der Mechanik die Erzzwerge (und hier besonders die Schradoker Zwerge). Die Kunstfertigkeit ihrer Werke wird nur noch von den geschickten Brillantzwergen übertroffen.

Schlösser und Tresore

Schlösser jeder Art, aber auch Türscharniere und alle modernen Schließmechanismen gehen angeblich auf die Erfindungsgabe der Zwerge zurück. Vermutlich sollten so ursprünglich die eigenen Schätze vor unbefugtem Zugriff geschützt werden. Schlösser für Türen und Truhen gibt es heute in allen Größen und Ausfertigungen. Eine fortschrittliche Ausprägung sind die wiederverschließbaren Schlösser, bei denen zwei, manchmal auch mehr Schließmechanismen hintereinander geschaltet sind. Macht ein Dieb dann beim Knacken eines Schlosses einen Fehler, werden die anderen automatisch wieder verriegelt.

Auf Tresore haben die Angroschim nahezu ein Monopol: Wer es sich leisten kann, bestellt bei einem zwergischen Tresorbauer — sei es die kleine Wandversion, die große 'Schrankvariante' oder gleich den `Banktresor'. Ob findige Zwerge zum Schloss auch den Dietrich erfunden haben, ist nicht geklärt.
Eine neuzeitliche und seltene Ausführung des Schlosses schiebt aber auch dem Dietrich einen Riegel vor: Tresore mit so genannten Kombinations- oder Rätselschlössern und ihren drei oder vier mit Zahlen, Runen oder Symbolen versehenen Rädchen. An diesen teuren und kostbaren Ausführungen verzweifeln selbst erfahrene Einbrecher.

Ein zwergisches Schloss (eingearbeitet in eine Tür oder Truhe) ist nicht unter 4 Dukaten zu haben, eine Anordnung mit drei hintereinander geschalteten 'Schließmechanismen nicht unter 80 Dukaten. Ein Tresor kostet je nach Größe und Ausführung 200 bis 1.000 Dukaten. Die wenigen Spezialisten für Kombinationsschlösser sollen gar derart hohe Preise verlangen, dass so mancher Kunde nichts mehr zum Füllen seiner einbruchssicheren Schatztruhe hatte.

Rechenmaschinen

Ein Mathematicus mag seine Kusliker Winkelmaßtafel als Krönung der Rechenhilfsmittel bezeichnen, ein Geldverleiher hält seine Festumer Zinseszinstafeln für unentbehrlich, doch beide Erzeugnisse können mit den (selten in Menschenhänden gesehenen) Rechenmaschinen der Angroschim kaum Schritt halten.

Nur wenige Handelshäuser oder Banken verfügen über eine der teuren und hochkomplizierten Zinsspindeln. Diese mechanische Rechenmaschine, von denen es in ganz Aventurien vielleicht drei Dutzend geben mag, kann auch mit Exponentialfunktionen umgehen und wird deshalb (wie der Name schon sagt) bevorzugt zur Zins- und Zinseszinsrechnung verwendet. Jede Spindel wird mit einem Koffer geliefert, in dem sich verschiedene Wechselgetriebe für unterschiedliche Rechenoperationen befinden. Dieses Gerät gilt als so störungsanfällig, dass das Handelshaus Stoerrebrandt inzwischen für jede seiner vier, auf verschiedene große Kontore verteilte Zinsspindeln einen eigenen zwergischen Mechanicus zur Wartung der Maschine beschäftigt.

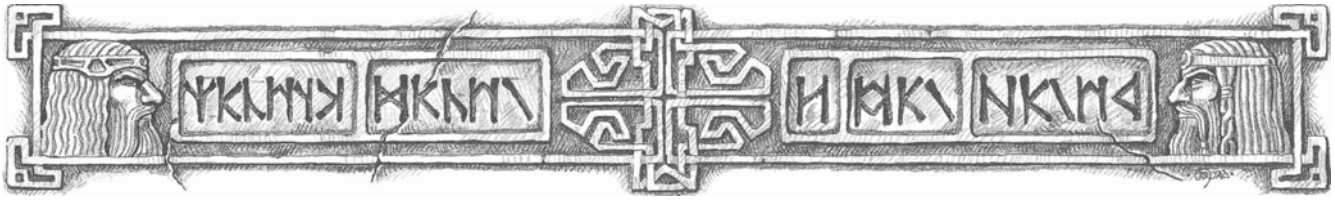
Eine Zinsspindel ist nicht unter 600 Dukaten zu erwerben und wiegt (ohne Zusatzgetriebe) mindestens 4 Stein. Eine Addiermaschine kostet rund 200 Dukaten und wiegt 3 Stein. All diese feinmechanischen Gerätschaften werden hauptsächlich von den Schradoker Zwergen im Horasreich hergestellt.

Ein weiteres feinmechanisches Wunderwerk ist die Addiermaschine: ein unhandlicher Kasten mit einer Vielzahl von Zahnrädern, Spindeln, Walzen, Stößeln und Federn. Über Tasten auf der Vorderseite kann man mit Hilfe dieser Maschine Additionen, Subtraktionen und Multiplikationen ganzer Zahlen und Brüche durchführen. Insgesamt gibt es vielleicht etwa 100 dieser Addiermaschinen, meist im Besitz reicher Großhändler und bedeutender Baumeister.

Viele konservative Erzzwerge verdammen die fortschreitende Mechanisierung der Zahlenkunst rundheraus als Ketzerei.

Zeitmesser

Die Zwerge kennen eine ganze Reihe von Methoden zur Zeitmessung und stellen ihre Uhren nicht selten auch für Menschen her. Vor allem die von den Angroschim angefertigten Wasseruhren und Feinsanduhren sind an Präzision kaum zu übertreffen.
Erst kürzlich (und vor allem im Horasreich) 'in Mode gekommen' ist das Vinsalter Ei, ein feinmechanisches Wunderwerk. Wer eine solche



Uhr besitzt, zeigt, dass er Sinn für Fortschritt und moderne Technik hat — und sehr reich ist. Diese etwa faustgroßen Uhren verfügen über eine Scheibe, auf der zwei (in einigen Exemplaren sogar drei) Zeiger ihre Runden drehen und mehr oder minder zuverlässig die zweimal zwölf Stunden des Tages und die Zwölftelstunden jeder Stunde anzeigen.
Bei der Bestellung der Vinsalter Eier ist neben der Verarbeitung von (Edel-) Metallen auch der Besatz mit Edelsteinen möglich.

Vinsalter Eier werden fast ausschließlich von den Schradoker Zwergen hergestellt, kosten mindestens 80 Dukaten, sind meist aufwendig verziert und wiegen etwa 15 Unzen. Sie sind jedoch sehr störungsanfällig, und für ein Abenteurerleben wenig geeignet — vor allem da sie regelmäßig anhand einer genau gehenden (Turm-) Uhr nachgestellt werden müssen.

Kräne und Aufzüge

Sei es beim Bau eines Tempels, um Erze aus den Tiefen der Bergwerke heraufzuschaffen oder um die vielen Ebenen einer zwergischen Siedlung zu überbrücken — ausgefeilte Kräne und Aufzüge sind in all diesen Gebieten nicht mehr wegzudenken. Für ihre Städte haben die Angroschim eine Vielfalt von Systemen entwickelt, die große Lasten heben können und meist mittels Wasserkraft betrieben werden. Auch Gegengewichte, Flaschenzüge und Umlenkrollen sowie mitunter abenteuerlich anmutende Hebelkonstruktionen kommen dabei zum Einsatz.

Eine nützliche Nebenentwicklung sind die Stahlseile: Im Gegensatz zu gewöhnlichen Seilen sind in diese Abart flexible metallene Stränge eingearbeitet, die die Aufnahme sehr viel größerer Lasten erlauben und dennoch biegsam bleiben.

Maße, Geld, Gewichte

Natürlich haben auch die Angroschim zahlreiche eigene, allesamt schon seit langem in Gebrauch befindliche Maßeinheiten und Geldstücke. Diese gehen überwiegend auf *Garax den Händler* zurück, der den Zwergen vor über 5.000 Jahren ihre einheitlichen Maße, Gewichte und Währungen gab.

Eine Auswahl der gebräuchlichsten Einheiten — die auch von allen Zwergenvölkern anerkannt und benutzt werden — seien nun im Folgenden aufgeführt.

Längenmaße

1 Rim ('Nut') = etwa 0,2 Finger
1 Drom (Stiefel') = etwa 0,28 Schritt
1 Drumod (Stütz') = 6 Dromim = etwa 1,7 Schritt
1 Drasch (Schacht) = 4 Drumodim = etwa 6,7 Schritt 1 Dumad (`Gesenk') = 11 Draschim = etwa 74 Schritt
1 Dorgrosch (Schlund') = 16 Dumadim = etwa 1.180 Schritt 1 Pakasch (Stieg') = etwa 25 Meilen

Der *Drom* soll die Fußlänge von Garax dem Händler gewesen sein. Auf diesem Stiefelmaß' beruhen die meisten zwergischen Längenmaße. Ein *Drumod* ist im Berghau der ideale Abstand zwischen zwei Stützpfeilern entlang eines Stollens, so wie sich auch viele andere dieser Maße nach den Gegebenheiten des Bergbaus richten. Ein *Pakasch* dagegen ist (noch laut Garax) der "Tagesweg eines gesunden wandernden Angroscho in den besten Jahren".

Hohlmaße

1 Baroscht (`Bierschank') = etwa 4 Rohalsche Schank 1 Baroschtrom (`Fass') = etwa 76 Rohalsche Maß

Ein menschlicher Wirt darf sich nicht wundern, wenn ein Zwerg ein Schank Bier bestellt und sich dann sogleich über den viel zu kleinen Krug beschwert, den er vorgesetzt bekommt.

Gewichte

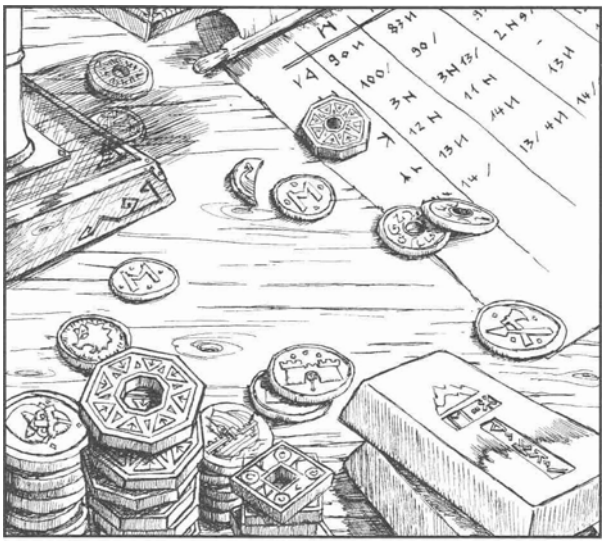
1 Brox = 10 Skrupel
1 Boruk = 12,5 Broxim 5 Unzen 1 Brok = 52 Borukim = 6,5 Stein

Geld

Atebrox = 'Zwergengroschen' (10 Skrupel Bronze)
Wert: 2 Heller
Arganbrox = 'Zwergenschilling' (10 Skrupel Silber)
Wert: 2 Silbertaler
Auromox = 'Zwergentaler' (25 Skrupel Gold)
Wert: 12 Silbertaler

Licht ins Dunkel

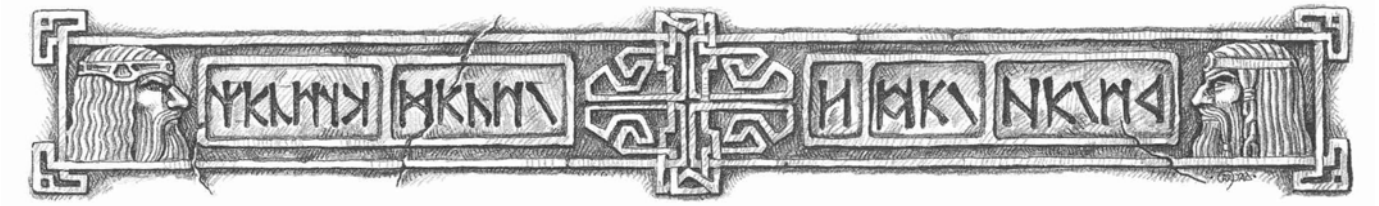
Das Traditionsbewusstsein der Zwerge und die Heiligkeit des angroschgefälligen Feuers scheint die Entwicklung auf dem Gebiet der Beleuchtung stark gebremst zu haben. Noch immer werden zwergische Städte vornehmlich von Fackeln und Kaminen beleuchtet. Selbst Leuchtpilze (bei denen keine Brandgefahr besteht) konnten sich kaum durchsetzen.



Diese Münzen sind unter allen vier Völkern verbreitet und werden von den Menschen aufgrund ihres hochwertigen Metallanteils ebenfalls gerne akzeptiert. Daneben existieren eine Vielzahl regionaler Währungen, die meist nur für den Handel zwischen den Angroschim selbst genutzt werden. Bei allen entspricht der Wert meist auch dem des verwendeten Materials, sei es nun eine Basaltmünze aus dem Finsterkamm oder Barrengold aus Angralosch. Selbst die direkte Bezahlung mit den Schätzen Angroschs, den Edelsteinen und Erzen, letztere meist in Barrenform, ist bei den Zwergen verbreitet.

Zwerge und menschliche Maßeinheiten

Glücklicherweise benutzen die Angroschim im Umgang den Menschen auch die uns vertrauten Währungen und Maßeinheiten. Dabei haben die Zwerge keine Probleme, sich an die menschlichen Gegebenheiten anzupassen. Auch ein zwergischer Baumeister oder Mechanicus kommt mit menschlichen Maßen zurecht. Umgekehrt aber versteht kaum ein Mensch eine Konstruktionszeichnung eines Angroscho — und das ist den Zwergen durchaus sehr recht so.



Eine Ausnahme stellt die Beleuchtung im Bergbau dar. Zwar bedeutet für Bergleute die Mitnahme des offenen Feuers auch immer, den Segen Angroschs mit sich zu tragen, doch die Gefahr von Grubengasen, die durch das Feuer entzündet werden könnten, haben hier der Entwicklung Vorschub geleistet: Eine Grubenlaterne hat zwar auch eine (durch Öl gespeiste) offene Flamme, das Feuer wird jedoch durch ein dünnes Metallgitter eingefasst. Trifft Grubengas auf die Flamme, so entzündet sich das Gas nur innerhalb des 'Käfigs', das Gitter leitet die entstehende Wärme ab. So wird verhindert, dass außerhalb der Laterne Gase entzündet werden können.

Grubenlaternen sind frei verkäuflich, wiegen etwa 35 Unzen und kosten 15 Silbertaler. Sie können mit normalem Lampenöl' gespeist werden und spenden etwa soviel Licht wie eine ölbefeuerte Sturmlaterne.

Weitere Erfindungen

Die Liste ließe sich noch endlos fortsetzen, so dass im Folgenden nun nur noch einige wenige weitere bedeutende Erfindungen aufgezählt werden sollen:

Das Phänomen des Magnetismus ist auch bei den Menschen bekannt, die Zwerge haben jedoch tiefgreifendere Erkenntnisse auf diesem Gebiet gesammelt. Die Schradoker Zwerge fertigen sogar große Schiffskompanten für die horasische Flotte an.

Eine ungewöhnliche Neuerung in der Heilkunst ist die Gipsschienung: Anstatt ein gebrochenes Bein einfach nur mittels eines Stück Holzes zu schienen, packen zwergische Heiler es mitunter in Gips ein, der dann erhärtet und dem Bein eine ungestörte Heilung ermöglicht.

Viele Methoden zur Brandabwehr, wie etwa Wasserbesprengungsanlagen, konnten sich bei den Zwergen nicht durchsetzen: zu sehr ist im Glauben der Angroschim die Heiligkeit des Feuers verankert. Bei der Abwehr von Drachenfeuer gehen Zwerge jedoch zielstrebiger vor: So gibt es wassergekühlte Tore genauso wie feuerbeständige Legierungen und Beschichtungen (letztere wirken mitunter sogar gegen magisches Feuer und sind eine Errungenschaft zwergischer Alchimisten). Die Kraft, die in dem Dampf von erhitztem Wasser steckt, wurde von den Zwergen schon vor langer Zeit entdeckt. In Zwergenstädten wird Dampfdruck deshalb gelegentlich dazu benutzt, um Hammerwerke zu betreiben oder schwere Tore zu bewegen. Nur selten einmal findet sich eine derartige zwergische Installation auch außerhalb der heimatlichen Stollen und Bergwerke: So gilt zum Beispiel das solcherart angetriebene Tor des Boron-Tempels zu Punin als wahres Wunderwerk der Handwerkstechnik.

Bastler und Erfinder

>... jajaja, hier noch einen Draht. Kupfer? Nein, besser aus gutem Toschkril... Die Zahnräder geölt, die Rohre geprüft. Gut, gut ... Nun das Ventil geöffnet, den Kessel befeuert ... Es bewegt sich! Bei Angrosch, es bewegt sich!«

—so gehört aus der verschlossener Werkstatt der Erfinderin Turda Tochter des Tordim

Immer wieder hört man von einzelnen Zwergen, die ihr Leben ganz der Entwicklung neuer Erfindungen verschrieben und die Welt um zahlreiche mehr oder weniger nützliche Innovationen bereichert haben. Zu diesen gehören etwa das Werkzeug zum Zusammenklappen für den reisenden Goldsucher, ausfahrbare Stelzen für Zwerge in der Menschenwelt oder mechanisches Kinderspielzeug zum Aufziehen. Gerade die für ihre Gemütlichkeit bekannten Hügelzwerge haben Vieles ersonnen, das ihnen das Leben erleichtern soll: das mit heißem Wasser befüllbare Buttermesser, den Blasebalg mit angeschlossenem Feuerstein und Stahl oder den Regenschirm.

Zechen und Schmausen

»Nun bot er Uns schließlich als Gastgeschenk ein Biel; klar und schäumend. Ein solches hatten Wir in dieser Form zuvor noch nicht gesehen. Er hieß es Zwergen-Bock. [...] Es war Uns ein Wohlgefallen, recht bitter und doch erfrischend — berauschend gas: [... Der kleine König unter dem Berg soll fortan Unser Freund und Bruder geheißen werden, auf dass starke Bande unser beider Reiche in Zukunft verbinden mögen.«

—Kaiser Sighelm berichtet von einem Treffen mit Hochkönig Greifax, 158 BF

»Baroschem!«

—übersetzt: 'Ein Hoch dem Gebrauten!', gängiger Trinkspruch der Zwerge

Zwerge und Bier

Auch wenn heute allgemein angenommen wird, die Angroschim hätten einst das Bier erfunden, so scheint dies doch eher eine falsche Annahme zu sein. Zwar kennen die Zwerge schon seit langem verschiedene alkoholische Getränke, die Bierbraukunst hat sich ihnen allerdings erst später erschlossen — zumal ihnen anfänglich auch die dazu nötigen Getreidesorten fehlten. Ob diese den Angroschim aber erst nach dem Kontakt mit den Menschen zugänglich gemacht wurden oder noch früher, ist nicht überliefert. (Man sollte jedoch besser keinem Zwerg gegenüber erwähnen, dass die Orks schon seit langem Ackerbau betreiben und mitunter selbst ein — wenn auch für andere kaum genießbares — Bier zu brauen verstehen.)

Inzwischen haben die Angroschim die Braukunst bis zur Perfektion verfeinert. Sie stellen nach überlieferten Rezepten sowohl die *untergärigen* Biersorten her (die lange lagern können, aber nur bei kalten

Berühmte Biersorten

Das edle Helle Ferdoker Gerstenbräu, oder einfach nur `Ferdoker' (ein außerordentlich bitteres, untergäriges Bier), ist wohl das beste und berühmteste Bier Aventuriens und wird nach einem streng gehüteten Geheimrezept gebraut. Das Ferdoker gehört zu den verbreitetsten Bieren überhaupt; allein in Angbar ist seine Herstellung und sein Ausschank laut Zunftordnung verboten.

Das Alt-Angbarer Starkbier (eine kräftige, dunkle Sorte) ist fast ebenso beliebt und dazu auch noch sehr viel berauschender und sättigender.

Das Angbarer Zwergenbock (ein helles und recht bitteres obergäriges Bier) ist wohl das stärkste Bier, das je erfunden wurde, und wird fast ausschließlich von den Angroschim getrunken — von diesen aber gerne und in großen Mengen.

Das Urschlund Dunkel (ein sehr dunkles untergäriges Bier, das für seine lange Lagerzeit bekannt ist) wird nur im Angrosch-Tempel am Heiligtum Schlund gefertigt. Viele Zwerge sprechen diesem Bier sogar eine wundersame Wirkung zu.

Das klassische Pilzbier entsteht durch Gärung in den so genannten *Bier-Bovisten* (siehe Seite 69) und ist damit eigentlich nicht zu den Biersorten zu zählen. Dennoch wird es von vielen Angroschim als besondere Spezialität geschätzt und zu wichtigen Anlässen gereicht. Auch bekannt ist das 'Schradoker Bitter' der Zwerge aus dem Phecanowald.

Bierkobolde

Der *Bierkobold* (der von den Zwergen *Broxkel* genannt wird) ist eine seltene Abart der Kobolde, der sich mitunter in Braukesseln niederlässt und sich dann einen Spaß daraus macht, das Bier misslingen zu lassen. Dabei sind Bierkobolde jedoch selbst recht versessen auf den Gerstensaft, und manch ein Brauereibesitzer hat sich inzwischen mit seinem unliebsamen Hausgesellen geeinigt, ihm regelmäßig ein Fässchen Gebrautes zukommen zu lassen, wenn der Kobold nur das Bier gelingen lässt. Es soll aber nicht unerwähnt bleiben, dass viele schlechte Brauer ihre Misserfolge hei der Bierherstellung auch gerne diesen Bierkobolden zuschreiben — obwohl ihr Versagen nur aus ihrer eigenen Unfähigkeit resultiert.

Temperaturen, zumeist also im Winter, hergestellt werden) als auch die obergärigen Biere (die schnell herzustellen sind und das ganze Jahr über gebraut werden können, jedoch nicht sehr haltbar sind.)

All diese zwergischen Biersorten sind aufgrund ihrer Haltbarkeit gut für den Fernhandel geeignet, so dass man auch in vielen Schänken zwischen Olport und Al'Anfa einen Krug Angbarer Starkbier bestellen kann.

Die Zwerge selbst scheinen jedoch dabei immer noch die wichtigsten Konsumenten für ihr eigenes Gebrautes zu sein — kann ein Angroscho doch etliche Krüge Alkoholisches zu sich nehmen, ohne davon wirklich berauscht zu werden. Enorme Mengen Bier gehören auch wie selbstverständlich zu den Mahlzeiten der Zwerge, gerade beim Ambossvolk. Doch auch die Hügelzwerge geben ihrem Nachwuchs das Bier tatsächlich schon mit der Milch ein.

Die wichtigsten Brauhäuser stellen ihr Bier nach streng überwachten und gehüteten Verfahren her; daneben wird aber auch in so gut wie jeder zwergischen Siedlung eigenes Bier gebraut. Auf den wenigen Ackerflächen der Zwerge in den Tälern der Bergkönigreiche wird demnach auch vornehmlich Gerste, Weizen und Hopfen angebaut.

Von den Menschen gebrautes Bier ist meist nicht einmal von annähernd so guter Qualität wie das der erfahreneren Zwergenbrauer. Zudem verwenden Menschen (und andere Völkern) bis heute noch so zweifelhafte Zutaten wie Dinkel, Eichenrinde, Wacholder oder gar Spinat (für das — in den Augen der Angroschim grauenvolle — nostrianische *Knat)*. Aber auch das stark berauschende Bilsenkraut findet manchmal anstatt des Hopfens Verwendung.

Steinletters Schänke und Brauhaus

Die Schänke des Hügelzwergs Dargrim Steinletter und seiner Frau Feligra in Angbar ist recht exemplarisch für die vielen zwergischen Gasthäuser in den großen Städten des Mittelreichs. Zudem betreibt Dargrim eine kleine Hausbrauerei, so dass er auch — mit einigem Stolz — sein eigenes Bier an die Kundschaft verkaufen kann.

Steinletters Schänke und Brauhaus befindet sich in einem Teil der Stadt, der vorwiegend von Menschen bewohnt wird, und so gehört auch der Großteil seiner Kundschaft zu diesem Volk. Doch auch viele Zwerge finden sich unter seiner Stammkundschaft, schätzen sie doch sein selbstgebrautes Bier und die familiäre Stimmung — schließlich betreiben die Steinletters ihr Haus nun schon in der vierten Generation.

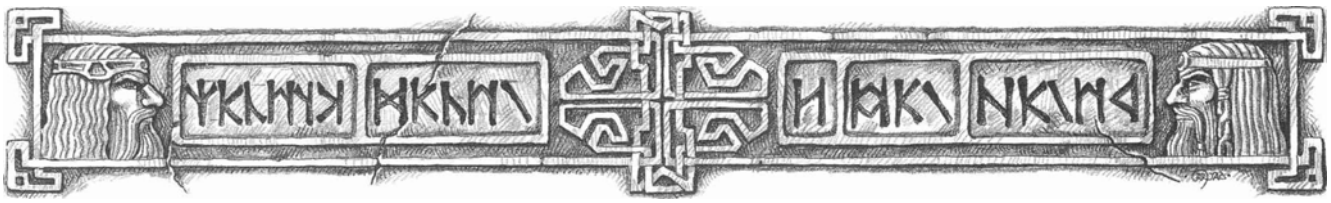
Ein eisernes Schild in Form eines großen Bierkrugs weist jeden Passanten auf die Schänke hin, die ansonsten kaum aufzufinden wäre: Zunächst muss jeder Besucher nämlich erst einmal eine schmale Treppe hinabsteigen, befindet sich die Schänke doch im Keller eines Zunfthauses. Diese Lage ist tatsächlich recht typisch für zwergische Gasthäuser, und viele menschliche Einrichtungen haben dies inzwischen schon in den so genannten *Rats-* oder *Bierkellern* aufgegriffen. Die Schankstube nimmt mehr als die Hälfte des Kellergeschosses ein und kann mit gemütlich-rustikaler Atmosphäre aufwarten: schwere Eichenholztische und -bänke, ein ausladender Kamin mit ständig prasselndem Feuer und eine Theke, hinter der die großen Bierfässer aufgebockt stehen. Dargrim bietet Sitzgelegenheiten für Menschen und Zwerge an; nur bei der Theke ist er keinen Kompromiss eingegangen und hat sich auf seine vorrangige Kundschaft besonnen: Diese ist nämlich in Menschengröße gebaut, so dass die zwergischen Gäste meist mit den Tischen vorlieb nehmen. Hinter der Theke ist der Boden jedoch erhöht, so dass Dargrim und sein Sohn Dirmak (der als Schankknecht arbeitet und zudem von Dargrim das Handwerk des Kochs erlernt) von dort die Kundschaft bedienen können.

Dargrim bietet neben seinem eigenen Hausbräu unter anderem auch Alt-Angbarer und Zwergenbock an. Seit ihm jedoch einige Imman-Spieler vor Jahren das Mobiliar zerlegten, achtet er darauf, dass seine menschliche Kundschaft von dem starken Bockbier immer rechtzeitig auf etwas Verträglicheres umsteigen.

Die kleine Küche hinter der Schankstube ist unangefochten Dargrims Reich. Hier bereitet der Hügelzwerg vor allem die beliebten Fischgerichte zu, die seine Gäste so schätzen. Auf seiner Speisekarte stehen aber einige echt zwergische Spezialitäten, die sonst kaum ein Gasthaus in Angbar anbietet. Manch ein neugieriger Mensch wollte hier schon einmal *Rehrücken in Nickelingsoße* kosten, wurde von Dargrim dann aber doch auf ein köstliches Angbarschfilet verwiesen.

Über eine schmale Stiege im Schankraum gelangt man wieder ins Freie. Hier, auf einem schmalen Hof hinter der Schänke, steht die kleine Brauerei, die von Dargrims Frau Feligra betrieben wird: ein steinernes Gebäude, das vor allem die riesigen kupfernen Sudkessel beherbergt. In diesen wird fast ständig neues Bier gebraut, das Feligra gerne als *Steinletters Echt-Hausbräu* bezeichnet. Feligra hat einst bei ihrer Tante das Brauen gelernt und gibt die Kunst, die sie über Jahrzehnte hinweg geübt und verfeinert hat, heute an ihre Tochter Farxima weiter, die ihr beim Brauen zur Hand geht.

Feligra betreibt das Bierbrauen mit geradezu religiösem Eifer und achtet schon bei der Anlieferung von Gerste und Hopfen darauf, nur die besten Zutaten zu kaufen. Das Schroten und Maischen des Getreides überlässt sie dann bereits Farxima, doch die Anreicherung der



Würze mit Hopfen und das Kochen in den Sudkesseln überwacht Feligra stets selbst. Nach der Gärung kann das Bier dann schließlich abgefüllt werden.
Unter der Brauerei liegt der eigentliche Bierkeller, in dem das Gebraute in Fässern eingelagert wird — wenn auch nur für kurze Zeit, denn das Bier wird innerhalb von wenigen Tagen ausgeschenkt.
Wenn dann von Dirmak und Farxima wieder ein neues Eichenholz-fass in den Schankraum getragen wird, leert so manch einer rasch seinen Krug, um sich für ein frisches Bier anzustellen.

AUSWAHL ECHT ZWERGISCHER SPEZIALITÄTEN

ECHT XORLOSCHER KOHLSUPPE MIT METTWURST UND ROGGENBROT

BRATEN VOM HÖHLENBÄREN IN ANGBARER ZWERGENBOCK, DAZU KNÖDEL UND ALBUMINER ALLERLEI

AMBOSSPFANNE: GEBIRGSBOCKFLEISCH, BOHNEN, KRAUT UND SCHWEFELSCHWAMM

GEDÜNSTETE FERDOKER FORELLE, DAZU MIT ANGENKÄSE ÜBERBACKENES GEMÜSE

GESCHNETZELTES VOM GROSSEN SCHRÖTER, ANGERICHTET MIT TROLLBIRNEN UND HASELNÜSSEN

REHRÜCKEN MIT KNOBLAUCH, ERBSEN UND BÄRLAUCH, DAZU EINE SOSSE AUS NICKELINGEN

DAS BESTE DER HÖHLENSPINNE IM KNUSPRIGEN TEIGMANTEL MIT WEICH GEKOCHTEN BROT-BOVISTEN UND FERRIT-FLECHTEN-SOSSE

FISCHAUFLAUF VOM ANGBARSCH, DAZU HOPFENSALAT UND KLEINE STEINSALZTEIGBROTE

WIR WEISEN AUSDRÜCKLICH DARAUF HIN, DASS MANCHE DIESER SPEISEN FÜR UNSERE MENSCHLICHEN GÄSTE NICHT ZUR GÄNZE VERTRÄGLICH SEIN KÖNNTEN.

Von Pilzpfanne und Kohlsuppe

»Gib danach den gewürfelten Nickeling in die Soße und lasse das Ganze auf kleiner Flamme ziehen. Nimm nun den Knoblauch. Hacke diesen fein und gib ihn zu den Hopfenblättern. Das Fleisch muss jetzt gut durchgebraten sein. Richte dieses mit dem Salat an und gib die Shamahampions hinzu. Schmecke nun nur noch die Soße gut ab, bis sie von rechter Schärfe ist, und übergieße den Braten damit.«
—Auszug aus Gaumenfreuden der Hügellande,
Nirwulf Sohn des Negromon, 1002 BF

Die kulinarischen Vorlieben der Angroschim wirken mitunter auf Menschen etwas befremdlich. Recht normal scheinen noch die vor allem bei den Ambosszwergen so beliebten Fleisch-Pilz-Pfannen. Neben Kohl- und Biersuppe, verschiedenen Braten und Eintöpfen verstehen sich vor allem die Hügelzwerge auch noch auf die Zubereitung diverser Fischgerichte. Als Beilagen gibt es meist Gemüse und wiederum Pilze. Als Nachspeisen werden bevorzugt Torten, Quarkspeisen, Honigkuchen oder Waffeln gereicht. Dies gilt insbesondere für die Hügelzwerge, die Milchvieh oder Hühner halten und überdies die anerkannt besten Köche unter den Angroschim stellt. Generell ist Zwergen eine Affinität zu Wurzelgemüse eigen (Zwiebeln, Sellerie, Rettich, Rüben und anderes). Ein gewisses Misstrauen heben sie gegenüber Obst und Nüssen, die so weit von Mutter Erde entfernt in der Luft reifen (auch hier kommt die Ausprägung dieser Abneigung auf das einzelne Volk an).

Für Menschen wenig verträglich sind dagegen einige der stark mineralienhaltigen 'Würzpilze' der Zwerge, wie Schwefelschwamm, Nickeling und Quecksilberkruste (siehe auch ZBA 222).
Fleisch kommt oft von Bären, Wild, Gebirgsböcken oder den Schweinen und Ziegen, die die Zwerge halten. Höhlenspinne (nach der sorgfältigen Entfernung ihrer Giftdrüsen durch einen erfahrenen Koch) gilt mitunter als Delikatesse; ihr Genuss beinhaltet zudem auch immer einen gewissen Nervenkitzel.
Interessant sind auch die Würzgewohnheiten der Zwerge, haben die Angroschim doch einen guten Sinn für mineralische Beigaben. So vermag ein zwergischer Koch mit einem guten Dutzend unterschiedlicher Salze umzugehen, die ein Mensch geschmacklich kaum unterscheiden könnte. Bevorzugt wird also salzig und scharf gekocht — dies auch, um die zusätzliche Aufnahme größeren Mengen Biers zu fördern.
Gerne wird auch Knoblauch und Bärlauch verwendet. Ob dies jedoch damit in Zusammenhang steht, dass Elfen den Geruch dieser Gemüsesorten kaum ertragen können, ist nicht erwiesen. Da aber fast alle Speisen zudem sehr heiß genossen werden, fällt die Schärfe pflanzlicher Gewürze kaum auf Zwergenköche gehen also mit solchen Würzmitteln (und sei es Khunchomer Pfeffer) stets sehr großzügig um — ein Umstand, der schon so manchen menschlichen Gast unvorbereitet getroffen hat.

Außer dem allseits beliebten Bier kennen die Angroschim natürlich auch noch andere Getränke: Neben diversen Schnäpsen sei hier noch der hügelzwergische *Angbarer Ambrosias* erwähnt, der wohl einzige Wein aus zwergischem Kelter.

Stahlharfen und Trinklieder – Die Musik der Zwerge

»In Rahjas Namen, macht, dass er aufhört! Holt die Garde! Horasritter! Irgendwen!«
—horasische Wirtin angesichts eines Trinklieder schmetternden ambosszwergischen Gastes

»Jetzt hör mal zu, du langes Elend: Elfengeleier und hohle Seufzer kannst du dir zum Fledermauserschrecken aufsparen! Wenn nicht bald was ZUM Mitsingen kommt, wein' ich in mein Bier; und bei Angrosch, das wollen wir beide nicht!«
—zwergischer Zuhörer über den Vortrag eines Barden

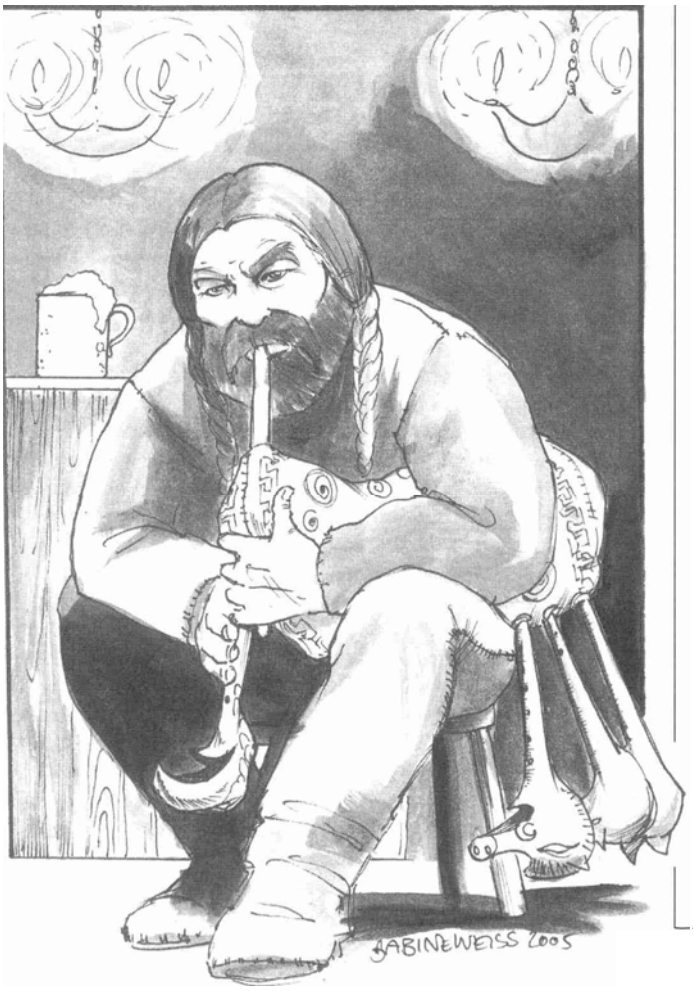
Auch in der Musik gelten die Ambosszwerge oft als typische Vertreter der Zwergenheit. Sie kennen Musik vornehmlich in Form von Trinkliedern und in einer Machart, die sie selbst als 'Fels-' oder 'Erzmusik' bezeichnen. Hierbei wird mit großen Trommeln, Pauken und stahlbespannten Harfen der Klang von Hammer und Amboss oder der Hacke auf dem Fels nachempfunden. Auch Schlaginstrumente aus Metall wie Zimbeln und Angroschellen sowie verschiedene Blechblasinstrumente finden Verwendung, und die Instrumentenbauer sind meist auch gleichzeitig die Musikanten. Oft finden sich Gruppen von Zwergen in Schaffenspausen in den Stollen ein,

musizieren. Den Beruf des Musikanten oder Sängers aber kennen sie nicht: Es gibt Wichtigeres zu schaffen und zu tun, als sich ganz auf Dichtkunst und Melodien zu konzentrieren. Von den Angrosch-Hymnen der Geweihten abgesehen, ist Musik eine Nebenbeschäftigung für Mußestunden — und böse Zungen behaupten, das würde man auch deutlich hören. Die Ambosszwerge besingen vor allem Heldenmut, die Macht des Schicksals und elementare Gewalten. Bekannt aber sind sie für fröhliche Trinklieder, die auch ein Mensch nach mehreren Humpen Bräu noch mitzusingen vermag.

Die Erzzwerge sehen weitaus weniger Anlässe zum Musizieren als ihre Vettern, doch werden große Feierlichkeiten (etwa anlässlich der seltenen Geburten) auch bei ihnen musikalisch begleitet. Gesungen wird selten, und wie in allen Künsten streben die Erzzwerge auch hier die Darstellung der Wirklichkeit an und halten nichts von dichterischer Freiheit. In religiösen Zeremonien kommen riesige Trommeln zum Einsatz, die zu spielen einem Zwerg einiges an Kraft und Ausdauer abverlangt. Der dröhnende Klang dieser zum Teil mit Drachenhaut oder Metall bespannten Instrumente reicht bis tief in den Berg hinein. Ebenso weit tragen die teils meterlangen Hörner von Xorlosch und Koschim, deren Erschallen angeblich selbst Drachen in Furcht versetzen soll.

Die Brillantzwerge schätzen sowohl verschiedene Saiteninstrumente als auch den Gesang. Sie kennen, anders als Erz- und Ambosszwerge, professionelle Musiker und Kapellmeister, die auf Feierlichkeiten zur Unterhaltung aufspielen. Sie sind wohl das einzige Zwergenvolk, das Liebeslieder zum Zwecke der Brautwerbung hervorgebracht hat, doch preisen sich die zwergischen Galane auch selbst. Ihre oft abenteuerlichen Lieder über Heldentaten und Gaunereien sind zuweilen als Garethi-Nachdichtungen auch unter Menschen bekannt und geläufig (wie das unten folgende Beispiel).

Die Hügelzwerge schließlich kennen und lieben die Musik als Mittel, es sich behaglich zu machen und zu feiern. Wie die Brillantzwerge kennen auch sie professionelle Musiker, die auf Jahrmärkten und bei Feierlichkeiten aufspielen. In vielen Sippen trifft man sich zum nachbarschaftlichen und im wahrsten Sinne amateurhaften Musizieren, wobei verschiedenste Instrumente wie etwa Flöten, Fideln, Krummhörner, Triangeln, Quetschbeutel (Ziehharmonika) oder der traditionelle Pfeifenbalg (Dudelsack) Verwendung finden. Auch Fremde können unverhofft in diesen Genuss kommen.



»Ach, ich bin sicher; das Ferkelchen meiner Filruscha wird euch schmecken! Mmmh, wie das schon aus der Küche duftet! Aber vorher wird noch etwas ‚musiziert, ja? Das? Oh, das ist eine Tuba, herrliches Stück, nicht? Alle meine Nachbarn beneiden mich darum, seit ich sie vor zwei Monden erstanden habe! Nun ziert euch nicht so, ich habe dort eine ganze Truhe mit Instrumenten für euch, und wenn ihr sie noch nicht spielen könnt, dann lernen wir jetzt gemeinsam! Hui, das wird ein Spaß! Nun schaut nicht so! Nur zu, nur zu, sucht euch alle etwas aus!<
—der Hügelzwerg Gunli Eisenpfann bewirtet Gäste

Corroschs Klage

Dieses noch aus den Beilunker Bergen stammende Lied erzählt vom Straßenräuber Corrosch Sohn des Dorro, der, von seiner Gefährtin verraten, in Menschenhand fällt und der Bestrafung durch sein Volk harrt.

Der manchmal auch allein für sich gesungene Refrain lautet auf Rogolan:

Masch. ahnt domedin domeda!
Fad *de* deddio,
Fekol *de* deddio!
Masch baron, baroschem!

Allerdings kursiert in diversen mittelreichischen Tavernen auch eine Garethi-Nachdichtung:

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 Jalla, dass ihr Herz im Leibe lachte.

Refrain:
Hey, ich bin der Kühnste hier,
ein wahres Phexenskind,
ein wahres Phexenskind,
und durstig! Trinkt mit mir!

Eines Morgens in den Bergen traf ich einen Trupp Soldaten,
sie hatten gerade Zahltag und sie protzten mit Dukaten.
Sie wollten wohl nach Beilunk, um das Gold dort zu verprassen,
doch ich zeigte meine Armbrust und so mussten sie's mir lassen.

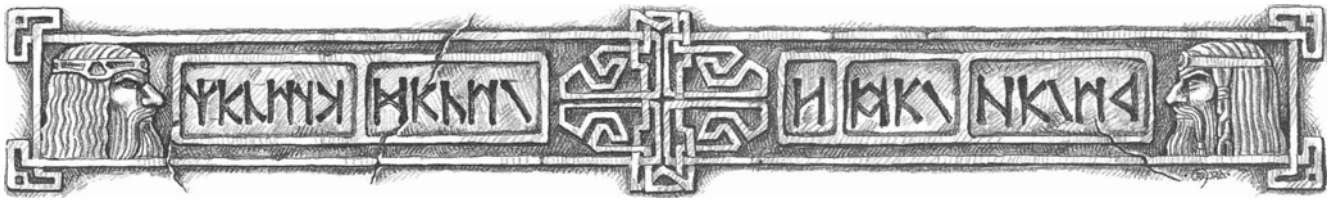
(Refrain)

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

(Refrain)

Sie durften mich nicht hängen, sondern gaben mich den Zwergen.
Inzwischen hatte Jalla 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 falsche Luder.

(Refrain)



Während die zwergische Musik als solche sich bei anderen Völkern nicht eben größter Beliebtheit erfreut (besonders die Elfen vertreten eine lebhafte Meinung zu diesem Thema), sind die Angroschim doch vor allem bei den Menschen als Instrumentenbauer sehr begehrt. Blechblasinstrumente, Schlagzeuge und Glockenspiele, sogar Spieluhren, die ganze Melodien wiedergeben — zwergische Handwerkskunst wird hier wie überall hoch geschätzt. Zu den ambitioniertesten Kreationen gehören hier sicherlich die an einer Hand abzählbaren Orgeln, die unseres Wissens samt und sonders in Menschenstädten stehen.

Gärten unter dem Berg

Während der Drachenkriege lebten die Angroschim jahrtausendelang in ihren Bingen, die von den Drachen belagert wurden. Ohne Zugang zu Wäldern und Feldern an der Oberfläche ernährten sie sich von Pilzen, die auf Kohleflözen wuchsen, und beleuchteten ihre Hallen mit Zuchtformen des Phosphorpilzes. Noch heute ist der Beruf des Pilzzüchters hoch angesehen, kann doch allein die Pilzzucht im Falle eines erneuten Drachenkrieges das Überleben der Zwerge sichern. Und manch ein junger Pilzzüchter zieht in die Welt hinaus, um neue, bisher unbekannte Pilze zu entdecken.

Leuchtpilze

»Diese Leuchtpilze, die haben einige Vorzüge: Man MUSS nicht an die Oberfläche gehen, um Holz zu holen; sie rußen nicht und zünden kein Grubengas an. Wenn es tief im Berg heiß und stickig ist, macht ein Feuer es schlimmer — Pilze nicht. Aber die Tage des Drachen sind Angroschseidank vorbei. Heute haben wir Feuerholz und Lampenöl und können uns viele Luftschächte erlauben. Ein prasselndes Feuer im Kamin, ein Funken aus Angroschs Esse in der Grubenlampe — da lacht doch das Herz, und man fühlt sich geborgen!«

—zwergischer Bergmann zu einem menschlichen Ölhändler im Amboss-Gebirge, neuzeitlich

Der *Schummrige Wandpilz* (Zwergisch: *Muschrumschum)* überzieht flechtenartig viele Wände in Wohnräumen und Gängen und verbreitet ein schwaches, grünliches Dämmerlicht, in dem man sich gerade eben zurechtfinden kann. Nebenbei verströmt er einen angenehmen zarten Duft, der an feuchte Schieferplatten erinnert.

Der *Helle Wandpilz (Muschrumabrodrom)* leuchtet weiß oder hellgelb und recht kräftig, wenn man ihn gut düngt und feucht hält. Wegen der aufwendigen Pflege wird er nur noch selten angebaut.

Das Pilzgeflecht des *Laternenpilzes (Muschrumbaradrom)* leuchtet nicht, wohl aber seine Fruchtkörper: Die Hutpilze von der Größe eines Shamahampions verströmen gelborangefarbenes Licht, etwa so hell wie Kerzen. Diese Pilze werden in Blendlaternen und Stehlampen auf kleinen Bröckchen von Gagat oder Anthrazit angesiedelt, seltenen und relativ teuren Varianten der Zwergenkohle.

Werkstoff- und Speisepilze

Auf Kohleflözen züchten die Angroschim Pilze, die im Nährwert Brot und Fleisch gleichkommen, und andere, die Holz, Stoff und Leder ersetzen können, so dass die Städte unter dem Berg im Notfall auch ohne Waren von der Oberfläche auskommen könnten.

Der *Bier-Bovist* beispielsweise sieht aus wie ein kopfgroßer Lederbeutel. Sein Inneres ist mit echtem zwergischem Pilz-Bier gefüllt, das man am besten durch einen Strohhalm ausschlürft. Etwas kleiner und natürlich nicht hohl sind die *Brot-Boviste*, die keineswegs alle wie Brot schmecken. Der schwefelgelbe *Koschimer Rostbratling* ist ein armlanger und -dicker Schlauchpilz, der einen köstlichen Rollbraten abgibt. Die meisten der fleischähnlichen Schlauchpilze, die es in vielen bunten Farben gibt, schmecken allerdings schwammig, fade oder sogar seifig und sind nur durch stark gewürzte Füllungen und Soßen genießbar zu machen.

Es gibt Pilze, die mannsgroße, verholzte Fruchtkörper bilden, die man zu Balken und Brettern zersägen kann. Da ihre Zucht aufwendig und Holz von der Oberfläche heutzutage leicht zu beschaffen ist, sind sie aus der Mode gekommen. Echte alte Zwergenmöbel und Axtstiele aus Pilzholz sind für Kenner an ihrer dunkelblauen oder -grünen Farbe zu erkennen.

Einige Sorten von Bovisten wurden so gezüchtet, dass sie eine besonders dicke, feste Außenhaut entwickeln. Diese kann zu einer Art Leder verarbeitet werden. Man kann die *Beutel-Boviste* aber auch direkt als Taschen, Säckchen oder Wasserschläuche benutzen. *Kissenboviste* mit faserigem Innenleben finden als Polster Verwendung.

Bekanntermaßen schätzen die Zwerge auch viele Speisepilze aus den oberirdischen Wäldern, wie Boronsmütze, Dukatenstempel, Pfifferling, Steinpilz, Trüffel und Warunker Reizker. Sie werden in den Wäldern der Bergfreiheiten gesammelt oder getrocknet über den Gewürzhandel erworben. Shamahampions baut man sogar regelrecht auf Strohballen an. Einige Würzpilze, die nur unter Tage gedeihen und von Zwergen gezüchtet werden, gelangen unter klingenden Namen zu den Menschen, etwa `Ragabaschs Reizker', `Xolgrima-Haube' oder Schildbuckelschwämmchen'. Andere bleiben auf die zwergische Küche beschränkt, weil sie für Menschen giftig sind, so etwa der Arsenzker, der Nickeling und die Duftende Antimonia. (Mehr Pilze finden Sie in ZBA 220ff.)

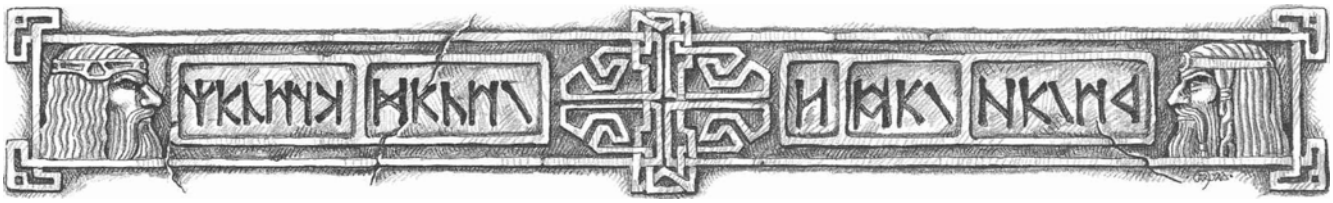
Pilze, die Gestein angreifen

Viele Flechten sondern scharfe Säuren ab, mit denen sie den Fels angreifen, auf dem sie wachsen. Sie lösen Mineralien aus dem Gestein heraus und nehmen sie auf. Einige Flechtenarten wachsen nur auf ganz bestimmtem Untergrund, etwa nur auf Eisenerz, nur in der Nähe von Koschbasalt oder nicht auf Kupfererzen, die zugleich Silber enthalten (wohl aber auf Kupfererzen mit Arsen-Anteil). Prospektoren, die um diese Dinge wissen, können am Flechtenbewuchs einiges über die Gesteine der Gegend ablesen.

»Legenden der Zwerge erzählen von fressenden Flechten' die von verblendeten Geoden gezüchtet wurden, um Eisen, Stahl und Bronze zu befallen und in kürzester Zeit zu Rost und Grünspan zu zersetzen. Ja, einige sollen sogar an den Wänden der Hallen gewuchert sein, um Inschriften wegzuätzen, Säure von der Decke tropfen zu lassen und die Zwerge aus den Bingen an die Oberfläche zu treiben.«

—Errik Dannike, Was glaubt das Volk?; *Wehrheim, 988 BF*

Ohne Bedeutung für den Alltag, dafür um so mehr beachtet, sind diejenigen Pilze, die Gold, Silber, Platin und andere Edelmetalle in sich anreichern. Mit ihrer Hilfe können die Metalle auch noch aus Erzen gewonnen werden, in denen der Edelmetallgehalt so gering ist, dass eine herkömmliche Ausbeutung sich nicht lohnt. Leider wachsen sie ausgesprochen langsam, aber Angroschim sind geduldig. Generationen von Pilzzüchtern haben Goldpilze in mannigfaltigen Formen gezüchtet, wunderbare filigrane Gebilde von reiner Schönheit: hochstielige Hutpilze mit hauchfeinen Blattgoldlamellen, fein verästelte Schwämme, elegante Trichter, vielkammerige Morcheln, knuddelige Klümpchen mit porenlos glatter Oberfläche und viele weitere. Und so, wie viele Menschen bei der Geburt eines Kindes einen Baum pflanzen, so legen glückliche zwergische Eltern für ihre Kinder kleine Gärten von Goldpilzen an. Hat der Nachwuchs ein heiratsfähiges Alter erreicht, bezeugen bereits mehrere dukatengroße Goldklümpchen die liebevolle Fürsorge und Traditionsverbundenheit der Familie.



Die seltensten, am langsamsten wachsenden Pilze dieser Art werden wie Orden verliehen. Die Pilzzüchter etwa vergeben für Aufsehen erregende Neuzüchtungen den *Pilzzüchtermeister-Pogolosch-Pokal*, ein etwa daumengroßes Gebilde aus Platin, das einem Pfifferling ähnlich sieht. Bekannte Auszeichnungen der Bergkönigreiche sind die *Goldene Xorloscher Knolle* (Bewahrung des Erbes der Vorväter), der *Theruka-Schildling in Titanium* (Töten eines großen Drachen), die *rotgoldene Amboss-Morchel* (herausragende waffentechnische Erfindungen) und die *Silberne Calamans-Krone* (Verdienste um das Volk der Brillantzwerge).

Brabans Heimkehr, Teil 4

"Braban, mein Bruder, *ich habe* ein schwerwiegendes Problem mit der *Gnade meines* [a]xtgleichen Scharfsinns gewürdigt, für dessen Lösung Angrosch selbst mich einst *vergolden* wird." Braboschs Tonfall war selbstzufrieden, auch wenn die Anstrengung der Schmerzen hindurch klang.

"Nämlich?", fragte Braban gehorsam.

"Müssen wir nicht auch unserer Gesellendruse einen Namen geben? Und wir sollten gerecht sein bei der Namenwahl, schließlich warst du der erste *Angroscho, der seinen* Fuß in *dieses* Wunderwerk von Angroschs Gnaden gesetzt hat, auch wenn wir nicht *vergessen* dürfen, *dass* mein Sturz uns erst zu *dieser* großartigen Entdeckung *verholfen* hat. Nach reiflicher Übertegung habe ich einen Namen gefunden, den Angrosch selbst für diesen Ort bestimmt haben *muss."*

"Was für einen Namen, Bruder?"

"Braboschs Höhle' *soff es* heißen, unser Prachtstück! Wie klingt *das,* Braban?"

"Angrosch weiß, *dass es* eingerechter Name ist, Bruder, schließlich habe ich schon *die* Ehre gehabt, *als* erster Angroscho den Fuß *hineingesetzt* zu haben." Braban musste unfreiwillig lächeln, auch wenn ihm ihre Notlage immer *bewusster* wurde und *schleichende* Verzweiflung ihm die Brust einschnürte — wie konnte der Bruder nur *so* ruhig bleiben?

"Eben, ganz rieht..." Raues Husten unterbrach Braboschs Worte, und stöhnend versuchte er, eine bequemere Position zu finden.

"Nun aber *fass* mich ein wenig ruhen, Brüderchen. Väterchen Angrosch hat meinem vollendeten Leib das Bedürfnis für *Schlaf mitgegeben,* und dem soll entsprochen werden ..."

Bald [h]allte nur noch der *rasselnde* Atem *Braboschs* durch den *Schacht,* und Braban fühlte *sich sehr* allein. Konnte das ihr Ende sein? Immer wieder in den fetzten Jahren hatten *sie* heimlich *die* verbotenen Stollen aus den Zeiten der Drachenkriege durchstreift, auf der Suche nach Geheimnissen und Schätzen, mit denen sie triumphierend heimkehren konnten. Jetzt hatten sie einmal Erfolg *gehabt,* aber Braban *wusste, dass* Brabosch zu verletzt war, um den schwierigen *Weg* durch die große Höhle zurückzuklettern. Und er allein konnte ihn nicht tragen.

Das kalte Grauen ergriff immer mehr von ihm Besitz, noch nie hatte er sich von der Dunkelheit außerhalb *des* schummrigen Laternenscheins *so* bedrängt gefühlt. Brabans Herz schlug rasend. *Was,* wenn er selbst den *Weg* zurück nicht fände? Er musste Kräfte sammeln, eine Wege ausruhen, und dann allein versuchen, Hilfe zu holen.

Von den Völkern der Angroschim

Die Ambosszwerge

Die Ambosszwerge für den eiligen Leser

Eigenname: Groschaboroschim (`Kinder des Amboss', kurz: Boroschim), auch: *Groschamortarim* ('Kinder der Wacht', kurz: *Mortarim)*
Gebiet: Amboss-Gebirge, Thaschberge, einzelne Sippen auch in den Khunchomer Bergen und im östlichen Raschtulswall, einige wenige in den Drachensteinen
Anzahl: etwa 10.000
Herkunft: vor 7.000 Jahren aus den Hallen Xorloschs ausgezogen, Besiedlung des Amboss als vorderster Außenposten im Kampf gegen Pyrdacor
Bedeutende Angehörige: Hochkönig der Zwergenvölker Albrax Sohn des Agam, Bergkönig Arombolosch Sohn des Agam (Bergfreiheit Waldwacht), Surox Sohn des Rangwam (Bergkönig der Taschzwerge)
Bedeutende Ahnen: Athax Stahlauge' Sohn des Gurthar (II.) (Heerführer während der Drachenkriege), Swornir 'Eisenfuß' Sohn des Brabur (Held der Siebentageschlacht)
Auftreten: direkt, streitlustig, stur
Wahlspruch: "Für Angrosch streiten wir — und keinen Fuß breit werden wir weichen!"
Auftreten: Ambosszwerge verkörpern das typische Zwergenbild, wie es unter Menschen, Elfen, Orks und Echsen weit verbreitet ist
Volkes Stimme: "Nur wenige Kameraden sind so mutig, tatendurstig und treu wie die Zwerge aus dem Amboss."

Die Ambosszwerge waren die ersten Vertreter ihrer Art, auf die die vordringenden Siedler aus dem Güldenland trafen. Nach anfänglichen Gefechten schlossen Zwerge und Menschen Frieden miteinander. Seitdem haben die Angroschim aus dem Amboss das Bild der Menschen so sehr geprägt wie kein anderes Volk der Zwerge — sehr zum Missfallen der Vertreter anderer Zwergenvölker.

Rau, kampfstark und auf ihren Sold bedacht, gelten sie als wasserscheue Gesellen, laut grölende und trinkfeste Bierfreunde — aber auch als treue Verbündete und verlässliche Kameraden. Und tatsächlich werden viele dieser Aspekte den Ambosszwergen gerecht.

Verbreitung

Wie der Name bereits verrät, leben viele Ambosszwerge im Bergkönigreich Waldwacht im Amboss-Gebirge. Seit Andrasch Sohn des Athax vor etwa 6.000 Jahren das Bergkönigreich als südlichen Vorposten im Kampf gegen die Echsen gründete, sind die Stollen von Tosch Mur mit Leben erfüllt. Nicht zuletzt aufgrund der zahlreichen Sippenfehden des streitlustigen Volkes sind viele Angroschim aus dein Amboss in die Ferne gezogen, um eine neue Heimat zu finden.

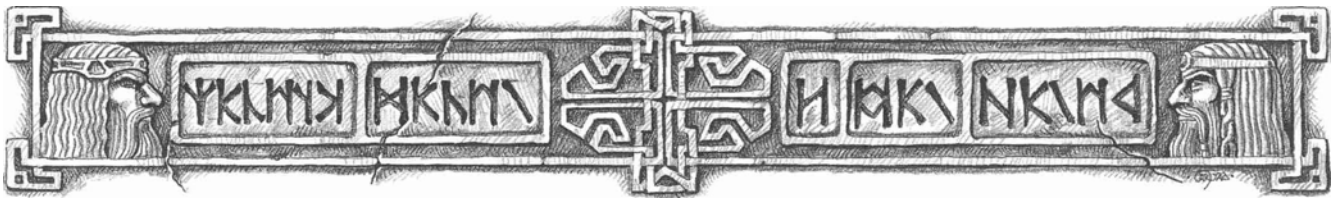
Seit die Zwerge des Finsterkamms mit ihren Wurzeln gebrochen haben, ist das Bergkönigreich im Thasch das zweitgrößte, das den Ambosszwergen zugeschrieben wird, doch noch immer gibt es einige wenige Sippen im Finsterkamm, die sich den Angroschim aus dem Amboss-Gebirge zugehörig fühlen. Weitere Gemeinschaften der Ambosszwerge leben in den Bergen bei Khunchom und Gerüchte sprechen gar von einigen Sippen in der Maraskankette. Ein nicht unbedeutender Teil der Boroschim lebt heute in menschlichen Siedlungen, hat sich einem Söldnerbanner angeschlossen oder kämpft unter Hochkönig Albrax gegen die Erben Borbarads.

Lebensweise

Die Siedlungen der Ambosszwerge sind in erster Linie auf gute Verteidigung hin konzipiert und funktional angelegt. Bevor man die eigentliche Stadt erreicht, müssen ein enger Talkessel sowie ein mit gut positionierten Geschützen und zahlreichen Fallen ausgestatteter Verteidigungsring passiert werden, an den sich die bis an die Decke gefüllten Waffenkammern anschließen. Erst dahinter beginnen die Tunnel der unterirdischen Stadt.

Der engen Sippenzugehörigkeit entsprechend, liegen die Wohnhöhlen der Sippenmitglieder dicht beieinander und sind meist ebenfalls durch Fallen und Geschütze gesichert. Gleiches gilt auch für die Erzlager, die Werkstätten und sogar für die reichhaltigsten Förderstollen. Die Wohnhöhlen sind einfach gehalten, von Kaminfeuern erhellt und angenehm warm. Auffällig sind die zahlreichen Waffen, mit denen viele Boroschim ihre Räume zieren, sei es nun aus Stolz auf die eigenhändig geschmiedeten Werkstücke oder für den Fall, dass ein Wühlschrat vertrieben werden muss.

Auch wenn die Höhlen hauptsächlich funktional gestalten wurden, sind die Ambosszwerge stolz auf ihre Heimat — und das zu Recht,



schließlich wurde sie seit Jahrtausenden erfolgreich verteidigt. Dass ihr Baustil schmucklos sei, werden die Vertreter dieses Volkes vehement bestreiten.

»Schlicht? Schmucklos? Was fällt dir ein! Der Stein ist so schön, wie Angrosch ihn erschaffen hat. Den poliert man höchstens; da gehören kein Relief und keine Schnörkel drauf Du willst mir doch nicht sagen, Angroschs Gestein gefällt dir nicht, oder?«

aus einem Gespräch zwischen einem Boroschim und einem menschlichen reisenden Händler, neuzeitlich

Weltsicht und Glaube

Die Zwerge aus dem Amboss gelten als direkt, ehrlich und stur —und die meisten von ihnen sind es auch. Ein einmal gestecktes Ziel wird verfolgt, geschlossene Freundschaften gelten als Bünde fürs Leben, und Fremden gegenüber sagt man frei heraus, was man über sie denkt. All das ist so selbstverständlich, dass es unter Ambosszwergen kaum Erwähnung findet. Ähnliches gilt für ihr Selbstverständnis, Wächter im Auftrag Angroschs zu sein. Die Angroschim sollen seine Schätze behüten, seine Feinde erschlagen und seine Gaben veredeln, Punkt.

Opferungen von Erzen oder Handwerksstücken sind üblich, schließlich gehören die Rohstoffe Angrosch. Gottesdienste dagegen sind unüblich, Zeremonien werden höchstens zu wichtigen Jahrestagen oder besonderen Ereignissen abgehalten. Dabei nehmen die Priester weniger die Rolle eines Glaubensführers als die eines Wissensbehüters ein. Statt die Worte Angroschs zu predigen, werden seine Grundsätze beherzt verfolgt — und tatkräftig durchgesetzt, wenn es die Situation erfordert.

Eine herausragende Stellung nimmt nur der Bergkönig von Waldwacht ein, der als *Angroschs Waffenträger* die höchste geistliche Position innehat. Er leitet die höchsten Zeremonien und ernennt einen Hochpriester, der sich um die Ausbildung der Novizen und alltägliche Aufgaben kümmert. Darüber hinaus bekleidet er das Amt des höchsten Richters und kann damit als einziger einen Missetäter aus seinem Volk verstoßen. Frevler an Angrosch dagegen werden dem reinigenden Feuer übergeben, wobei es sich dabei nicht um eine Strafe, sondern um ein Gottesurteil handelt. Es ist allerdings außerordentlich selten, dass ein Zwerg beschuldigt wird, einen anderen ermordet, Berggerät zerstört oder Stollen sabotiert zu haben.

Zwerge, die unter Menschen wohnen, erhalten sich ihren Glauben aufgrund der tiefen kulturellen Verankerung so gut wie immer. So sehen manche in Firun oder Efferd übellaunige Brüder, die jedoch immer wesentlich jünger als Angrosch sein müssen, in Phex einen jungen und entsprechend verspielten Sohn oder die H'Ranga der Echsen als Gegenspieler Angroschs.

Überraschenderweise ist ausgerechnet Rondra bei fahrenden Söldnern sehr beliebt, wobei sie Angrosch gegenüber als gleichwertig erachtet wird. Mitunter steht sie aber sogar über ihm, wobei Angrosch dann als fleißiger Schmied fungiert, der den hohen Verschleiß an Waffen der tatkräftigen Kriegerin ausgleichen muss.

Die Feuertaufe und der 'Bund von Feuer und Erz'

Wie für die Angehörigen der anderen großen Völker auch, ist die Feuertaufe das bedeutendste Erlebnis eines jeden Angroscho. Eine Angroschna erlebt keine Feuertaufe, sondern eine Erztaufe, auch wenn sich der Ablauf der beiden Taufen heutzutage kaum noch unterscheidet. Am Morgen werden die Prüflinge in die heißeste Schmiede der Siedlung geführt und beginnen dort ihr eintägiges Werk. Ohne Pausen formen sie den kostbaren Zwergenstahl zu einem Dolch — ihrem ganz persönlichen Drachenzahn. Wer sich als unwürdig erweist, dem zerbricht die Klinge beim abschließenden Abkühlen. Wer hingegen den Funken Angroschs verspürt, dem bleibt der göttliche Segen auch erhalten, wenn der heiße Stahl in kaltes Wasser getaucht wird. Zwillinge werden zusammen geprüft — und bestehen oder scheitern beide. Nach der erfolgreichen Prüfung löst dann ein Angrosch-Priester das Band zwischen den gleich alten Brüdern.

Ganz ähnlich wird der 'Bund von Feuer und Erz' geschlossen, das Ehegelöbnis der Zwerge. Angroscho und Angroschna fertigen gemeinsam ein Kettenhemd und eine Axt. Die Rüstung soll den Angroscho schützen, wenn er auszieht, den Ruhm seiner Familie zu mehren, die Axt steht der Angroschna bei, wenn es den Nachwuchs zu schützen gilt. Erst wenn beide Werkstücke fertig sind, gilt der Bund als vollendet und die Ehe des Paares wird anerkannt.

Geselligkeit

Tagsüber isst ein Ambosszwerg gerade so viel Wurst, Käse und Brot, dass die Kräfte erhalten bleiben. Am Abend dann versammeln sich die Sippen und nehmen gemeinsam die letzte Mahlzeit des Tages ein —ein wahrlich üppiges Mahl. In riesigen Pfannen werden Fleisch, Pilze und manchmal auch von Menschen erworbene Lebensmittel wie Kraut und Bohnen verrührt und gesotten, scharf gewürzt und mit Bier abgeschmeckt. Dazu gibt es hart gekochte Eier und mit Moosen, Flechten oder sogar Mineralsalzen verfeinerte, getrocknete oder frittierte Speisepilze. Auch fließt das starke, leicht malzige Bier von hellgelber Farbe in Strömen, das aufgrund des seit Jahrtausenden bestehenden Verkaufsverbotes an Menschen, Elfen und sogar Zwerge anderer Völker nirgendwo anders erhältlich ist.

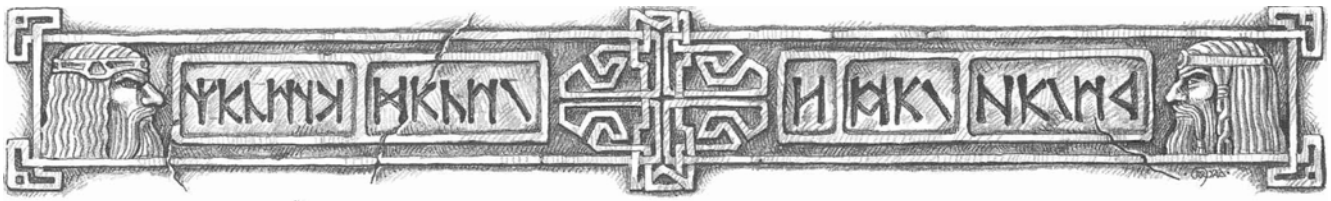
Während sich die wenigen menschlichen Gäste mit den servierten Gaumenfreuden noch recht schnell anfreunden können, werden sie vom Rahmenprogramm auf eine harte Probe gestellt. Dass das 'Besäufnis' mit fortschreitender Dauer von immer lauterem Gegröle begleitet wird, mag für menschliche Ohren akzeptabel sein, die ambosszwergische Musik dagegen nicht. Sie ist laut und dröhnend, wie der melodische Klang eines Schmiedehammers oder einer Spitzhacke. Die bevorzugten Instrumente sind riesige Trommeln, Schellen und Becken, mit Stahlsaiten bespannte Harfen, lange, in breiten Öffnungen mündende Hörner und stählerne Blasinstrumente. Dazu werden Lieder gesungen, die sich fast ausnahmslos um Kampf, Heldenmut oder Schlachtentod drehen.

Kleidung und Körperpflege

Ambosszwerge legen bei der Wahl ihrer Kleidung nur wenig Wert auf Stil und Schnitt, stattdessen sollte sie praktisch sein und einen gewissen Schutz bieten, schließlich ist ein Angroscho aus dem Amboss stets bereit, gegen echsische Umtriebe vorzugehen. So ist es auch zu erklären, dass reisende Zwerge jederzeit ein Kettenhemd oder wenigstens feste Lederkleidung tragen — die Gefahren aus den Weiten des Himmels sind vielfältig, und welcher gesunde Geist würde sich ihnen schutzlos ausliefern? Ein eiserner, gefütterter Helm schützt vor herabfallenden Gegenständen, Lederhandschuhe vor dem Feueratem eines Drachen, feste Stiefel vor Schnittwunden durch die herumliegenden Waffen erschlagener Feinde.

In den heimatlichen Stollen erfreut sich Lederkleidung großer Beliebtheit, als Schürze, Weste oder Arbeitshose getragen. Oftmals sind diese Stücke mit bemaltem Stoff aus dichtem Zelttuch benäht oder mit Eisennieten und sogar kleinen -platten ausgestattet.

Während die meisten Vorurteile über die zwergische Bekleidungsweise also durchaus auf die Ambosszwerge zutreffen mögen, muss an dieser Stelle eine andere Behauptung entkräftet werden: Ambosszwerge sind weder dreckig noch ungepflegt — ganz im Gegenteil baden sie sogar sehr gerne. Dazu wird das klare Wasser der Bergseen benutzt, entweder kalt, oft aber auch erwärmt. Der schmutzige Eindruck liegt in einem Brauch begründet, dessen Ursprung heute nicht mehr auszumachen ist. Die Zwerge schmieren sich nach dem Baden regelmäßig mit einer fettigen Salbe ein, die mit feinem Kohlestaub vermengt wurde, wodurch auch der reinlichste Zwerg verdreckt und ungewaschen aussieht.



Während die einen in dem Brauch einen Ausdruck der Verbundenheit zu Angrosch sehen, behaupten andere, die Paste würde vor Hautrötungen und sogar leichten Verbrennungen schützen. Vermutlich liegt die Wahrheit irgendwo dazwischen, wofür auch die Legenden aus der Zeit der Drachenkriege sprechen. Demnach hat die graue Gesichtsfarbe diejenigen gekennzeichnet, die bereit waren, in Angroschs Hallen einzuziehen. Es wird aber auch immer wieder von Drachenkämpfern berichtet, die dank der dunklen Bemalung den Feueratem eines Drachen überlebten.

Noch heute legen viele Ambosszwerge vor der Schlacht eine besonders dunkle und dicke Schicht auf. Darüber hinaus werden bestimmte Muster bevorzugt, abhängig vom Anlass und der Stellung des Einzelnen. Ein anderes Statussymbol stellen die Bärte der männlichen Angroschim dar. Während die Länge mit Alter und Weisheit in Verbindung gebracht wird, steht die Anzahl der eingeflochtenen Zöpfe für die Zahl der erschlagenen Feinde, das Flechtmuster für deren Art. Hohe Persönlichkeiten tragen dagegen spezielle Bärte, die auf ihre Ämter hindeuten. Mit Knoten verbundene Zöpfe sind Ehrenabzeichen, eine komplette Rasur dagegen ein Schandmal.

Kampfesmut und Waffenhandwerk

Der Kampf gilt als heilige Pflicht, Mut als höchste Tugend. Seit ihrem Auszug aus Xorlosch sehen sich die Angroschim aus dem Amboss als die tatkräftigsten Verteidiger ihres Volkes. Egal ob Elfen, Orks oder Echsen, den Feinden wurde nur äußerst selten Gnade gewährt, und an ein Aufgeben hat noch kein Ambosszwerg gedacht.

Auch wenn die Angroschim nicht wie die Thorwaler während eines Gefechtes in einen Rausch verfallen, so entwickeln viele von ihnen doch eine gewisse Lust am Kampf, ein nicht zu leugnendes Gefühl der Befriedigung. Dieses ist jedoch nicht mit einer unstillbaren Blutgier zu begründen, sondern einzig und alleine mit dem Bewusstsein, die eigene göttliche Berufung zu erfüllen. So sagt auch ein alter Lehrspruch, der Bezug auf die geringe Geburtenrate der Zwerge nimmt: 'Wenn du vor deinem Tod nicht mindestens dreißig Feinde getötet hast, dann warst du erfolglos."

Ausgewählte Sippen

Neben den im Folgenden vorgestellten sind auch bei anderen Zwergenvölkern die Sippe der *Garlox* als mutige Holzfäller aus dem Amboss, die Tunnelbauer der *Tschagroschem* im Thasch und die streng konservativen und dabei außerordentlich misstrauischen *Halkaresch* aus den Khunchomer Bergen bekannt.

Salgrim – Geschützbauer aus dem Amboss-Gebirge

Die kleine Sippe der *Salgrim* hat sich einen hervorragenden Ruf als Geschützbauer erarbeitet. Ihre Konstruktionen gelten als gut handhabbar, außerordentlich stabil und stets über eine große Reichweite verfügend. Ebenso bekannt sind die Salgrims für ihre Verschwiegenheit. Im Zuge der Invasion Borbarads wurde eine Hand voll der herausragenden Mechaniker von den Schergen der schwarzen Horden entführt — aber sowohl für fürstliche Summen als auch unter übelster Folter verrieten sie nichts.

Warilax – gierige Schmiede aus den Thaschbergen

Die dominierende Sippe der Thaschberge sind die *Warilax*. Als meisterliche Schmiede hervorragender Klingen haben sie sich einen nahezu legendären Ruf erworben — genauso wie ihre Gier. Nach den ersten gewonnenen Sippenkriegen wuchs ihre Zahl stetig an, so dass sie nach und nach begonnen haben, scheinbar wahllos anderen Sippen ihrer Berge den Krieg zu erklären. Inzwischen stellen sie knapp die Hälfte aller Thaschzwerge — nur die Position des Bergkönigs konnten sie noch nie besetzen.

Entsprechend eifrig wird der Waffengang geübt, regelmäßig findet die Ausbildung der jugendlichen Zwerge statt, und auch später gehört die mindestens wöchentliche Übungsstunde zur religösen Pflichterfüllung eines jeden Angroscho und einer jeden Angroschna. Besondere Achtung wird den Drachentötergespannen entgegengebracht, aber auch besonders mutige Axtschwinger werden sippenübergreifend bewundert.

Handwerk und Wirtschaft

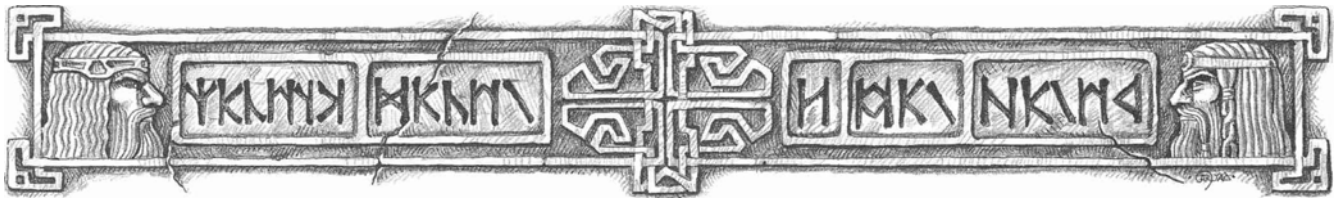
Auch wenn bei weitem nicht alle Arnbosszwerge als Schmiede arbeiten, gilt dieser Berufsstand doch als der angesehenste. Für viele Angroschim ist die Schmiedekunst weit mehr als ein Beruf, sie ist Freizeitbeschäftigung und Lebensaufgabe. Unzählige Fachbegriffe bereichern das Rogolan des Amboss-Gebirges in vielen Lebenssituationen; geschmiedete Klingen gelten als Kunstwerke, und dem Handwerk wird mit religiösem Eifer nachgegangen.

Doch auch wenn sich fast jeder Angroscho und jede Angroschna um zumindest rudimentäre Kenntnisse der Schmiedekunst bemüht, so sind natürlich auch viele andere Berufe wichtig für das Zusammenleben unter Tage. Als besonders mutig gelten auch Holzfäller (weil sie über Tage arbeiten), Tunnelbauer, Hüttenkundige und Werkzeugmacher, die als essentielle Bestandteile zur Bewahrung der eigenen Kultur angesehen werden.

Die Ambosszwerge verkaufen ihre Waffen auch (in ihnen vertretbar erscheinenden Maßen) oder tauschen sie gegen wichtige Importwaren wie etwa festes Leder, Getreide, Pech, Öl, dicke Stoffe, Schlachtvieh oder Edelhölzer für Geschütze.

Magie

Die scheinbar unberechenbaren Folgen magischer Handlungen sind den meisten Ambosszwergen nicht geheuer, und dass die ältesten Feinde der Zwerge, die Drachen und die Elfen, als Zaubermeister bekannt sind, nährt das Misstrauen der Angroschim nur umso mehr.



Selbst vor den Angehörigen des eigenen Volkes macht diese Skepsis nicht Halt. Geoden gelten als merkwürdige Gesellen, ihre Abneigung gegenüber Eisen wird mitunter als Frevel angesehen. So verwundert es nicht, dass die wenigen Geoden der Ambosszwerge zurückgezogen leben und die Städte ihrer Artgenossen missmutig meiden.

Gängige Ansichten der Erzzwerge über die ...

Erzzwerge: immer auf der Wacht und stets die Lehren der Geschichte beachtend. Sie sind wahre Brüder im Kampf gegen die Drachen.

Hügelzwerge: Wenigstens brauen sie gutes Bier und stellen wirkungsvolle Armbrüste her, wenn sie schon vom Festungsbau nichts verstehen.

Brillantzwerge: Die Heimat im Kampf zu verlieren, ist ein hartes Schicksal. Doch nun beginnt ihre neue Wacht. Mögen sie erfolgreicher sein als zuvor.

Menschen: Sie schlagen sich gar nicht schlecht, wenn es hart auf hart kommt. Aber die Zahnstocher, die sie mitunter als Waffen verwenden wollen, kann niemand wirklich ernst nehmen. Drachen und Echsen: Wenn es auch nur einer von denen wagt, seine Füße in diesen Stollen zu setzen

Ambosszwerge auf Wanderschaft

Um einen Ambosszwerg in die Ferne zu locken, reicht oftmals bereits die Aussicht auf einen guten Kampf Auch wenn langweilige Garnisons- oder Geleitschutzaufträge kaum das Interesse eines Angroscho aus dem Amboss wecken, reicht die Möglichkeit, ein Gefecht mitzuerleben, oft bereits aus. Damit einher geht oft auch der Wunsch, den eigenen Ruhm zu mehren, sich für das anbrechende neue Zeitalter zu stählen, um einer Angroschna zu imponieren, oder das Ansehen innerhalb der Sippe zu erhöhen.

Andere Ambosszwerge wollen ihren Beruf, meist das Schmiedehandwerk, möglichst gewinnbringend ausüben oder ihr Handwerk bei fremden Lehrmeistern vervollkommnen. Nicht selten holen reisende Ambosszwerge auch Erkundigungen aus anderen Gebieten ein, etwa um die aktuelle Bedrohungslage einschätzen zu können. Hat eine Sippe einen Sippenkrieg verloren und möchte sie sich nicht in die überlegene Familie eingliedern, was heutzutage nur sehr selten geschieht, werden einzelne Mitglieder ausgeschickt, um neue Siedlungsgebiete zu finden.

Und ab und an zieht es natürlich auch einen Ambosszwerg aus purer Abenteuerlust fort ...

Die Erzzwerge

Die Erzzwerge für den eiligen Leser

Eigenname: Groscharoroximangrasch (etwa: 'Kinder der Wahrung heiliger Geheimnisse', kurz: *Roroxim)*

Gebiet: Ingrakuppen, Eisenwald, Koschgebirge und Phecanowald, vereinzelte Sippen in menschlichen Städten

Anzahl: etwa 9.500

Herkunft: seit jeher in und um Xorlosch ansässig

Bedeutende Angehörige: Tschubax Sohn des Tuagel (Bergkönig von Xorlosch), Xolgorim Sohn des Xaraf (Bewahrer der Kraft), Fargol Sohn des Fanderam (Bergkönig vom Eisenwald), Gilemon Sohn des Gillim (Bergkönig von Koschim), Gorfar Sohn des Gurobead (Bergkönig vom Phecanowald)

Bedeutende Ahnen: Xuragosch (früher Hochgeweihter), Tornam (früher König der Erzzwerge), Parax (Rechenmeister und Richtschütze), Greifax Sohn des Garuban (Hochkönig, der die *Lex Zwergia* verhandelte)

Auftreten: ernst, pflichtbewusst, traditionsverbunden

Wahlspruch: "Ein jedes Ding hat seine Zeit: Die Freude hat ihre Stunde, und auch die Arbeit, und man sollte sie nicht vermischen."

Volkes Stimme: "Ein wenig dröge und humorlose Gesellen, aber zuverlässig. Ein Erzzwerg, der dir sein Versprechen gibt, der bleibt dabei. Komme da, was wolle."

Die Erzzwerge sind das größte Volk der Zwerge, und zugleich das am meisten in seiner Tradition und Geschichte verwurzelte. Als einziges Volk flohen sie nie aus den heiligen Hallen Xorloschs, sie blieben nach dem Tag des Zorns zurück, um voller Reue die zerstörten Hallen wiederaufzubauen, und auch, um sie als Mahnmal der Nachwelt zu erhalten.

Verbreitung

Die Heimat der Erzzwerge ist und bleibt Xorlosch, doch daneben haben sie sich über den ganzen Eisenwald, den Phecanowald und das Koschgebirge verbreitet. Einzelne Gruppen leben in menschlichen Städten in ganz Aventurien und arbeiten dort vor allem als Schmiede, Baumeister und Steinmetze. (Zu *Erzzwergen in Fasar* siehe Seite 110.)

Lebensweise

»Großväterchen hat's schon so gemacht — und dessen Großvater auch —, also MUSS *es so richtig seine*

—erzzwergischer Kinderreim, aus dem Rogolan übersetzt

Abgeschieden vom täglichen Auf und Ab der Sonne und dem Wandel der Jahreszeiten leben die Erzzwerge unter den Bergen nach ihrem eigenen Rhythmus. Viele der täglichen Pflichten, vom Ankleiden über das Zubereiten des Frühstücks bis hin zu ihren Feiern, werden in stets gleicher, ritualisierter Form durchgeführt. Den Kindern wird dazu oft ein Spruch oder ein kleines Gebet beigebracht, und auch so mancher alte Angroscho murmelt stets die gleichen kurzen Silben vor sich hin, wenn er seine schweren Schuhe schnürt.

Der Ablauf vieler Dinge ist seit Generationen überliefert: Schmiede schaffen ihre Waffen so, wie sie es von ihrem Vater gelernt haben. Dabei sprechen sie dieselben Gebete zu Angrosch, und sie verwenden dieselben Legierungen wie schon ihre Vorfahren. Nahezu alles geschieht so, wie es schon seit Generationen geschah, und das ist in den Augen der Erzzwerge auch gut so, denn genau diese Beständigkeit ist die Grundlage guter Arbeit.

Auch wenn sie den Ruf haben, stets ernst zu sein, kennen sie Freude und Spaß am Leben und feiern Feste zu Ehren Angroschs oder ihrer Ahnen. Doch selbst diese Feiern haben einen festgelegten Ablauf- spontane Festlichkeiten zu Ehren eines Gastes wird man vergebens suchen — und wilde, ausgelassene Besäufnisse sind ihnen regelrecht verhasst, zumal sie ohnehin von allen Zwergenvölkern das schlechteste Bier brauen, wie sie sogar selbst zugeben.

So könnte man vermuten, dass die Erzzwerge keinen Humor kennen — und ihr ernsthaftes Auftreten scheint das zu bestätigen. 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.

Seit eh und je leben die Erzzwerge in tief gelegenen Kammern im Fels, wo sie ihre Kinder vor allen Angriffen aus der Höhe sicher wissen. Die typischen Hallen wirken auf Besucher oft karg und schmucklos, doch genau an diesen klaren, schnörkellosen Formen finden sie Gefallen. Falls es sie allerdings doch einmal in eine andere Umgebung verschlägt, bewohnen sie am liebsten gut befestigte Häuser mit dicken steinernen Mauern und geräumigen Kellern.

Gerne kleiden sie sich in einfache, lange Gewänder aus dunklem, wasserabweisenden Lodenstoff, dazu werden Bart und Haare offen getragen. Für religiöse und familiäre Feiern legen sie ihre Festtagskleidung an. Diese besteht aus schwerem, schwarzem Tuch, verziert mit Einsätzen aus geheimnisvoll schimmerndem Brokat, der nach uralter Tradition aus Gold- und Silberfäden geweht wird. Diese Roben und Mäntel werden, wie sollte es anders sein, von Generation zu Generation weitervererbt. Falls es Satinavs Hörner doch einmal schaffen, die robusten Stoffe zu zerstören, so werden die unverwüstlichen Brokate in den neuen Kleidern weiterverwendet.

Gesellschaft

Wie auch bei den anderen Völkern bestimmen Ansehen und Alter die gesellschaftliche Position. Der Zahlenvernarrtheit vieler Erzzwerge ist es zu verdanken, dass manche Sippen lange 'Punktelisten' aufstellen, um das Ansehen ihrer Familienmitglieder zu errechnen. Dabei sind verschiedenen Taten unterschiedliche 'Punktewerte' zugeordnet. Fremde hat man diesbezüglich bereits scherzen hören, dass es so jedem Erzzwerg möglich sei, genau festzustellen, wie viele Drachen er noch töten müsse, damit er den Sippenältesten im Ansehen überholt. Auf derart flapsige Bemerkungen reagieren die Erzzwerge äußerst ungehalten (und wer sie einmal tätigte, weiß, dass man sich hüten sollte, sich den Unmut eines Roroxim zuzuziehen). Ihnen ist es mit der `Rechnerei' heiliger Ernst.

Eine 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: Die bekannteren Bruderschaften (denen Angroscho und Agroschna gleichermaßen angehören) sind etwa die *Grundsteinbrüder* vom Eisenwald, die *Eherne Gilde* der Erzzwerge oder auch die fanatischen *Drachenhetzer von Koschim* und der *Orden der Organa*. Nahezu unbekannt ist beispielsweise ein Zusammenschluss von Alchimisten, *Katra Baxrari* genannt — was übersetzt etwa 'Gemeinschaft der Wandler' bedeutet.

Kunst

»Alle Kunst dient der Bewahrung des Geschehenen und Ehrung des Göttlichen.«
—gehört von einem erzzwergischen Steinmetz, neuzeitlich

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. Vor eigenen Schöpfungen in bildender Kunst und Dichtung schrecken sie eher zurück: Anmutige und furchteinflößende Fabelwesen oder auch erfundene Helden gelten nur dann als wirklich akzeptabel, wenn sie zur Verdeutlichung einer Moral eingesetzt werden. So verwenden die Erzzwerge auch kaum Ausschmückungen oder Ornamente an ihren Bauwerken, versehen sie allerhöchsten mit symbolischen Darstellungen oder aber belassen sie gleich schlicht und glatt.

Zeitbegriff

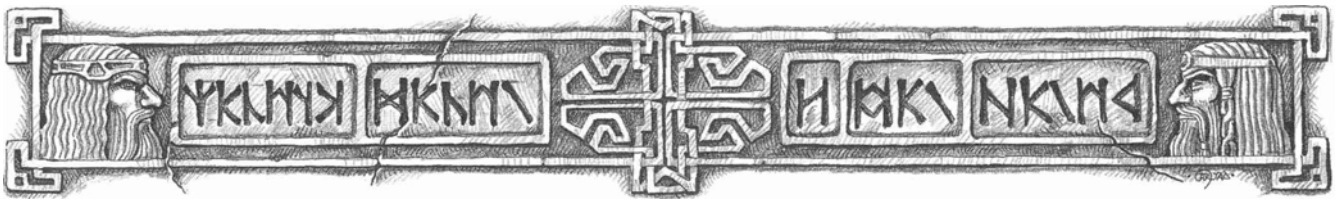
‚Wahrlich, Gerbald, ihr Menschen seid doch alles amt ewige Kinder, und es gibt keinen unter euch, der wirklich alt ist!«
—König Greifax Rechtsetzer, 124 BF

Mit diesem Ausspruch ist schon viel über die Weltsicht der Erzzwerge gesagt: Für sie ist nicht nur das Alter weit vornehmer als die Jugend, auch allem 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. Immer wieder wird über Vergangenes gesprochen, so als sei es gestern gewesen.

So haben viele Erzzwerge die für Menschen anstrengende Angewohnheit, über Vorfälle, die sich lange vor ihrer Geburt ereignet haben, zu sprechen, als wären sie dabei gewesen — und sei es nur beiläufig: "Bei meines Vaters Bart, eine wunderbare Feier gebt ihr hier! Solch ein Fest ward nicht gesehen seit Prinz Tagormuk vor fünftausend Jahren die schöne Margitta zur Frau nahm — ach, war das ein Fest!"

Weltsicht und Glaube

Angrosch 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 Hass und Gier in die Welt gebracht und versuchen jederzeit, die Schwachen zu unterjochen und Angroschs Schätze zu missbrauchen. Trotzdem ist noch nichts entschieden, denn Angrosch schuf aus Felsgestein und Erz die Zwerge, auf dass sie als seine geliebten Kinder allzeit gegen die Feinde auftreten. Angroschs Sitz ist dahei 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; zudem ein erbarmungsloser Feind aller Frevler.



Eine besondere Stellung nimmt im Glaubensgebäude der Erzzwerge 'der Drache' ein, den die Angroschim nur selten mit seinem Namen Pyrdacor (beziehungsweise Prdrax) bezeichnen. Mag seine sterbliche Hülle, der goldene Drachenleib, auch vernichtet und sein Name fast vergessen sein, in ihren Augen ist er der ewige Feind, von zeitlichen Ereignissen nicht verletzbar, und wenn sein Untergang je nahen sollte, wird sich mit diesem auch das Schicksal der Erzzwerge erfüllen. 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 seinen Sklaven macht.

So ist der Drache für die Erzzwerge 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.

Ausgewählte Sippen

Viele alteingesessene, ehrwürdige Sippen gibt es — wie die *Murgroschs,* die legendären Armbrustbauer aus dem Kosch, oder die *Tardachs,* Besitzer uralter Minen unter dem Eisenwald, in denen, glaubt man den Gerüchten, auch kleinste Mengen Titanium gefördert werden.

Morgartosch – altehrwürdige Rechenkünstler

Die Chroniken und Stammbäume dieser Sippe reichen vierundsiebzig Generationen zurück, und es lässt sich nicht leugnen, dass die Morgatoschs eine der ältesten und ehrwürdigsten Sippen in der Heiligen Stadt sind. Schon immer beschäftigten sie sich mit Zahlen, sei es nun die Rechenkünste oder die Zahlenmystik. Viele Geheimnisse wurden im Lauf der Zeit entdeckt und niedergeschrieben: Auf der Suche nach einer universellen Weltenformel haben Angehörige dieser Sippe schon vor langem die Xorloscher Stelen in Zahlen gefasst, und seitdem wird daran gearbeitet, das Geheimnis der Zahlenkolonnen und Gleichungen, die ganze Bücher fassen, zu lösen. Fast nebenbei nehmen sie Aufträge an, komplizierte Berechnungen durchzuführen. Egal, ob es um das perfekte Mischverhältnis einer Legierung geht oder um die kleinstmögliche Dicke tragender Stützen in einer großen Festhalle: Es gibt kaum eine Rechenaufgabe, die die Morgartoschs nicht lösten können. So hat es die Sippe zu hohem Ansehen und durchaus solidem Reichtum gebracht.

Darbosch – vom Pech verfolgte Drachenjäger

Immer wieder bringt die Sippe begabte Kämpfer hervor, die an der Drachenkampfakademie aufgenommen werden, und einige haben sogar mit besonderem Lob abgeschlossen. Doch scheint ein Fluch auf ihnen zu lasten, denn obwohl fast zwei Dutzend ausgebildete Drachenkämpfer aus Darboschs Sippe in die Welt hinauszogen, konnte bisher kein einziger einen Drachen zur Strecke bringen, und auch kein einziger kehrte lebend wieder.

Gerosch – die vergessene Sippe

Als nach dem Tag des Zorns viele Sippen und Völker begannen, die heilige Stadt zu verlassen, fasste auch Gerosch mit seinen Getreuen diesen Entschluss. Doch statt in die Ferne zu ziehen, stiegen sie in die tiefsten Gänge hinab und begannen dort unten neue Stollen voranzutreiben. Immer weniger hörte man von Den-in-der-Tiefe-Lebenden, bis schließlich der Kontakt ganz abriss. Die Zugänge zu ihren Hallen fand man später eingestürzt, und doch hält sich seitdem das Gerücht, die Sippe würde tief unten im Fels weiterleben.

Zahlenmystik

Die besondere Vorliebe der Erzzwerge gilt nicht nur der praktischen Rechenkunst, sondern auch der Zahlenmystik als Mittel zur Erklärung der Welt, soll doch Angrosch 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 einst zwischen dem Erscheinen und dem körperlichen Vergehen des Drachengottes verstrichen sind, oder auch die Neun Tugenden, die Zwölf Großen Narrheiten und andere 'Berechnungen' der Welt. Nicht zu vergessen die 'Zwergenzahl' schlechthin — die Acht: Acht Urväter und acht Urmütter, von Angrosch in acht Tagen geschaffen, begründeten die Zwergenheit.

Einige Erzzwerge gehen gar so weit, bei Namen und Worten den Zahlenwert der Rogolan-Zeichen zu errechnen. Sie suchen sich alte Schriften und stellen mit ihren gewonnenen Zahlen lange Berechnungen an — doch die auf diese Weise erlangten Erkenntnisse sind im besten Fall undeutlich, manchmal sogar geradezu irreführend.

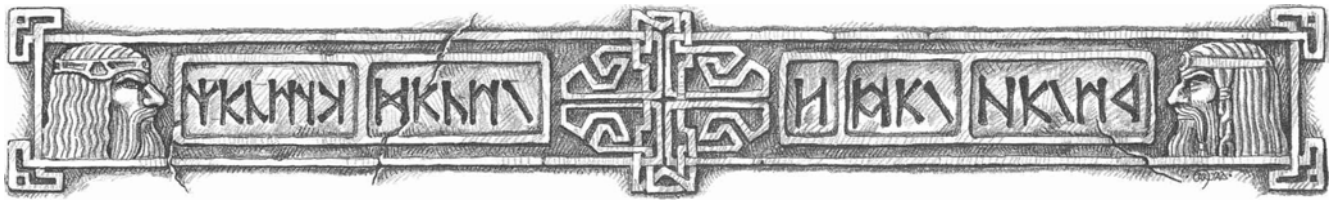
Mechanisierte Rechenkunst

Weit verbreitet ist unter den Erzzwergen bis heute die Ansicht, dass die Rechenkunst stets sorgfältig von Hand, oder im Kopf, getätigt werden muss, da man dem eigenen Geist stets ehr vertrauen sollte als irgendeiner Rechenmaschi, Die, arte dazu, dass sie zwar allerlei komplizierte, und bisweilen auch vereinfachende, Rechenverfahren entwickelten, jedoch keine Apparate, die ihnen diese Arbeit abnahmen. Von dieser Ansicht haben sich vor allem die heute im Phecanowald ansässigen Sippen verabschiedet — und sich, zu wahren Meistern der `mechanisierten Rechenkunst' entwickelt. Ihre innovativen Rechenmaschinen sind bei den übrigen Erzzwergen allerdings vornehmlich auf heftige Ablehnung gestoßen, so dass sich se Sippen mittlerweile gänzlich vom restlichen Volk separiert und im Phecanowald im Norden des Horasreiches ihre neue Heimat errichtet haben. Der Bruch geht sogar so weit, dass die Phecanowalder die Hallen der anderen Erzzwerge nicht mehr betreten dürfen und damit vor allem auch das heilige Xorlosch nicht mehr besuchen können. Neben dem offensichtlichen n Zerwürfnis über die Rechenkunst soll es gerüchteweise auch noch andere Gründe geben, die zur Verbannung der Phecanowalder beigetragen haben.

Totenbrauchtum und Ahnenverehrung

Da alles Gut der Welt nur geliehen ist, wird es auch mit seinem Besitzer zusammen nach dessen Tode Angrosch zurückgegeben. Zu diesem Zweck dienen die bodenlosen Feuerschächte, die bis ins feurige Herz der Erde führen und die man in vielen zwergischen Heiligtümern findet. Wenn ein Erzzwerg dagegen in der Fremde stirbt, wird er oft gleich dort feierlich im Feuer bestattet. Wenn es jedoch sein Wunsch war, in der Heimat bestattet zu werden, dann wird er einbalsamiert, und man überführt ihn 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.

Allein einige besondere Erinnerungsstücke verbleiben 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 und Ahnen trägt. Früher wurden diese Tafeln auf dem Boden der Wohnkammer selbst eingelassen, sodass 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, diese Tafeln in einer eigenen Halle unterzubringen, *einer Ahnenhalle*, die meist direkt an das Angrosch-Heiligtum angeschlossen ist. Oft wird dort zur Gedenkplatte auch ein besonderes Andenken gelegt — die Schuppe eines vom Toten bezwungenen Drachen oder eines seiner handwerklichen Meisterstücke.

Alljährlich im Nebelmond finden Totengedenkzeremonien statt, bei denen der Angrosch-Priester und der jeweilige Sippenälteste in einer kurzen Rede an die Ahnen erinnern und Opferflammen entzündet werden. Vielerorts ist es Tradition, dass jeder Vorfahre kurz erwähnt wird, und so kommt es bei alten Sippen schon vor, dass die ganze Gesellschaft stundenlang von Gedenktafel zu Gedenktafel wandert.

Nicht nur an diesem Festtag ehrt man die Ahnen, auch zur übrigen Zeit versucht ein jeder so gut als möglich vor ihren Augen zu bestehen. Es heißt, die Ahnen würden ihre Nachkommen noch heute beobachten und ihnen, wenn auch nur sehr selten und in großen Notsituationen, Botschaften zukommen lassen. So gelten die seltenen Träume bei den Erzzwergen oft als Nachricht der Ahnen.

Erzzwerge auf Wanderschaft

Nur wenige Gründe vermögen einen Erzzwerg zu einer weiten Fahrt zu bewegen, denn die reine Abenteuerlust erscheint ihm beinahe frevelhaft — doch mit einer ehrenwerten Mission im Dienste einer Bruderschaft, eines Älteren oder gar des Angrosch-Kultes wagt er sich auch voller Gottvertrauen bis in die gefährlichsten Winkel Aventuriens, stets auf die besondere Stellung und G 'lichte seines Volkes bauend. Auch als reisenden

Handwerker der Kaufmann kann man einem Erzzwerg begegnen.

Menschen gegenüber ist er nicht hochnäsig oder unfreundlich — aber der meist, geschäftliche Umgang mit ihnen gehört zur Arbeit, und die erfordert Ernsthaftigkeit und Seriosität. Gelacht werden kann später und unter Freunden. Das verhindert nicht, dass ein Erzzwerg sich wohl oft ein stilles Lächeln über gewisse Torheiten der ewig jungen Menschenkinder nicht verkneifen kann. Erst nach einiger Zeit wird er zu dem Schluss kommen, 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 kein stürmischer Herzens und feuriger Galan, sondern ein stiller und zuvorkommender Verehrer — eben ein 'Kavalier der alten Schule'.

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 für die Magie der Geoden, obwohl diese sich in den Augen der meisten Erzzwerge nicht der verderbten Drachenmacht verschrieben haben, sondern sich einer mysteriösen 'Erdkraft' bedienen, die ihren erzzwergischen Brüdern und Schwestern im Berg aber kaum weniger suspekt ist. Doch werden nicht nur die Seelenhirten des eigenen Volkes im Allgemeinen misstrauisch beäugt, diese wiederum halten stets ein wachsames Auge auf die Geoden anderer Völker oder gar auf Druiden und Magier der Menschen, gelten jene doch als besonders leicht verführbar durch die Macht, die Magie zu bieten imstande ist. Magische Artefakte werden, wo es geht, gemieden und sogar gefürchtet — schließlich waren sie es, die beinahe zum Untergang der Zwergenheit geführt hätten. Ein jeder, nicht nur Magier, kann sie auslösen, und man weiß nie so genau, was dann wirklich passiert. So fragen die Torwachen Fremde oft nach magischen Gegenständen, und wer gefährliche Artefakte in ihre unterirdischen Hallen bringt, kann nur im gnädigsten Fall mit einem Rauswurf rechnen.

Gängige Ansichten der Erzzwerge über die ...

Ambosszwerge: ein ehrwürdiges Volk. Sie sind großartige Kämpfer, auch wenn sie des Öfteren dazu neigen, ungestüm zu reagieren und Probleme nicht bis zum Ende zu durchdenken. Hügelzwerge: Ein gefährliches Spiel treibt dieses Volk: Sie leben an der Oberfläche, schutzlos dem Drachen ausgeliefert, und dabei leugnen sie die Gefahr, die von ihm ausgeht. Die Wacht, unsere wichtigste Aufgabe, scheinen sie vergessen zu haben, nur um mehr Zeit für ihre vielen Mahlzeiten erübrigen zu können. Brillantzwerge: ein bedauernswertes Volk, das seine Heimat erneut verloren hat. Ihr Umgang mit Edelsteinen und Schmuck ist wahrhaft von Angrosch gesegnet, doch manch andere handwerkliche Fähigkeiten lassen sie schändlich brach liegen, und die wahre Schönheit der Hallen unter dem Fels scheinen sie zu vergessen. Menschen: Wie Kinder sind sie, alles wollen sie auf einmal machen. Dabei fehlt es ihnen an Geschichte, an Tradition und Werten, auf die sie sich stützen können. Seid stets vorsichtig, denn sie ändern ständig ihre Meinung.

Drachen und Echsen: der alte Feind. Wir müssen wachsam bleiben, damit er keine Möglichkeit hat, wieder zu erstarken.

Die Hügelzwerge

Die Hügelzwerge für den eiligen Leser

Eigenname: Gorschafortbrumborim ('Kinder des Friedens/der Ruhe', kurz: *Brumborim)*

Gebiet: Hügellande rund um den Angbarer See, nennenswerte Gruppen in der Grafschaft Ferdok, Südgaretien/Schlund und Darpatien.

Anzahl: zwischen 7.500 und 8.500

Herkunft: nach dem Tag des Zorns vor etwa 4.000 Jahren Auszug aus Xorlosch ins Koschgebirge, später allmähliche Besiedlung der Täler

Bedeutende Ahnen: Aswadur (erster Bergkönig, führte die Hügelzwerge in den Kosch), Barinda (dessen Frau), Angbarosch Sohn des Asmond (erster Hochkönig nach dem Steinernen Zeitalter, schloss Frieden mit den Menschen), Ambros vom Kosch (Hochkönig, Verteidiger im Krieg der Magier), Grambalda Tochter der Gramba (Entdeckerin des gehopften Bieres)

Bedeutende Angehörige: Nirwulf Sohn des Negromon (Oberster Richter und Kanzler des Kosch), Ibralosch und Lorthax (Gehilfen des Obersten Ingerimm-Geweihten), Graf Ingramm von Schlund, Kubax Sohn des Doro (heldenhafter Wirt aus Angbar)

Auftreten: gastfreundlich, gemütlich, genießerisch

Beinamen: Kinder Aswadurs, Kinder Barindas, Kugelzwerge, Hü-gelinge

Wahlspruch: "Warum miteinander streiten, wenn man auch miteinander feiern kann?"

Volkes Stimme: "Wer einen Hügelzwerg zum Nachbarn hat, besitzt einen Freund fürs Leben ... und bald schon einen dicken Wanst."

Als die Hügelzwerge nach dem Tag des Zorns über Land in die Koschberge zogen, wurden sie wider Erwarten weder von Drachen angegriffen, noch verfielen sie unter dem Sonnenlicht dem Wahnsinn. Stattdessen begannen sie die Schönheit der Landschaft zu schätzen, legten zunächst größere Äcker und Weiden außerhalb ihrer Stollen an, bis sie diese schließlich völlig verließen, um sich in den lieblichen Tälern am Saphirsee (dem heutigen Angbarer See) niederzulassen. Heute prägt das Bild des vor seinem Hügelhaus unter freiem Himmel sitzenden, Pfeife schmauchenden und die Natur genießenden dickbäuchigen Hügelzwergs das Bild dieses Volkes. Diese Lebensweise hat sich von jener des in seinen dunklen Hallen hart arbeitenden oder axtschwingenden Angroschim derart weit entfernt, dass so mancher Erz- oder Ambosszwerg beim Gedanken an die Vettern in den Hügeln verächtlich die Nase rümpft.

Verbreitung

Hügelzwerge lieben sanft hügelige Landschaften mit vereinzeltem Laubwald, aber möglichst ohne reißende Flüsse, dichte und dunkle Buchen- oder Nadelwälder, anstrengende Steigungen oder widrige Wetterlagen; alles in allem Bedingungen, die die Hügellande rund um den Angbarer See hervorragend erfüllen. Schon deshalb leben die allermeisten Hügelzwerge wie ihre Vorfahren in diesem friedlichen Landstrich der Koschprovinz; daneben zieht sich ein lockeres Band nennenswerter Siedlungen über das Ferdoker Land und das südliche Garetien bis nach Darpatien.

Lebensweise und Baukunst

Nach eigener Einschätzung ist es um die Kunst der Architektur bei den Hügelzwergen nicht besonders bestellt. Nicht, dass ihnen die theoretischen Kenntnisse dazu fehlen, sie wenden sie einfach nicht an. Denn weder kunstvoll gemeißelten Höhlenhäusern, noch hoch aufragenden Kuppeln aus Marmor oder Granit gehört ihr Herz: Wie ihr Name schon andeutet, leben sie in kleinen, beschaulichen Hügelhäusern, die halb über, halb unter der Erde liegen und meist mit Grasplacken gedeckt sind (siehe S. 61).

Das wichtigste, was ein solches Heim nach Überzeugung der Hügelzwerge sein muss, ist *gemütlich;* warm, und trocken außerdem.

Denn auch wenn die Hügelzwerge sogar den Angbarer See befahren, so sind sie doch keine Freunde nasser Kälte und vermeiden, dass Wasser durch die Wände ihrer Häuser sickert. Zumal das gute Leben die Hügelzwerge schon genügend anfällig für die Gicht sein lässt.

Ein übliches Hügelzwergenheim ist von einem Garten umgeben, der die Bewohner mit den nötigsten Beeren (oft Brombeerhecken, deren Stacheln zudem Diebe fernhalten), Früchten, Gemüse und Kräutern versorgt — darüber hinaus an warmen Tagen beschauliche Stunden auf einer kleinen Bank inmitten rankender Blüten bietet. Manchem Zwerg ist sein Garten zu einer zweiten Wohnstube geworden, die gut gepflegt, mit hübschem Zaun umgeben, fein säuberlich mit 'Erbsen', 'Erdbeeren' oder dergleichen beschriebenen Holztäfelchen bestückt und allerlei Zierrat wie 'Gartenelfen' — kleinen Elfenfiguren aus Ton — verschönert wird. Die eigentliche Wohnstube ist, auch für Gäste, ebenso einladend. Allerlei Erinnerungsstücke wie Schützentrophäen oder kleine Gemälde sowie verzierte Zinnkrüge zeigen zudem ein beredtes Bild vom Gastgeber. Natürlich setzt sich die Behaglichkeit auch in den anderen Räumen fort, wie der geräumigen Küche, der Speisekammer, der höhlenartigen Schlafstube und selbst der meist abseits stehenden Latrine, die oft mit Deckchen und Schnitzwerk verziert ist. Schließlich verbringt ein normaler, also wenig reisefreudiger, Hügelzwerg einen großen Teil seines Lebens an diesem Ort. Weitere Einblicke in eine typische hügelzwergische Siedlung finden Sie im Abschnitt über die zwergische Baukunst ah Seite 56.

Weltsicht und Glaube

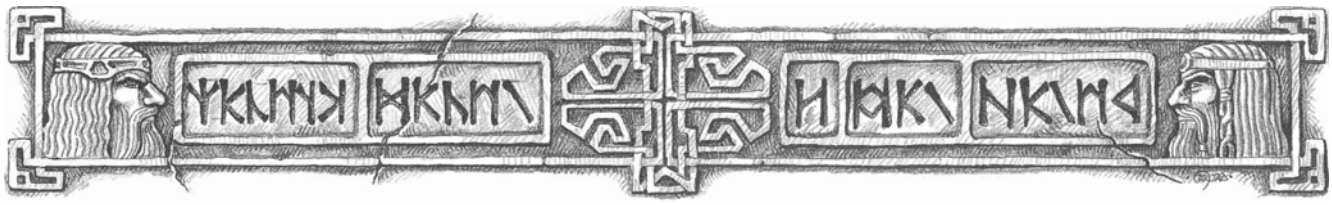
Es verwundert nicht, dass die hügelzwergische Art, Angrosch zu ehren, sehr dem menschlichen Ingerimm-Glauben ähnelt. War es doch ihr Volk, das den Menschen einst vom Gott des Handwerks berichtete und bei der Errichtung seines höchsten Heiligtums in Angbar half

Mag der dortige Hüter der Flamme bisher meist ein Mensch gewesen sein, seine beiden Gehilfen gehören bis heute fast immer dem Hügelvolk an und haben großen Einfluss auf den Kult. Der wichtigste Unterschied zwischen dem menschlichen Angbarer Ritus und der Sichtweise der Hügelzwerge ist natürlich, sass die meisten Ingerimm noch immer auch Angrosch nennen und als jenen väterlichen Gott ansehen, der sie einst erschuf Das hält so manche Wirtin nicht davon ab, eine wohlgenährt aussehende Zwergen-Statue von dessen 'Gattin Travia' in die Ecke ihrer Gaststube zu stellen; selbst seinem 'kleinen Schwesterchen Peraine' wird gelegentlich von leidenschaftlichen Gärtnern der eine oder andere rotbäckige Apfel geopfert.

Dem Vormachtsanspruch des Xorloscher Bewahrers der Kraft dagegen steht das Volk so fern wie kein zweites. Die meisten lehnen diesen Anspruch offen ab und betrachten den erzzwergischen Patriarchen als ehrgeizigen Irrlehrer, der die Angroschim am liebsten in dunklen Kavernen sieht, mit Spitzhacke in den Händen und den drachischen Feinden im Sinn: eine Weltsicht, von der sich das Volk schon lange verabschiedet hat und die sie als überholt, weltfremd und — am schlimmsten von allem — genussfeindlich ansieht.

Brauchtum

Auch wenn sich wohl keines der Angroschim-Völker so sehr von seiner ursprünglichen Lebensweise entfernt haben mag wie die Hügelzwerge, so sind die verbindenden Traditionen doch nie in Vergessenheit geraten. So wird etwa die Feuertaufe nach wie vor als hoher Festtag im Leben gefeiert, wenngleich weniger mystisch und düster als bei den Brudervölkern. Meist schichten die Freunde des Täuflings



am Tag zuvor einen Kreis aus Holzscheiten auf, während die Sippenälteste ihn selbst mit guten Ratschlägen und Geschichten auf das bevorstehende Ereignis vorbereitet. In der Nacht steigt ein Angrosch-Geweihter in die Mitte des Kreises und entzündet ihn im Beisein der meist zahlreichen Gäste — oft der gesamten Dorfgemeinschaft, die dabei andächtig den Choral *Allvater Erdenfürst* anstimmt. Der Täufling wird herangeführt und muss nun den Mut und das nötige Vertrauen in Angrosch besitzen, die lodernden Flammen zu überspringen. Dieser Schritt wird meist mit freudigen Rufen honoriert und mündet sodann in die feierliche Weihe durch den Geweihten — mit diesem tritt der Prüfling dann wieder aus dem Kreis heraus und feiert anschließend in den nächsten Tag bei Braten und Bier seinen Schritt ins Erwachsenenalter.

Große Bedeutung haben, nicht nur bei Festen wie der Feuertaufe, auch die *Heimsteine*. Ähnlich der Sippensteine der anderen Völker sind dies im Dunkeln schwach glimmende Halbedelsteine, die in einem Ritual die Verbundenheit mit einem neugewählten Siedlungsplatz verkörpern. Es heißt, der Heimstein leuchte bei Gefahr für das Heim heller und erlösche, wenn eine Heimstätte verlassen wird. Es soll Geweihte und begabte Zwerginnen geben, die aus seinem Zustand noch viel mehr zu deuten vermögen. Im täglichen Leben wird dieser Heimstein jedoch weniger hochgeehrt, sondern gewissermaßen `kumpelhaft' in Feiern mit einbezogen, indem man ihn mit Blumen oder anderem Zierrat schmückt.

Geselligkeit und Kochkunst

Die Gastlichkeit der Hügelzwerge ist geradezu sprichwörtlich. Wo andernorts Zank und Fehde die Nachbarschaft prägt, wird man dies bei den friedliebenden Angroschim kaum finden. Aus Erfahrung weiß man, dass die Gemeinschaft vieles erleichtert und nichts das Leben so sehr und unnötig erschwert wie Streit. Nicht zuletzt daran mag es liegen, dass man so oft es geht mit der gesamten Dorfgemeinschaft feiert. Ob Geburt, Feuertaufe, Bund aus Feuer und Erz, Meisterprüfung oder ein bemerkenswerter Geburtstag — wie der 222ste, ein guter Anlass findet sich stets. Wer durch die Hügellande reist, wird, vor allem in den Sommermonaten, immer wieder auf ausgedehnte Feiern treffen, an denen auch er als Reisender gerne teilnehmen darf

Kaum jemand versteht es, so gemütliche Festlichkeiten auszurichten wie die Kinder Aswadurs. Ihre Musik mit Quetschbeutel, Fidel oder Laute lädt nur zu gerne zum Mitsingen ein. Die Hügelzwerge waren zudem die ersten, die Bier mit Hopfen veredelten, und sie verstehen sich bis heute darin besonders gut. Vor allem bei abendlichen Runden wird auch gerne einmal selbst angebauter Wein oder ein guter Tee genossen und ein Pfeifchen geschmaucht. Aber auch die Würste, Braten und sonstigen Köstlichkeiten beweisen, ebenso wie die meist rundlichen Bäuche und vollen Wangen, wie leidenschaftlich ein 'Kugelzwerg' speist.

Die hügelzwergische Kochkunst ist ein Thema, mit dem sich ganze Bücher füllen ließen. Sie gelten als Meister einer Küche, die sich am besten als `deftig-gutbürgerlich' beschreiben lässt und vor allem aus gut gewürztem und gebratenem oder gedünstetem Fisch oder Fleisch besteht, zu dem Gemüse, Käse, Brot und Pilze gereicht werden —manchmal auch so exotische Beilagen wie Klöße aus BornlandkartoffeIn. Gerne werden zwischendurch auch kleine Speisen wie gesalzenes Gebäck, Nüsschen oder scharf gewürztes Röstbrot verzehrt, die vor allem einen Sinn zu haben scheinen: den Esser durstig zu machen und damit die reichliche Aufnahme von Bier zu begründen.

Die bei den anderen Zwergenvölkern so beliebten Eintöpfe und Fleisch-Pilz-Pfannen dagegen werden als 'furchtbarer Mischmasch' ebenso gemieden wie horasisch-verspielte Trüffelschäume — der Hügelzwerg will wissen, was er isst, auch wenn es sich 'nur' um ein einfaches Nachtmahl aus frischem Brot, Wengenholmer Ziegenkäse und Pfeffersikrami handelt. Es ist für ihn selbstverständlich, auch auf Reisen stets eine kleine Auswahl seiner Lieblingsgewürze mit sich zu führen, um sich sicher sein zu können, dass jedes Mahl auch ein Genuss nach eigenem Geschmack wird. Dabei schert man sich auch nicht um böse Blicke von Wirtinnen oder selbst hochadeligen Gastgebern, sondern wundert sich bestenfalls über das bisweilen spürbare Unverständnis.

Kleidung und Körperpflege

Was ein wahrer Hügelzwerg am Leib trägt, muss vor allem eines sein: bequem. Was nützt das schönste Kleid, wenn es kratzt, oder die teuerste Hose, wenn sie kneift? Weite Ärmel, gut gepolsterte Hosen, weiche Stoffe und Materialien stehen dabei hoch im Kurs. Oft entsprechen sie dabei den auch von den menschlichen Nachbarn getragenen Trachten.

Frauen bevorzugen weite und bestickte Röcke — oft mit ausladendem Ausschnitt. Schmuck wie bei den Brillantzwerginnen sehen sie als sinnlose Eitelkeit an. Alleine die Haare werden zu hübschen Kränzen und Zöpfen geflochten.

Männer tragen über ihrem Hemd gerne eine Weste, in deren Taschen man wichtige Dinge wie Pfeife und Zunder unterbringen kann, dazu oft in Jahren eingesessene Lieblingshosen. Die Barttracht der männlichen Angroschim ist stets gepflegt—weitaus seltener als bei Erz- und Ambossvolk geflochten, stattdessen manchmal kunstvoll gezwirbelt —wenn auch nicht so hemmungslos wie bei manchem Brillantzwerg. Wie diese schrecken sie jedoch nicht davor zurück, ihren Bart dezent zu stutzen — bisweilen gar Kinn oder Wangen zu rasieren.

Kampfesmut und Waffenhandwerk

Schon jene Urahnen, die einst mit Väterchen Aswadur (der selbst übrigens durchaus wehrhaft gewesen sein soll) aus Xorlosch auszogen, gehörten zu Sippen, denen Zank und Kampf ein Graus war. So ist es kein Wunder, dass nur wenige große Kriegerinnen oder stolze Axtschwinger dem Hügelvolk entstammten (bestenfalls einige Büttel oder Sappeure, jedoch war schon seit Zwergengedenken kein Hügelzwerg mehr auf der Xorloscher Drachenkampfschule). Ob dies eher daran liegt, dass dieses Volk die Drachenkriege als spannendes und geschichtenreiches, aber längst abgeschlossenes Kapitel sieht, oder daran, dass die wenigen Hügelinge schon aus Prinzip schlechtere Chancen beim strengen Auswahlverfahren haben, ist unklar.

Tatsache ist jedenfalls, dass die Hügelzwerge es für weitaus schlauer halten, in friedlichen Gebieten zu leben und Kampf zu meiden. Sollte doch einmal Gefahr drohen, ziehen sie sich in ihre mit stacheligen Sträuchern zusätzlich getarnten Hügelhäuser zurück, statt Leib und Wohlergehen in einer Schlacht zu riskieren. Jeder einigermaßen kluge Hügelzwerg ist sich bewusst, dass er als friedliebendes Geschöpf 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.

Es soll allerdings so manchen Koch geben, der mit seiner schweren Eisenpfanne besser umzugehen versteht als mancher Ork mit seiner Keule. Gefährliche Waffen haben die Hügelzwerge ansonsten nur selten — und meist nur als dekorativen Wandschmuck im Haus.

Eine klare Ausnahme bildet hier die Armbrust, die sich schon traditionell in fast jedem ihrer Heime findet; denn ihre Besitzer wissen, dass sie mangels Gewandtheit und Übung im Nahkampf nur wenig Chancen haben, und setzen deshalb alles daran, eventuelle Feinde schon auf Entfernung besiegen zu können. Zu vielen Festlichkeiten gehört ein Wettbewerb der Schützen, bei dem — je nach Anlass — auf bunte Scheiben in Adlerform, Drachenpuppen aus Stroh, leere Bierfässer oder ähnliche Objekte gezielt werden muss — und dessen Sie-

gerin hohes Ansehen genießt. Man sollte ihre Geübtheit im Umgang mit den Armbrüsten daher nicht unterschätzen. 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 mancher Räuher hat in seinem Leben nichts anderes mehr erblickt.

Ausgewählte Sippen

Grambax – Braumeister aus Ferdok

Man sagt, es war reiner Zufall, dass der Wirtin Grambalda aus der Sippe Grambax einst ein Beutel mit Hopfen in den Braukessel fiel – jedoch daran, dass es ein *glücklicher* Zufall war, wagt heute niemand mehr zu zweifeln. Denn dies war die Geburtsstunde des Bieres, so wie wir es heute kennen. Mittlerweile betreibt ihr Nachfahr Grotho Sohn des Grax in siebter Generation das weithin berühmte Brauhaus von Ferdok und sorgt dafür, dass ihr Erbe fortlebt. Stets hat er ein waches Auge darauf: dass auch kein anderer Baumeister ihn an Ruhm und Qualität übertrumpft. So lässt er sich, bisweilen unter abenteuerlichen Umständen, immer wieder Kostproben anderer Brauerein heranschaffen, um sie zu testen. Auch wenn in Angbar der Ausschank von Ferdoker Bier noch immer auf Strafe verboten ist und auch andere Brauereien den guten Ruf des Ferdokers streitig zu machen versuchen, so zweifelt – wer die weiten Hopfenfelder rund um Ferdok sieht – niemand daran, dass das Grambax-sehe Bier weiterhin ein Inbegriff bester zwergischer Braukunst bleibt.

Die Wurzelzwerge – die scheuen Vettern

Vor einigen Jahrhunderten peinigte der Drache Greing das Land in den südöstlichen Ausläufern der Koschberge, unweit von Koschtal. Er zog über Jahre hinweg plündernd und brandschatzend von Dorf zu Dorf – und niemand konnte wissen, wo er als nächstes auftauchen würde. Die Furcht trieb einige Hügelsippen dazu, sich gänzlich in ihre Häuser zurückzuziehen. Sie pflanzten Bäume und Sträucher auf ihren Heimen, bauten die Gänge zwischen ihren Wohnstätten aus, errichteten gar unterirdische Versammlungsorte und Tavernen. An die Oberfläche aber wollten sie kaum noch gehen. Noch heute sollen sie zurückgezogen in ihrem – mittlerweile unter einem stattlichen Wald verborgenen – unterirdischen Dorf leben. Aus den Wurzeln sollen sie gar Möbel und Zierwerk geflochten haben, sich nur noch von den Früchten und Tieren des Waldes ernähren sowie gänzlich scheu und weltfremd geworden sein.

Viele Sippen haben, vor allem im Kernland der Hügelzwerge rings um Angbar, großen Einfluss und Bekanntheit. Die Ingerimm-frommen Kupferblatts, die klugen Silberhaars, die sture Sippe Sauerklos (die als einzige Familie noch immer ein Hügelhaus inmitten der Angbarer Altstadt ihr eigen nennt), aber auch die Sternhagels (Alchimisten und Schnapsbrenner), Hopfingers (Obst- und Blumenzüchter) und Sandsteiners (eifrige Sammler) sind nur wenige Beispiele.

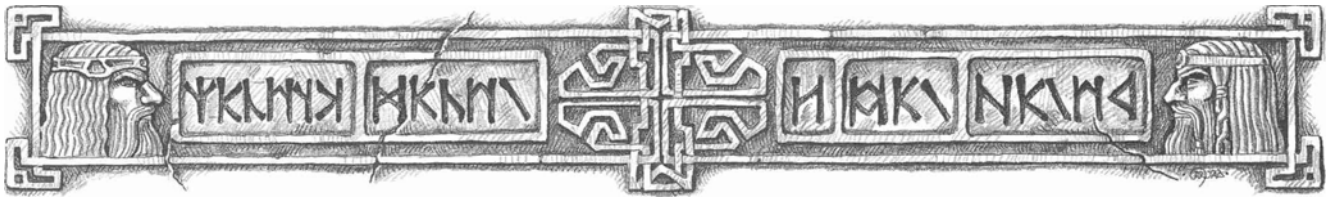
Zwar keine Sippe, aber dennoch erwähnenswert sind die zahlreichen oft hügelzwergischen Greven, die im Dienste des Koscher Fürsten durch dessen Provinz ziehen und in ihrem jeweiligen Fachgebiet für Ordnung sorgen. Etwa die Braugreven, die für die Einhaltung des Reinheitsgebotes bürgen, die Grenzgreven, die ein wachsames Auge auf die Grenzsteine haben, der Registrargreve, oberster Hüter der Adelsverzeichnisse und Stammbäume oder der Erbgreve, dem die Wahrung der alten Traditionen obliegt.

Handwerk und Wirtschaft

Generell lässt sich sagen, dass Hügelzwerge von Bergbau, Erzverhüttung oder komplizierter Mechanik vergleichsweise wenig wissen und Handwerke wie die Schmiede- oder Steinmetzkunst nicht ganz so perfekt betrieben werden wie bei anderen Völkern. Dieser Mangel wird aber durch günstigere Preise und einfache, aber ansehnliche Verzierungen wettgemacht, zumal die Qualität zumindest jener der Menschen entspricht. Es gibt so manchen Wagner, Polsterer, Schreiner oder Drechsler, der sich einen hervorragenden Ruf erarbeitet hat. Ihre eigentliche Stärke liegt jedoch bei jenen Handwerken, deren Produkte man am Ende verzehren kann – den Bäckern, Metzgern oder Brauern.

Der relative Wohlstand der Hügelzwerge 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 von anderen Völkern der Angroschim in größerer Perfektion ausgeübt werden: Die Klingenschmiede der Ambosszwerge zum Beispiel sind in der Regel besser. Doch wenn sich eine, sagen wir, Angbarer Metzgerin ein neues scharfes Knochenbeil anschaffen will, hat sie zwei Möglichkeiten: Entweder sie legt monate-, wenn nicht jahrelang jeden Heller auf die Seite, um schließlich die enormen Preise eines Amboss-Schmiedes und seiner Zwischenhändler zahlen zu können – oder sie gibt sich mit einer etwas geringeren Qualität zufrieden (die noch immer fast alle menschlichen Erzeugnisse um Längen schlägt) und bekommt das Beil vom `Nachbarn' gegen die Zusage, ihm in den nächsten drei Jahren jeden Monat eine gut abgehangene und zarte Rinderkeule zu liefern.

Aus dieser Art zu handeln hat sich hei den Hügelzwergen 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



Hügelzwerge haben deshalb die manchmal befremdliche Eigenart, so gut wie kein Geld mitzunehmen und ihren Gast- und Herbergswirten stattdessen je nach Beruf kleinere Arbeiten und Reparaturen anzubieten.

Magie

Trotz ihres ähnlichen Lebensraumes haben die Hügelzwerge kein spannungsfreies Verhältnis zu den Geoden. 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 Magiekundigen — vielleicht gar Elfen — 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 Artefakte werden von Hügelzwergen daher ebenfalls eher misstrauisch und widerwillig verwendet, später aber umso begeisterter, je leichter 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 Gletscherwürmer und Grottenolme.

Gängige Ansichten der Hügelzwerge über die ...

Erzzwerge: Sie glauben, ihre versteinerte Weltsicht sei die einzig wahre. Dabei wissen die meisten nicht einmal, wie herrlich ein lauer Frühlingstag jenseits ihrer dunklen, kahlen Hallen sein kann.

Ambosszwerge: raubeinige und heldenhafte Gesellen mit geselligem und humorvollem Kern. In ihnen fließt Kriegerblut —schade für sie, sonst würden sie manches gelassener sehen.

Brillantzwerge: ein Volk von hoher Kultur und Gerissenheit, aber leider nur zu oft vom Pech verfolgt. Man sollte auf seine Geldkatze acht geben, wenn ein Brillantzwerg in der Nähe ist.

Menschen: fast immer gute Nachbarn — bedauerlich, dass sie meist, kaum hat man sich mit ihnen angefreundet, schon wieder alt werden und sterben.

Drachen und Echsen: Ihre Zeit ist lange vorbei. Man sollte sie als Relikte alter Tage eher bestaunen als erschlagen.

Hügelzwerge als Abenteurer

»Ach ja — die kleine Norgalda Glimmbock. War ja schon immer ein Sorgenkind ihrer Sippe — stets neue Flausen im Kopf Neulich hat sie sogar ihre Sachen gepackt, ein kleines Abschiedsmahl gegeben, etwas Brot und Braten eingepackt und ist schließlich in die Welt gezogen, um sie zu erkunden wie ihr Vorbild, der Wengel aus der Angbarer Puppenkiste. Es musste ja so kommen

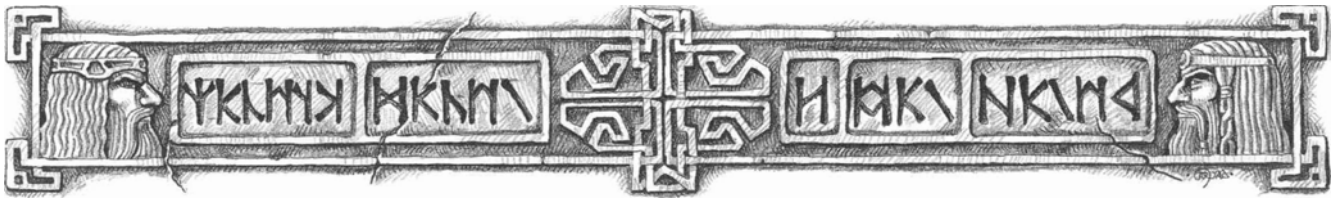
Hügelzwerge lieben Geschichten. Schon im Kindesalter lassen sie sich nur zu gerne Legenden von fernen Landen und Fabeln von wundersamen Geschöpfen erzählen — eine Leidenschaft, die die meisten von ihnen bis ins hohe Alter begleitet. Der Gedanke, dass man selbst ausziehen könnte, um all das zu erleben, ließe den meisten jedoch ihren Blaubeerkuchen vor Schreck im Halse stecken bleiben. Nur selten begnügen sich manche nicht mit Erzählungen und den kleinen Abenteuern des Alltags (wie dem Honigdiebstahl aus einem wilden Bienenstock), sondern werden meist von ihrer Neugier, manchmal auch von ihrer Sammelleidenschaft, Braut-, seltener auch Bräutigamssuche oder dem Drang nach Ruhm oder gemütlichkeitsverheißendem Wohlstand auf Abenteuerfahrt gelockt.

Dabei werden sie jedoch noch geraume Zeit danach streben, die gewohnte Geborgenheit zu bewahren, was die Gefährten unter Umständen an ihrer Tauglichkeit zum fahrenden Abenteurer zweifeln lässt. Für Hügelzwerge auf Reisen ist es einfach notwendig, des Nachts in einem sauberen Gasthof (selbstverständlich Einzel- und allenfalls Gruppenzimmer) zu schlafen, die Essenszeiten und den Nachmittagstee einzuhalten und unnötige körperliche Anstrengungen weitgehend zu vermeiden. Freilich könnten sie im Notfall darauf verzichten — doch nur unter starkem Groll gegen jene, die sie von dieser Behaglichkeit abgehalten haben, seien es Gegner, Verfolger oder Mitreisende. Auch wenn wallende Gefühle wie brennender Hass ihrem ruhigen Gemüt fremd sind, so gab es doch Fälle, in denen einzelne Helden kreuz u durch Aventurien gereist sind, um den Schurken zu stellen, sen Umtriebe einst für die Vernichtung des besten Birnbäume, ganzen Provinz verantwortlich waren.

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

Trotz dieser und ähnlicher Marotten sind die Hügelzwerge für eine Heldengruppe meist eine wohltuende Bereicherung. Nicht nur, dass sie durch ihre Geselligkeit leicht Zugang zu Gefährten oder Fremden finden, ebenso soll noch nie eine Heldengruppe mit einem Hügelzwerg in ihren Reihen verhungert sein — dagegen schon so manche mit kleinen Pölsterchen durch die Lande ziehen. Auch ihr Hang zum eigensinnigen Wissensdurst hat bisweilen unerwartet gute Seiten — während ein Andergaster Krieger ein hervorragender Kenner der Waffenkunst sein mag, die horasische Magierin profunde Kenntnisse in Bosparano und Magiekunde vorweisen kann, so mag es dem Hügelzwergen vorbehalten sein, die Pfeife eines Widersachers am Tabak zu erkennen oder das Portrait des Grafen von Ask richtig zuzuordnen, weil sein Großtantchen Oina doch zufällig eine hübsche Büste des hochwohlgeborenen Herren auf ihrem Kaminsims stehen hatte.

Die herausragendste Eigenschaft des Hügelvolkes mag aber auch ihre wertvollste für eine Heldengruppe sein — wen sie einmal als Freund in ihr Herz geschlossen haben, dem stehen sie stets in unverbrüchlicher Treue zur Seite —, ob an Freudenfesten, im tiefsten Kerker oder gar beim letzten Gefecht.



Die Brillantzwerge

Die Brillantzwerge für den eiligen Leser

Eigenname: Groschadomadim ('Kinder der Kühnheit', kurz: *Domadim)*

Gebiet: östlicher Raschtulswall, oberhalb der Kamah-Quelle

Anzahl: ca. 5.000

Herkunft: Curobans Stamm, mit Calaman aus Xorlosch fortgezogen, zuletzt aus den Beilunker Bergen vertrieben

Bedeutende Ahnen: Curoban (Stammvater, um 7500 v.BF), Calaman Sohn des Curthag (Meisterdieb, stahl Ordamons Krone aus Pyrdacors Hort, um 3075 v.BF), Ramoxosch III. von Lorgolosch (Hochkönig, kämpfte mit den Elfen gegen die Orks, schloss den Saljeth-Pakt, um 150 v.BF)

Bedeutende Angehörige: Cendrasch Sohn des Odmar (König von Angralosch), Ingrascha Tochter der Irin (Angrosch-Hochgeweihte), Xenos von den Flammen (Feuergeode), Grundeon Sohn des Grabosch (hzgl. Baumeister zu Methumis), Saldor Foslarin (Oberhaupt der weißen Magiergilde)

Auftreten: offen, neugierig, abenteuerlustig

Wahlspruch: "Das Glück ist mit dem Tüchtigen!"

Volkes Stimme: "Vor den neuen Zwergen im Raschtulswall müsst Ihr Euch in Acht nehmen, Effendi. Die sind gewitzter als die schlimmsten Basarhändler — und kaum habt Ihr einen Augenblick nicht aufgepasst, da haben sie Euch die besten Waren abgeschwatzt oder sind mit Euren Klunkern längst über alle Berge."

Das kleinste der vier großen Völker sind die Brillantzwerge, deren Vorliebe für Kunst und Eleganz berühmt, ihr Streben nach Ruhm und Schätzen in ganz Aventurien aber geradezu berüchtigt ist. Besonders das Goldschmiedehandwerk und die Edelsteinbearbeitung genießen unter ihnen ein hohes Ansehen, woraus sich auch ihr Name ableitet. Der in Vollendung zum Brillant geschliffene Diamant gilt als höchstes Symbol des Volkes.

Mancherorts werden die Brillantzwerge ob ihrer Ungebundenheit auch als Freie Zwerge, ob ihres bisweilen zweifelhaften Respekts vor dem Eigentum anderer als Marderzwerge oder nach ihrer alten Heimat noch als Beilunker Zwerge bezeichnet.

Verbreitung

Die Heimat der Brillantzwerge ist seit ihrem Exodus aus den Beilunker Bergen das junge Königreich Angralosch im östlichen Raschtulswall. Aus ihrer neuen Hauptstadt Simiador im Berg Djer Anghravash versuchen sie — dem geschäftigen Treiben an den vielen Baustellen zum Trotz — alsbald wieder eine ehrenvolle Stätte höchster Kultur zu machen, wie es das gefallene Schatodor in Lorgolosch war. Daneben aber lassen sich die entdeckungsfreudigen und abenteuerlustigen Söhne Curobans vom Hohen Norden bis zum Tiefen Süden in ganz Aventurien antreffen, sei es nur auf der Durchreise oder in zeitweiliger Ausübung eines gefragten Handwerks — meist 'lediglich' für einige Jahre oder Jahrzehnte.

Die größte dauerhafte Siedlung außerhalb der heimischen Höhlen liegt in der Goldschmiedestadt Silas im Lieblichen Feld, vor allem seit dort neben einigen weiteren der aus Lorgolosch Exilierten auch der Großteil des Erkundungstrupps 'gestrandet' ist, der in den Goldfelsen nach einem neuen Siedlungsgebiet für die Brillantzwerge gesucht hatte, bevor man im Raschtulswall fündig wurde. Wachsend ist daneben auch die Zahl der Brillantzwerge in der Stadt Fasar — zumal König Cendrasch als Schutzherr der dortigen Angroschim angesehen wird.

Lebensweise

Eine bedeutende Rolle nimmt im Leben der Brillantzwerge der Handel ein, da sie sich gerne als kulturelle Elite ansehen und grober Arbeit eher abgeneigt sind. Viele Güter — insbesondere Lebensmittel — erwerben sie dafür im Austausch gegen ihre Kunstwerke und Bodenschätze, während sie in den eigenen Gärten lieber Blumen und Duftkräuter züchten. Selbst den Stahl für die von ihnen bevorzugten schlanken Klingenwaffen (vor allem Schwerter) führen sie oft von ihren Vettern aus dem Amboss oder Eisenwald ein. So ist es auch nicht verwunderlich, dass die Brillantzwerge in ihrer neuen Heimat bereits wieder einträgliche Handels- und Tauschbeziehungen haben einrichten können: Was sie nicht von den Ferkinas der Bân Anghrachan bekommen können, erwerben sie meist bei den Bauern und auf den Basaren im nahen Aranien oder Mhanadistan.

Die Gemeinschaft der Freunde Lorgoloschs

Den Verlust der alten Heimat Lorgolosch haben trotz des offensichtlichen Reichtums Angraloschs längst nicht alle Brillantzwerge verwunden — und so kam es in der Zeit seit dem Auszug aus Schatodor zur Gründung mehrerer 'Freundeskreise Lorgoloschs', die sich auf unterschiedliche Art und Weise für eine Rückeroberung der alten Bergfreiheit einsetzten. Je nach Mentalität wurden Sabotageakte und Mordaufträge in den Schwarzen Landen ebenso unterstützt wie offene Vorstöße militärischer Einheiten (vornehmlich des Mittelreichs) oder diplomatische Bemühungen am Kaiserhof zu Gareth, die die Vordringlichkeit der Befreiung Lorgoloschs hervorheben sollten.

Diese unterschiedlichen Gruppierungen haben sich mittlerweile zur 'Gemeinschaft der Freunde Lorgoloschs' zusammenschlossen, um gemeinsam — und mit den beträchtlichen finanziellen Mitteln brillantzwergischer Spender ausgestattet —dem Ziel der Rückeroberung näher zu kommen. Leider besteht nach wie vor Uneinigkeit über die geeignetsten Methoden zur Erreichung dieses Ziels, so dass sich die einzelnen Zweige weiterhin mit eher kleinen Aktionen begnügen. Als Großmeister wurde der abwesende (und womöglich längst verstorbene) König Omgrasch von Lorgolosch gewählt, der im Verteidigungskampf gegen die Eroberer vermutet wird — und damit als einigende Kraft der verschiedenen Bemühungen nicht zur Verfügung steht. (Zur tatsächlichen Lage in Lorgolosch und dem Schicksal König Omgraschs siehe Seite 122.)

Die Wohnungen der Brillantzwerge liegen auf eine eigenartige Weise zugleich im Berg und im Freien: Tief in den Fels bohren sie nur ihre Edelsteinminen, ansonsten aber schlagen sie ihre Häuser nach Möglichkeit aus dem Stein von Berghängen und schließen sie zur Außenwelt nur mit starken Wänden aus Glas ab, bei besonders noblen oder repräsentativen Wohnungen auch durchsichtigem oder zumindest durchscheinendem Kristall. Da die Fertigung dieser Kristallwände aber eine schwierige und nur von wenigen Sippen beherrschte Angelegenheit ist, wird es wohl noch einige Zeit dauern, bis auch die Hänge Angraloschs (wie einst jene Lorgoloschs) umfassend von diesen eigentümlichen Behausungen eingenommen werden. Zumindest die dazu obligatorischen Hanggärten lassen sich vielerorts bereits erkennen. Im Gegensatz zu den Männern, die oft das Goldschmiede- und Juweliershandwerk wählen (nicht selten, um mit ihren Produkten die Frauen umwerben zu können), neigen die Brillantzwerginnen eher zu praktischen Berufen wie Maurerin oder Grob- und Waffenschmie-

din. Im Lieblichen Feld sind die brillantzwergischen Frauen dagegen traditionell Kunsthandwerkerinnen, Dichterinnen oder gar Malerinnen, die für ihre Künstlerkreise berühmt geworden sind.

Kleidung und Körperpflege

An Kleidung bevorzugen die Brillantzwerge bequeme Reisegewänder aus weichem Leder, Wolle und Leinen; schwere Rüstungen legen sie nur dann an, wenn sie es für wirklich notwendig halten. Ansonsten zeigen sie sich gerade in diesem Bereich jedoch als äußerst anpassungsfähig und -freudig: Am Rande des Raschtulswalls wurden bereits Brillantzwerge mit offensichtlich maßgeschneiderten Kaftanen und sogar Turbanen gesehen, während man sich in Silas ohnehin seit längerem schon an der (methumischen) Mode des Horasiats orientiert. Überall jedoch trägt man dazu stolz den oft selbstgefertigten Goldschmuck; einige Verwegene legen sogar einen Hauch Wangenrot auf und betonen ihre Augen mit einen schwungvollen Rußstrich (und werden dafür gern und ausgiebig von anderen Zwergen verspottet).

Eine hinreichende Sauberkeit sehen die Brillantzwerge als selbstverständlich an und verzichten nur in Notzeiten auf die tägliche Körperpflege. Die Männer sind dabei für ihre Eitelkeit besonders bekannt —verlangen doch die oft fein gekämmten und mit dem Brenneisen gewellten Bärte auch eine besondere Aufmerksamkeit. Obwohl sie auch in ihren eigenen Gärten Duftkräuter züchten, ist das Parfümieren des Körpers unter den Brillantzwergen noch eine seltene und häufig belächelte Vorliebe — auch wenn sie durch das Beispiel der benachbarten Tulamiden bzw Horasier unterstützt wird.

Weltsicht und Glaube

Wie alle anderen großen Zwergenvölker sehen sich auch die Brillantzwerge als Geschöpfe und Kinder Angroschs, den sie zudem als Schirmherren der Künste und des Handwerks verehren. Dennoch schreiben sie sich gegenüber den anderen Völkern einen gewissen elitären Status zu — zumal sie unlängst scheinbar ein weiteres Mal auserwählt wurden, um in Angralosch (rog.: Angroschs Tal) mit den dortigen Juwelenvorkommen die größten bekannten Reichtümer ihres Gottes nutzen zu können.

Neben Angrosch wird auch Phex (den sie `Fekol' nennen) verehrt, als gerissener Gott des Handels — und in zahlreichen Geschichten der Brillantzwerge tritt er als flinker und umtriebiger Begleiter oder Geselle des unerschütterlichen Angrosch auf, wobei er es durch seine Neugier und Abenteuerlust (eine Schwäche, die ihn in den Augen vieler Brillantzwerge nur noch sympathischer macht) stets auf einzigartige Art und Weise versteht, beide in Schwierigkeiten zu bringen, bevor sie sich gemeinsam doch aus jeder noch so misslichen Lage befreien.

Als Tochter Angroschs findet schließlich auch Simia eine gewisse Verehrung. Erzählen doch die Legenden, dass der Name des Volkes sich von einem prächtigen Brillanten ableitet, der einst ein Geschenk Simias an Calaman war. Zu ihren Aspekten werden vor allem der Neuanfang (in Angralosch besonders wichtig) sowie die Kunst der preisenden Minne und Brautwerbung gezählt.

Ausgewählte Sippen

Neben den nachfolgend genannten zählen auch die Sippen Beschar und Dartang (die in Zwerch als Silberschmiede konkurrieren), Foslarin (die für ihre filigranen Werkzeuge und ihre Bodenständigkeit berühmt sind — und über die Karriere des Gildenmagiers Saldor nicht sonderlich erfreut) sowie Gekarosch (als älteste Kristallwandhauer) zu den bekannteren des Volkes.

Sagallax – Klingenschmiede und Pferdezüchter

Die Sippe Sagallax gilt selbst in den Augen der anderen Brillantzwerge als außerordentlich abenteuerlustig. Kaum ein Mitglied dieser Sippe besteht nach dem Schmieden der ersten eigenen Klinge (eine Kunst, die sie wahrlich beherrschen) nicht darauf, diese selbst im Einsatz auszuprobieren. Sind sie aber erst einmal ausgezogen, dauert es oft viele Jahrzehnte, bis sie sich wieder dauerhaft in den heimischen Höhlen niederlassen. Nachdem im Zuge der borbaradianischen Angriffe auf die alte Heimat Lorgolosch die Ponyzuchten etlicher anderer Sippen große Verluste registrieren mussten, gewinnt auch dieses zweite Standbein der Sagallax an Bedeutung: Viele ihrer Tiere waren zu dieser Zeit nämlich mit einzelnen Sippenmitgliedern über den Kontinent verteilt und werden nun zum Wiederaufbau einer großen Zucht in Angralosch gesammelt.

Auringrom – Goldschmiede und Graveure

Die Sippe Auringrom behauptet, von den legendären Kunstschmieden Aurin und Raurin abzustammen — doch lässt sich dies nach Jahrtausenden und mehrfachen Umzügen natürlich nicht mehr beweisen. Tatsächlich zählen die Vertreter der Sippe jedoch noch heute zu den herausragendsten Goldschmieden und Graveuren des Brillantvolkes — und damit wohl Aventuriens. Seit nun fast 300 Jahren ist der Klan dabei auf zwei Siedlungsgebiete aufgespalten: zum einen die heimischen Höhlen von Lorgolosch und heute Angralosch und zum anderen die Goldschmiedestadt Silas im Horasreich, deren zwergische Besiedlung auf zwei Sippenmitglieder zurückgeht. Ob die beiden mittlerweile recht unterschiedlich geprägten Familienzweige dereinst wieder zusammenfinden oder sich vollends spalten, bleibt abzuwarten — ebenso wie die Frage, wer im Falle einer Spaltung den alten Namen weiterführen darf

Kunstsinn

Wie kein anderes Zwergenvolk haben die Brillantzwerge 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 von den Brillantzwergen aber haben immer einen besonderen Reiz — hier spürt man das Gefühl und die Begeisterung, die der Künstler in das Werk hat einfließen lassen. Kaum ein Brillantzwerg wird je 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 Brillantzwerge wird hauptsächlich auf Lauten, Harfen und anderen Saiteninstrumenten gespielt und 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.

Brautwerbung

‚Einst lebte Dumtosch Sohn des Doratosch viele hundert Jahre lang, ohne dass eine Angroschna sein Werben erhören wollte, denn er war zwar ein großer Künstler, aber unansehnlich und von hässlicher Stimme und grantigem Gemüt und wurde von allen Angroschax nur verlacht.

Da setzte sich der schon greise Durst-tosch in den Sinn, dass allein Simia seine ganze Kunst zu erkennen vermöge, und er nahm all seinen Mut zusammen und warb um die Tochter Angroschs. Und als Simia das stammelnde Lied Duratoschs vernahm und seine unbeholfenen Umschreibungen ihrer Kunstfertigkeit und den rostigen Klang seiner zitternden Stimme, da dauerte sie der Greis und sie wies ihn ein in die Kunst der Brautwerbung und wie eine Angroschna umdichtet werden will.

Und obwohl sie ihn dann sanft von sich wies, kehrte Duratosch mit leuchtenden Augen und schmeichelnder Stimme zurück und warb erfolgreich um die schöne Taloscha Tochter der Tombroscha und sein Rat war hoch begehrt unter den heiratsfähigen Angroschim. Und deshalb bitten wir um Simias Beistand, wenn wir um die Hand einer Schönen anhalten.«

—Erklärung eines reisenden Brillantzwergs an eine neugierige Hesinde-Geweihte

Ihren Frauen bringen die Brillantzwerge höchste Verehrung entgegen, denn auch in diesem Volk gibt es ihrer nur wenige. So hat sich die Sitte der Brautwerbung zu einem Extrem entwickelt, bei dem jede Zwergin drei bis fünf — ausgesprochene Schönheiten oder überaus kundige Handwerkerinnen sogar weit mehr — Verehrer hat, die mit Gedichten und Heldentaten um ihre Gunst buhlen und ihr alle denkbaren Geschenke bringen, um die Rivalen auszustechen. 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. Darüber hinaus behalten sie natürlich auch nach der Hochzeit die volle Entscheidungsgewalt im gemeinsamen Heim, leisten ihren Teil bei der Kindererziehung und dürfen sich bei längerer Abwesenheit des Gemahls sogar einen zeitweiligen 'Gesellschafter' erwählen.

Tierzucht

Ein wichtiger Beruf neben dem Kunsthandwerk, der Kristallzucht und der Klingenmacherei ist die Pferdezucht: Aus kleinwüchsigen Wildpferden haben die Brillantzwerge eine Rasse geschaffen, die dennoch die dicken Bäuche und kurzen Beine so vieler anderer Ponyrassen vermissen lässt und fast wie ein getreulich verkleinertes Novadi-Pferd wirkt. Das wundert weniger, wenn man weiß, dass Olamosch, einer der bedeutendsten Züchter der Brillantzwerge, schon vor vielen Jahrzehnten während der ersten Novadi-Kriege einem Scheich drei kostbare Stuten entwendete und erfolgreich in die bestehende Zuchtlinie einkreuzte, so dass heute viele der sorgfältig gehüteten Ponys der Brillantzwerge Shadifblut in den Adern haben. Auch der durch den Exodus aus Lorgolosch geschwundene derzeitige Bestand soll durch das Einkreuzen von Pferden aus der Nähe des Raschtulswalls mittelfristig wiederaufgefrischt und vergrößert werden. Die durch ihre Schlankheit geringere Tragkraft machen die eleganten und flinken Zwergenponys durch Trittsicherheit, Ausdauer und Genügsamkeit mehr als wett. Auf diesen Tieren vermögen die Brillantzwerge Reiterkunststücke zu vollbringen, die man von Angroschim nie erwarten würde.

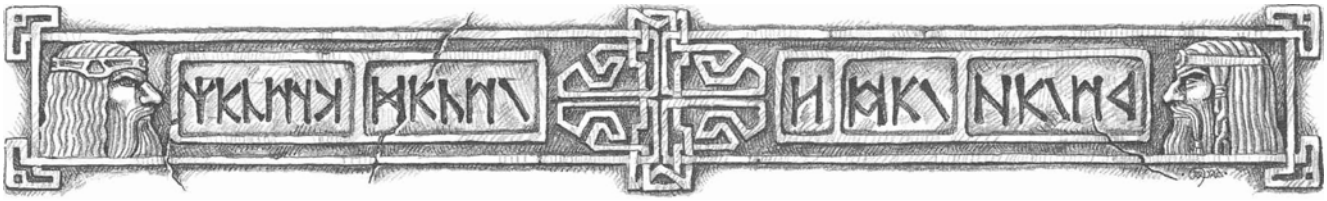
Andere Tiere der Brillantzwerge sind die von ihnen mit wahrem Eifer gezüchteten Hunde und Katzen, kleine, kurzbeinige und immens langhaarige Schoßtiere, die kaum etwas anderes tun als zu fressen und zu schlafen. Die Katzenzucht soll dabei auf zwei echte Al'Anfaner Katzen zurückgehen, die einem Brillantzwerg beim Bestich in der südlichen Stadt 'zugelaufen' sind.

Wissenschaft und Magie

Die Brillantzwerge sind Künstler und keine Wissenschaftler — zumindest die meisten von ihnen. Obwohl natürlich auch dieses Volk einzelne Gelehrte von großer Bedeutsamkeit hervorgebracht hat, fehlt ihm in der Breite die Begeisterung für eine spezielle Wissenschaft, wie sie etwa die Erzzwerge für die Rechenkunst empfinden.

Der Magie stehen sie wiederum eher neugierig als feindlich gegenüber — sie interessieren sich zumindest so weit dafür, wie ihnen dieses Wissen hilfreich sein kann. Auch magischen Artefakten können sie ihre Wertschätzung nicht verweigern, wenn sie sowohl ästhetisch ansprechend als auch von Nutzen sind.

Die Geoden der Brillantzwerge sind für gewöhnlich die freundlichsten und offensten aller Diener Sumus: Von einigen weiß man, dass sie den Umgang mit Magiern und sogar Elfen suchen, um ihre Kunst zu vervollkommnen. Daneben gibt es hin und wieder auch brillantzwergische Schüler an Magierakademien. Der bekannteste unter ihnen — Saldor Sohn des Sablon aus der Sippe Foslarin — hat es gar bis zum Gildenvorsteher der Weißmagier gebracht.



Gängige Ansichten der Brillantzwerge über die ...

Ambosszwerge: gestandene Kerle, die wissen, wie man die Axt schwingt. Oft ein bisschen zu verbissen für unseren Geschmack.
Erzzwerge: (Wehmütig) Sie leben noch immer in der alten Heimat. (Erstrahlend) Aber sie ahnen auch gar nicht, was sie dafür alles verpasst haben.
Hügelzwerge: Genießer, die sich keine Delikatesse entgehen lassen. Wenn du mit ihnen aber auf Reise gehen willst, lassen sie sich solange bitten, dass das Abenteuer meist schon vorüber gezogen ist.
Menschen: Weißt du, warum die Unseren meist schon nach einigen Jahrzehnten Wanderschaft wieder in die heimischen Höhlen zurückkehren? Nun, die ganzen neuen Freunde sind einem da schon wieder weggestorben — und zuviel Trauer macht trübsinnig.
Drachen und Echsen: Widerwärtiges Gezücht! Gestern wie heute. Kannst du es aber nicht erschlagen, stiehl ihm wenigstens was.

Brillantzwerge auf Wanderschaft

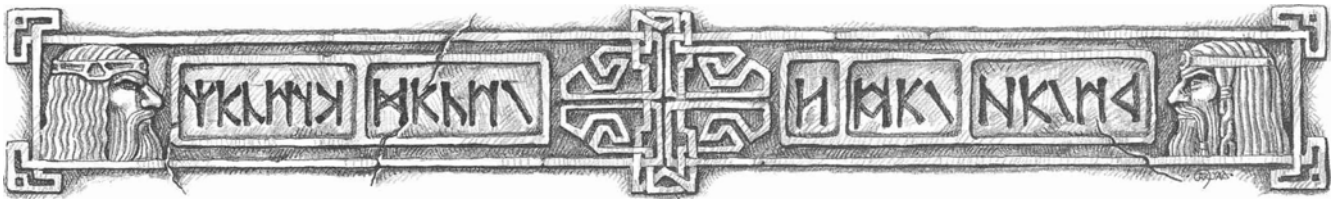
Neugier und Ruhmesstreben treiben die Brillantzwerge mehr als alle anderen Völker an — und so gab und gibt es kaum einen unter ihnen, der die heimischen Stollen nicht einmal für ein paar Jahre verlassen hat, um in ferne Länder aufzubrechen. Viele machen sich als Händler, fahrende Künstler und Handwerker oder schlicht als abenteuerlustige 'Streuner' auf die Reise durch Aventurien — stets die Augen nach einem guten Geschäft, einem gewagten Diebesstück und prinzipiell nach allem Neuen offen haltend, und letztlich auch auf der Suche nach einer Gelegenheit besonderer Auszeichnung, mit der einem die Brautwerbung in den heimischen Höhlen zum Kinderspiel werden soll. Bei ihren Reisen zeigen sie sich auch als die aufgeschlossensten Zwerge und schrecken weder vor einem Ritt noch vor einer Seefahrt zurück, solange sie das nicht jeden Tag machen sollen. Keinem anderen Zwerg wird nämlich so rasch langweilig — 'Sitzfleisch' ist ein in ihrem Rogolan unbekannter Begriff—, und immer wieder zieht es sie zu neuen Erfahrungen.

Seltsame Zwergenvölker

Umrazims Erben – Die Tiefzwerge

Die Tiefzwerge für den eiligen Leser
Gebiet: Höhlen und Stollen der Gebirge des Orklands und Gjalskerlands, vereinzelt auch des Svelltlands und des Mittelreichs zwischen Finsterkamm, Salamandersteinen und Schwarzer Sichel
Anzahl: ca. 700
Herkunft: degenerierte Nachkommen der Zwerge von Umrazim; ursprünglich Aboralms Stamm, der nach dem Tag des Zorns aus Xorlosch fortzog.
Bedeutende Ahnen: Aboralm (Stammvater, um 7500 v. BF), Aghira Tochter der Hescha (Calamans Verlobte, Frevlerin, um 3075 v. BF), Alberik Sohn des Arthag (Vater der Aghira, Gründer von Umrazim, um 3075 v. BF), Ardorag (letzter Bergkönig von Umrazim, um 2200 v. BF)
Bedeutende Angehörige: Druup (`Großkönigin' der Tiefzwerge von Rorkvell), Grook (`Bergkönig' der tiefsten Stollen von Kharkush), Blaak (ausgestellt in der Curiositea Phantastica von Faradan und Alvan von Thalusa)
Auftreten: lichtscheu, feige, hinterhältig
Volkes Stimme: "Tiefzwerge nennt Ihr sie? Blasshäutige Zwerge, ohne Haare und ohne Bart, sagt Ihr? Und sie haben sich vor dem Feuer gefürchtet? Hrmptl. Nein, Herr Mensch, das werden verdammte Wühlschrate gewesen sein, aber nie und nimmer Angroschim!"

Getrieben von Schuld und voller Reue zogen die Kinder Aboralms nach ihrer Flucht aus Xorlosch (siehe Seite 14ff.) nach Norden, wo sie irgendwo in den Bergen des Orklands auf Gold stießen und ihre neue Heimatstadt Umrazim gründeten — und wo ihr alter Fluch sie einholte. Die Geschichte dieser reichsten und legendärsten aller Zwergenbingen kann und soll hier nicht im Detail erzählt werden (weitere Informationen über Umrazim finden Sie auf Seite 16), erwähnt seien nur die erneut aufflammende Goldgier der Abkömmlinge Aboralms, ihr Stolz, als sie ihren Reichtum sahen und sich allen Strafen Angroschs überlegen wähnten, und wie sie schließlich in einer grausamen Revolte ihrer orkischen Sklavenarbeiter geschlagen und verjagt wurden.



Umrazim wurde zum größten Teil geplündert und zerstört, die Spuren der Fliehenden verlieren sich irgendwo im Norden Aventuriens. Allein hier und da haben Nachkommen der Herren Umrazims überlebt (zu denen neben den Tiefzwergen, wie man die entarteten Nachkommen der Zwerge von Umrazim nennt, auch die Roten Zwerge gehören, siehe Seite 89), doch nichts ist von ihrer einstigen Macht geblieben.

Körper und Geist

Die recht ungeschickten Tiefzwerge sind etwas kleiner als gewöhnliche Angroschim und sehen diesen oh ihres grobschlächtigeren Körperbaus und der abscheulich bleichen Haut nur noch wenig ähnlich. Darüber hinaus sind sie nahezu völlig haar- und bartlos. Jedoch sind sie bei aller Degeneration ebenso zäh und widerstandsfähig wie ihre normalen Verwandten und mit ihren Sinnen an das Leben in der Lichtlosigkeit angepasst. Ihre schmutzverschmierten Körper verhüllen sie allenfalls mit stinkenden Lumpen oder Fell- und Lederfetzen. Auch mit Hesindes Gaben sind die Tiefzwerge nicht gesegnet. In ihrem Stumpfsinn sind sie zu nur wenig größeren Geistesleistungen imstande als Oger oder Wühlschrate und allgemein derart ungelehrig, dass sie kaum aus ihren Fehlern lernen. Als Zahlworte kennen sie lediglich 'eins', 'zwei' und 'viele'. Die wenigen klügeren Vertreter ihrer Art werden daher rasch zu Anführern der Sippe oder Rotte. Geoden sind unter den Tiefzwergen keine zu finden.

Kein Wunder, dass unter aventurischen Wissenschaftlern die Meinung vorherrscht, die Tiefzwerge seien aus der Verbindung von Zwergen und Wühlschraten entstanden oder sie seien gar die Vorfahren dieser Plage — zwei Behauptungen, die jeden aufrechten Zwerg zur Weißglut treiben. Tatsächlich verabscheuen die Zwerge ihre niederen Vettern und leugnen jede Verwandtschaft; für die meisten von ihnen handelt es sich bei den Tiefzwergen um eine Abart der Wühlschrate, ist doch das Schicksal von Aboralms Stamm nahezu unbekannt.

Verbreitung

Viele Jahrhunderte lang lebten die Tiefzwerge vor allem in kleinen Verbänden in den Gebirgszügen des Orklands, wo sie in abgelegenen und verlassenen Bergwerken und tiefen Höhlen ein elendes Dasein fristen.

Die Tiefzwerge im Spiel

Helden werden kaum umhin kommen, sich mit den Tiefzwergen zu befassen, wenn sie die Bergwerke des Orklands aufsuchen oder auf der Suche nach zwergischen Relikten jener Region sind — oder gar nach der sagenhaften Zwergenbinge Umrazim forschen, in der noch heute unvorstellbare Schätze lagern sollen, von der aber außer einigen Tiefzwergen und eingeweihten Orks niemand genau weiß, wo sie denn liegt, vermutlich irgendwo an den Hängen des Firunswalls.

Auch scheinen die Tiefzwerge noch heute eine Reihe von Artefakten und Schätzen aus Umrazims Tagen zu besitzen. Unter svelltschen Schatzsuchern gibt es den Glauben, dass die Bleichghule diesen Dingen heute keine Bedeutung mehr beimessen und sie hin und wieder für ein kleines Geschenk oder gar nur ein gutes Wort fortgeben. Man munkelt, der Aikar Brazoragh hätte so einst ein mächtiges Artefakt erhalten, das beim Fall der Stadt Tjolmar während des Orkensturms eine große Rolle gespielt hat, das anschließend aber wieder zurück in den Besitz der Tiefzwerge gelangt sei.

Spieltechnische Angaben zu den Tiefzwergen finden Sie in ZBA Seite 191, wobei Sie sich zur Ermittlung der Werte an den niederen dort angegebenen Zahlen orientieren können (bzw der höheren bei den Schlechten Eigenschaften).

Es ist den Orks vorzuwerfen, dass sie seit dem Orkensturm vor bald zwei Jahrzehnten auch einige Sippen dieser Wesen aufgescheucht oder als versklavte Minenarbeiter mit sich geführt haben. In der Folgezeit haben sich die Tiefzwerge langsam auch über das Svelltland und Teile des Mittelreichs verbreitet — wenngleich man sie dort nur selten aufstöbert. Im Schutze der Nacht eilen die Nachfahren Aboralms von Höhle zu Höhle und sind mittlerweile bis zu den Salamandersteinen und der Schwarzen Sichel vorgestoßen (auf der Suche nach Ordamons Krone oder dem Goldauge, wie manche Angrosch-Geweihte befürchten, oder auf der Suche nach ihrer alten Heimat Xorlosch, aus der sie einst vertrieben wurden, wie einige Geoden glauben).

Sollte der Tag allerdings unerwartet früh hereinbrechen, und Tiefzwerge verfügen offenbar kaum über Zeitgefühl, kann man als Reisender manchmal kleine Gruppen zwergenähnlicher Geschöpfe erblicken, die sich angstvoll unter Felsen und hinter Bäumen vor dem Sonnenlicht zu verbergen versuchen.

Nachts schleichen diese unseligen Geschöpfe gerne zu den Abdecker-Gruben und über die Boronanger von nahen Ortschaften und plündern dort, was sie als Nahrung verwenden oder anderweitig gebrauchen können — wie Ratten auf zwei Beinen. Die irreführende Bezeichnung Bleichghule hat für sie bereits Verbreitung gefunden.

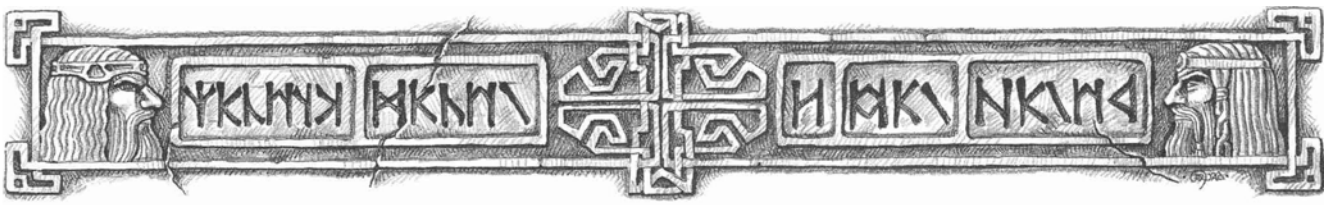
Lebensweise

Ohne Sinn und Plan und nur mit einfachsten Werkzeugen treiben die Tiefzwerge grobe Stollen in den Fels. Bei dieser Arbeit sammeln sie beinahe schon zwanghaft mehr oder weniger wertvolle Erzbrocken, Rohedelsteine und andere mögliche Kostbarkeiten, die sie zwar an den tiefsten Stellen ihrer oft auf wenige Meilen beschränkten, feuchten und einsturzgefährdeten Tunnel horten, ihnen darüber hinaus jedoch kaum weitere Bedeutung beimessen.

In ihrer unterirdischen Welt (wobei sie in der Nacht durchaus auch oberirdisch anzutreffen sein können) jagen sie nach Grottenmolchen, Maulwürfen, Ratten, Kaninchen und ähnlichem Getier. Ihre Beute verzehren sie roh, denn vor dem Feuer — wie auch hellem Licht — haben sie eine heilige Furcht und scheuen es. Trotz dieser Abneigung schaden ihnen Feuer oder Licht nicht mehr als anderen Angroschim, sieht man einmal davon ab, dass sie es nicht gewohnt sind.

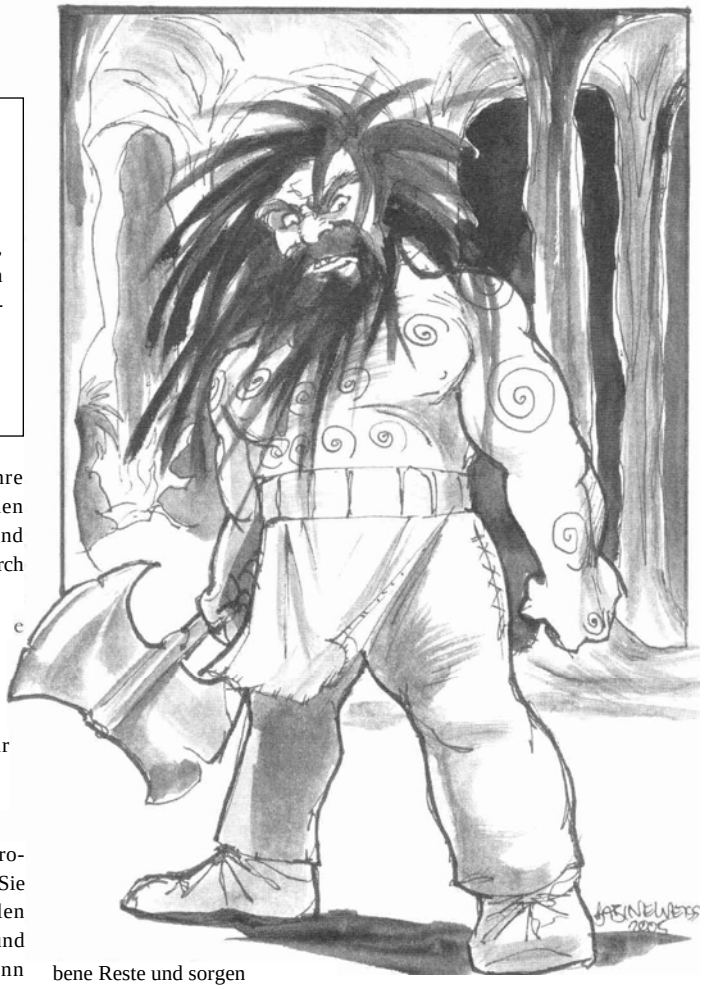
Tiefzwerge haben einen starken Gemeinschaftssinn, handeln aber meist eigensinnig, sofern nicht einer der wenigen etwas Klügeren unter ihnen die Rotte oder Sippe zu lenken versucht. Sie sprechen ein raues, altertümliches Rogolan, das in der einfachen Grammatik jedoch dem Oloarkh der ausgestoßenen Orks und der Oger ähnelt. Statt die Unterhaltung zu suchen, fliehen sie allerdings für gewöhnlich vor Fremden oder versuchen zumindest, ihnen aus dem Weg zu gehen; ihre `goblinische' Feigheit lässt sie nur in eklatanter Überzahl angreifen, dann aber sind sie bösartige und gemeine Widersacher, die mit Vorliebe kratzen, heißen und mit Steinen werfen. Da sie sich ansonsten jedoch allenfalls einfachster Waffen bedienen, sind sie bei entsprechendem Widerstand rasch unterlegen. In der Tat versklaven Orks gelegentlich eine Rotte Tiefzwerge für niedere Arbeiten, ja, selbst Gohlins gelingt es bisweilen, einige zu fangen.

Auch wenn sie ihn nicht offen verehren, kennen die Tiefzwerge auch nach Jahrhunderten ihres Niedergangs noch den Namen Angrosch. Angstvoll wispern sie im Dunkeln, dass der Gott sie einst verstieß, Furcht und Wehmut liegt bei der Nennung seines Namens in ihren Augen. Stille Sehnsucht überkommt sie dagegen, wenn der Name Xorlosch Fällt, der Heimat, aus der sie vor Urzeiten verbannt wurden und deren heilige Hallen zu erblicken, dorthin heimzukehren ihr innerster Wunsch ist. In ihren Träumen — die sie häufiger haben als unter Zwergen üblich — blickt ihren hoffnungsvollen Worten zufolge oft ein einzelnes, dunkles Auge auf sie herab, das sie nach Hause zu führen verspricht, wenn es an der Zeit ist; klügere Tiefzwerge fragen sich, ob es sich dabei um Angrosch handelt, der ihnen vergeben wird, oder etwas anderes, ein altes Übel, über das sie keine Worte verlieren.



Wilde Zwerge – die Brobim des Ehernen Schwerts

Die Wilden Zwerge für den eiligen Leser
Gebiet: Eiszinnen, Ehernes Schwert, Nordwalser Höhen
Anzahl: etwa 800 bis 1.000
Herkunft: unbekannt
Bedeutende Ahnen: Tafka Sohn des Gafka (Gründer Murkhalls), Rukus der Ausgestoßene (Finder des Polardiamanten, des Agam Bragab), Fafka Sohn des Dafka (verlor der Sage nach den Polardiamanten an Ifirn)
Auftreten: zurückgezogen, fremdenfeindlich
Beinamen: Brobim (Selbstbezeichnung)



Im äußersten Nordosten Aventuriens sind die Brobim beheimatet. Ihre Höhlen und Kammern befinden sich in den Eiszinnen, im Ehernen Schwert und in den Nordwalser Höhen. Wie sie hierhin gelangt sind — die Erzählungen der Brobim sprechen von einer Vertreibung durch Riesen —, liegt im Dunkeln. Da ihre Sprache nur wenig mit dem bekannten Rogolan der anderen Zwergenvölker gemein hat und die Schriftzeichen Ähnlichkeiten zum Angram aufweisen, muss der letzte Kontakt zu anderen Zwergen schon viele Jahrtausende zurück liegen. Es ist nicht mehr als eine Mutmaßung, dass die Wilden Zwerge Abkömmlinge des Volkes Brogars seien, dessen Spur sich im Ehernen Schwert verliert.

Äußerlichkeiten

Obwohl zweifelsfrei Angehörige des Zwergenvolkes, pflegen die Brobim eine fast obsessive Vorliebe für archaischen Körperschmuck. Sie durchstechen Brust, Nase, Lippen, Ohren oder andere Körperstellen mit Nägeln, Ringen und Haken. Anhand diesen Metallschmucks und anhand der Brandnarben, die jeder erwachsene Zwerg trägt, kann man einiges über Alter, Sippe, besiegte Gegner und ähnliches ablesen.

Eine interessante Beobachtung ist, dass fast alle Brobim Linkshänder sind. Rechtshänder werden von ihnen äußerst misstrauisch beobachtet und werden leicht zu Außenseitern. Einige gelehrte Geweihte der Hesinde, denen diese Eigenart bekannt ist, leiten daraus die bekannte Redewendung "zwei linke Hände haben" für handwerkliches Ungeschick her. Eine Erklärung für diese sonderbare Spielart der Natur haben sie jedoch auch nicht — und auch den Brobim ist diesbezüglich nichts Erhellendes zu entlocken.

Lebensweise

Über der Erde ist von den Siedlungen der Brobim wenig zu sehen. Sie treiben ihre Stollen tief ins Gestein, nutzen natürliche Höhlen und graben auch in mühevoller und langwieriger Arbeit neue künstliche Höhlen aus. Die Eingänge zu den Bingen und die Luftschächte sind gut verborgen, so dass einem ahnungslosen Wanderer nicht auffällt, dass Zwerge im Gebirge hausen. Sie fürchten einen 'großen Drachen' — anscheinend ein Frost- oder Gletscherwurm —, dessen eisiger Odem auch für die Kälte verantwortlich gemacht wird.

In ihren Kavernen betreiben die Brobim Pilzzucht (siehe auch Seite 69f.). Hier lassen sie gefangene Menschen als Sklaven arbeiten, da diese Arbeit als minderwertig angesehen wird. Die Sklaven erhalten schwere, eiserne Halsringe und Brandmale, die den Status und den Besitzer kennzeichnen.

Auch die Viehzucht wird unter Tage betrieben. Dabei müssen sich die Brobim auf diejenigen Tiere beschränken, die ein Leben ohne Sonne ertragen können oder gar bevorzugen. So sind es vor allem große Käfer und Asseln, die schwere Lasten ziehen oder Abraum forttragen. Auf dem Speiseplan stehen neben einigen Käferarten auch Würmer und Maden, wobei letztere auch gehalten werden, um deren nahrhaftes Sekret als Milchersatz zu gewinnen. Ratten verzehren übrig gebliebene Reste und sorgen für Reinlichkeit, und wenn es zu viele werden, kommen sie ebenfalls in den Kochtopf.

Die Brobim haben einige Wühlschrate unterworfen, die für die Zwerge besonders gefährliche Tunnelarbeiten durchführen müssen. Doch das ausgeklügelte Stollensystem wird regelmäßig von den wilden Brüdern jener Schrate gefährdet, die sich ihrerseits ohne erkennbares Ziel durch den Fels graben.

Die einzige Gelegenheit, bei der man die Brobim außerhalb ihrer Bingen finden kann, ist die Zeit des Holzschlags. Einmal im Jahr, wenn die Kälte des Frostdrachen zurückweicht und die Bäume Früchte tragen, trauen sie sich an die Oberfläche und schlagen große Mengen Holz, die sie sogleich unter Tage bringen. Dabei werden stets Wachen abgestellt, die beobachten sollen, ob sich Fremde oder gar Drachen nähern.

Weltsicht und Glaube

Die Brobim halten sich für die einzigen Zwerge Aventuriens. Denn nach ihren Überlieferungen sind vor Urzeiten alle anderen Stämme den Umtrieben des Drachen zum Opfer gefallen. Sie selbst konnten sich vor ihm in Sicherheit bringen, bis sie schließlich im Krieg gegen die übermächtigen Riesen nach Norden flüchten mussten. Daher begegnen die Brobim anderen Zwergen mit äußerster Feindseligkeit, da sie jene für Verräter halten, die im Auftrage des Drachen handeln. Die Bezeichnung Angroschim ist ihnen unbekannt. Da dieses Wort jedoch fast so alt ist wie die Zwerge selbst, muss es von den Wilden Zwergen im Laufe der Jahrtausende aus furchtsamem Aberglauben verdrängt und vergessen worden sein.

Ebenso wenig ist Angrosch den Wilden Zwergen bekannt. In ihrer Glaubensvorstellung ist die Welt nur die erkaltete Asche des Urfeuers, das sich in den Bauch der Erde zurückgezogen hat, bis der Weltenschöpfer Ingra wieder Funken schlägt und alles Bestehende in Flam-

men aufgeht. Sie sind stolz darauf, nah bei ihrem Schöpfer zu leben (in den Eiszinnen und dem Ehernen Schwert gibt es eine hohe Vulkanaktivität). Auf der Suche nach Ingras Flamme *Glost* und den *Vettern unter der Scholle* treiben sie senkrechte Schächte in die Erde und sehen es als Prüfung ihres Schöpfers an, wenn diese sich mit heißem Magma füllen. Ingra selbst wird nicht angebetet (gilt zudem meist als verrückt geworden und nicht mehr fähig, die Welt zu behüten), dafür aber verstorbene Ahnen als Mittler der Wünsche. In ihrer Hingabe zum Feuer beenden traditionell viele von ihnen freiwillig ihr Leben in den Flammen.

Die benachbarten Firnelfen gelten als göttliche Kinder Ingras und einer Wesenheit, deren Namen Fremde noch nie in Erfahrung bringen konnten. Sie genießen Verehrung als Wächter der Eislande und unerbittliche Gegner der Frostdrachen. Auf der anderen Seite sind die jüngst aufgetauchten Schnee-Orks tollwütige Dämonen, die Jagd auf die Kinder Ingras machen und darum mit allen Mitteln bekämpft werden müssen.

Brauchtum

Der Ahnenkult gilt viel bei den Brobim. Deswegen lernen junge Zwerge die eigene Ahnenreihe mitsamt aller Ehrentaten der Ahnen auswendig. So lässt sich stets ein Vorfahr finden, den man um Hilfe anrufen kann. In den Hallen finden sich auch große Steinwände, auf denen die Ahnen verzeichnet werden. Und nur, wer die Ahnenreihe fehlerfrei aufsagen kann, gilt unter den Brobim als erwachsen.

Fremden begegnet man mit großem Misstrauen. Alle Fremden werden von den Wachen einer Feuerprobe unterzogen, um festzustellen, ob sie würdig sind, ihre Hallen zu betreten. Fällt diese zu Ungunsten des Prüflings aus, so bleibt der Zutritt verwehrt – schlimmer aber ist, wenn die Feuerprobe kein eindeutiges Ergebnis liefert. Dann kann es vorkommen, dass die Brobim den Prüfling nach einer Zeit der Duldung ergreifen und in einen Feuerschacht werfen. Wer die Feuerprobe aber besteht, der erhält Zugang zu den Bingen. Doch muss er sich an die ehernen Gesetze der Brobim halten und darf unter keinen Umständen die Ahnen in Misskredit bringen und, von Drachen oder anderen Zwergen sprechen. Erregt man so oder auf andere Art den Zorn der Wilden Zwerge, so findet man sich schnell als Sklave wieder.

Wirkliche Probleme dürfte ein Angroscho bei den Wildzwergen bekommen, denn dieser gilt zwangsläufig als Diener des Drachen, der sich unterworfen hat, um der Vernichtung zu entgehen. Elfen wird dagegen nahezu grenzenlose Unterwürfigkeit entgegengebracht, so dass auch deren Begleiter die Gastfreundschaft der Zwerge erfahren. Die kurzlebigen Menschen gelten als prinzipiell minderwertige Geschöpfe, die ihre Ahnen schmachvoll der Vergessenheit anheim fallen lassen – können doch die meisten Menschen nicht mehr als drei ihrer Vorväter nennen.

Magie und Götterdiener

Auch die Wilden Zwerge kennen Geoden. Sie sind keine Einzelgänger, sondern anerkannte Respektspersonen und füllen die Position aus, die andernorts den Angrosch-Priestern zufällt: Führer und Lehrer zum Erhalt der Traditionen. Die `Geoden' – eher minderbegabte Halbzauberer mit partikulärer Kenntnis des Elementarismus (Eingeschränkte Elementarnähe (Erz, Luft, Feuer)) – werden als Mittler zu den Ahnen herangezogen. Eine separate Priesterkaste ist den Brobim unbekannt.

Handwerk

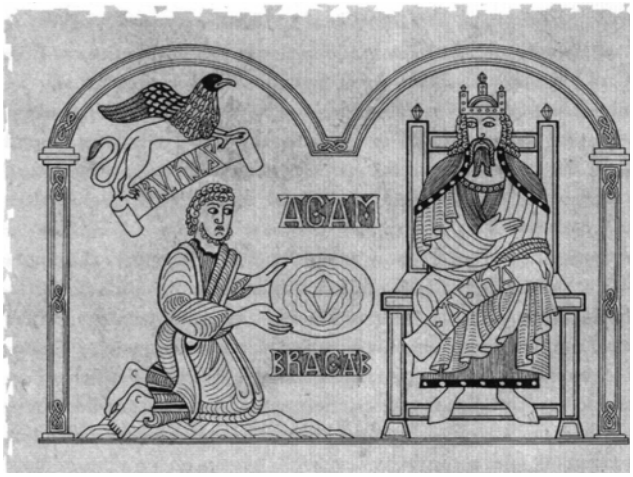
Die Handwerkskunst der Brobim ist bestenfalls 'rustikal' zu nennen und eines 'echten Zwergen' unwürdig. Es scheint fast, als seien sie zur Unfähigkeit verwünscht worden. Sämtliche Erzeugnisse wirken asymmetrisch und krude, wie fehlgeschlagen. Besonders mit der Metallbearbeitung scheinen sie Schwierigkeiten zu haben, so dass sie viele Werkzeuge und Gegenstände stattdessen aus Holz und Feuerstein fertigen. Auch die metallenen Nägel und Haken, die sie sich durch die Haut stechen, lassen jegliche Kunstfertigkeit vermissen, und die Brandeisen sind nur sehr grob in Form geschmiedet.

Bei der Suche nach Erzadern bedienen sie sich der Dienste von Bosnickeln, heimtückischen Kobolden, die mit Vorliebe edle gegen unedle Erze austauschen. Ein Frevel für jeden Hüttenkundigen, kann man in den nördlichen Gebirgen doch so manches teure Erz finden. Aber die Brobim scheinen sich mit dem zufrieden zu geben, was die Bosnickel ihnen überlassen.

Murkhall – die große Binge

Vorhänge von Eiszapfen und simple Felsfallen schützen die wenigen Zugänge zum unterirdischen Reich von Murkhall, das verborgen inmitten der Eiszinnen liegt. Die scheinbar überdimensionierte Zwergenbinge der Wilden Zwerge ist seit König Tafka Heimat der nördlichen Brobim. Hinter dem Mosaik der rundstrahlenden Flamme stößt man das Portal zur Haupthalle auf, deren Wände von mehreren schimmernden Galerien gesäumt werden, die zu den Behausungen der einzelnen Sippen führen. Beim Schlackenschmied, Tavernenwirt oder Pilzbäcker hört man vom ewigen Streit mit Goblins und Steintrollen in den unterirdischen Wäldern, den Wassereinbrüchen in den höheren Stollen, dem Kindersegen manch einer Brobaxna oder Sagen über das Große Milchmeer in den Tiefen Deres. Phosphorpilze oder Magmaflüsse erleuchten die tiefen Gelasse, und auch die lebensnotwendige Wärme wird von dem flüssigen Magma ausgestrahlt, das den ganzen Berg erwärmt.

Ein riesiges Netz an Stollen und Höhlen erstreckt sich im Fels, so dass auch die Murkhaller Zwerge Jahre benötigen, um sich alle Ein-und Ausgänge, Höhlen und Schächte zu merken. Man findet hier große Kavernen, in denen regelrechte Wälder an Pilzen gezüchtet



DIE LEGENDE VOM POLARDIAMANTEN

»*... Da stieß Rukus eines Tages im Dunkel des Ganges auf einen Stein, der war so* groß *wie der Kopf eines Brobo. Und als er ihn näher betrachtete, da sah er, dass es ein Edelstein von allergrößtem Wert war und so rein wie das klarste Wasser. Also nahm er ihn an sich und eilte ohne Zaudern zum König, das war Fafka Sohn des Dafka, um ihm das Fundstück zu geben. Als der König das sah, freute er sich sehr, und dann machte er sich daran, den Diamanten zu schleifen. Dafür brauchte er ganze drei Winter, bis er fertig war. Nun leuchtete und funkelte der Stein sehr, und da gab ihm der König den Namen Agam Bragab'. Lange Jahre wurde der Edelstein dann in: Thronsaal von König Fafka aufbewahrt, und alle, die ihn sahen, staunten sehr. Aber eines Tages verliebte sich der König in die Winterfrau Fryna, doch die wollte ihn nicht heiraten. Da gab Fafka ihr den Agam Bragab zum Geschenk, weil er dachte, dass sie ihm dann nicht mehr widersprechen würde. Doch die Winterfrau nahm den Stein und ging damit fort und ließ König Fafka alleine zurück. Da sie aber Angst hatte, dass Fafka sich den Stein von ihr zurückholen wollte, heftete sie ihn eines Nachts an den Himmel, wo kein Brobo ihn je erreichen kann.« —aus der Geschichte vom Agam Bragab, auch 'Polardiamant' genannt, wie sie bei den Brobim erzählt wird*

wird. Menschliche Sklaven, totenbleich und mit rauer Haut, schuften hier bis zur Erschöpfung, und in einigen Käfigen kann man Wühlschrate erkennen, deren scharfes, Stein durchnagendes Gebiss durch schmerzhafte hölzerne oder metallene Maulkörbe unschädlich gemacht wird, damit sie nicht flüchten können.

Der durch ein Erdbeben halb eingebrochene Thronsaal ist verlassen, stattdessen findet man den vom Zipperlein geplagten König Gafka unter einem Goldpilz liegend, wo er jede Nacht in den Schlaf gesungen werden muss.

Östlich führen Stollen zur Bastion von Gallotep, wo sich einige Brobim unter der Führung eines Erz-Geoden gegen das Eisreich der Hexe Glorana stemmen, Anschläge auf Yash'oreel-Eisnadeln verüben und Lager von Weißpelz-Orks überfallen.

DIE WILDEN ZWERGE IM SPIEL

Für jeden, der glaubt, Zwerge zu kennen, wird eine Begegnung mit Brobim eine überraschende Erfahrung sein. Durch die Abschottung der Wilden Zwerge vor der Außenwelt, insbesondere durch den fehlende Kontakt zu anderen Zwergenvölkern, haben sich in diesem Volk einige obskure Bräuche gebildet – oder erhalten, während sie die anderen Völker ablegten. Zumindest die Gier nach Gold und Reichtümern haben sie aber mit den anderen Völkern gemein.

Die Wilden Zwerge sind nicht dumm oder böse, sie leben nur in einer archaischen Kultur, sozusagen als 'Zwergenbarbaren'. Als solche können sie reisenden Heldengruppen sowohl Hilfe wie auch Hindernis oder Gefahr sein: vom friedlichen Handel bis zur Versklavung kann die Reaktion der Brobim auf die Helden sehr unterschiedlich ausfallen.

Weil das Volk der Wilden Zwerge nicht bis ins letzte Detail beschrieben ist, bleibt Platz für weitere Bräuche und Sitten, die je nach Situation passend abstoßend-barbarisch anmuten.

Die Roten Zwerge

»Die Diebe hatten sich mehr als zweieinhalb Schritt durch massiven Fels gearbeitet, um in die Schatzkammer zu kommen. Nur die beiden Goldkisten nahmen sie mit sich, die Gemälde [...] ließen sie unerklärlicherweise zurück. Der Stollen konnte in einen nahen Keller zurückverfolgt werden – dort hatten sich laut Aussage des Besitzers [...] einige kleine Gestalten, die meist in rötliche Umhänge trugen, seit fast einem Jahrzehnt eingemietet.«
—Bericht der KGIA, unter Verschluss

Die Roten Zwerge sind die Nachkommen einer Sippe, die lange vor Umrazims Fall aus der Stadt verbannt wurde. Getrieben vom Ehrgeiz, ihren Platz in der Stadt zurückzukaufen, ließen sie sich in den Ogerzähnen nieder und begannen, Reichtümer für ihre Rückkehr anzuhäufen. Mit den Jahrhunderten verfielen sie mehr und mehr dem Gold. Vielleicht war es Angroschs Strafe, vielleicht aber auch der Fluch des Drachen, den sie auf irgendeinem Weg in ihre Hallen geholt hatten und der sie selbst nach Umrazims Fall weiter nach immer größeren Reichtümern streben ließ. Ihre schon beinahe grolmische Gier nach Gold ließ ihren Geist mehr und mehr verkümmern. In ihrer neuen Heimat fanden sie lediglich die Rohstoffe, um Bronzewaren und -waffen zu fertigen. So ging das Wissen um die Gewinnung von Eisen verloren, ganz zu schweigen von irgendwelchen komplexeren handwerklichen Fähigkeiten. - -

Da sich in den Ogerzähnen kein Gold abbauen lässt, muss es auf anderem Wege herangeschafft werden. So ist stets ein gutes Dutzend kleinerer Gruppen, insgesamt fast ein Viertel aller Roten Zwerge, in Aventurien unterwegs, um möglichst große Mengen Gold in ihren Besitz zu bringen. Dabei liefern sie sich Gefechte mit den Wachen von Geldtransporten, untertunneln in jahrelanger Arbeit Geldspeicher und Schatzkammern, fallen in räuberischer Absicht in die Stollen ihrer Artgenossen ein oder waschen an gut versteckten Bächen Gold. Da die im Laufe der Jahre angesammelten Reichtümer zuviel Platz in ihren Stollen verschlangen, gießen sie es mittlerweile zu Barren oder schmelzen es und schütten es auf den Böden ihrer Höhlen aus, um es dort einfach erkalten zu lassen.

Ihr Name kommt von ihrer rostroten Kleidung. Normalerweise tragen sie einen Überwurf, ergänzt durch blutrote Leinen- oder rotbraun gefärbte Lederhosen. Unter dem Überwurf findet sich meist ein Lederpanzer, seltener auch ein bronzener Plattenharnisch, und die Füße stecken in stabilen Lederstiefeln. Alle Waffen und Werkzeuge fertigen die Roten Zwerge selbst aus Bronze an. Auf die Idee, diese Dinge zu kaufen oder einzutauschen, kommen sie erst gar nicht – zu besessen sind sie vom Drang, alles Gold zu horten und für sich zu behalten.

Allenfalls wird man bei ihnen auf ein gestohlenes oder gefundenes eisernes Werkzeug treffen. Dementsprechend einfach sind auch ihre Hallen unter den Ogerzähnen. Gut versteckt, tief unten in einem natürlichen Höhlensystem, haben sie diese mit ihren einfachen Werkzeugen erweitert oder einfach große Hallen mit Steinwänden in kleinere Räume unterteilt.

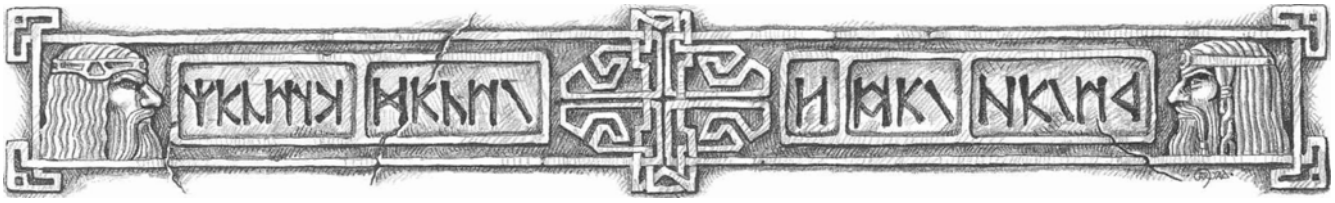
Vor gut hundert Jahren entdeckte eine Zwergin, Gandla Tochter der Gorscha, diesen Stamm. Gandla, die eine goldene mechanische Armprothese aus Umrazim mitbrachte, wurde von den Roten Zwergen sofort als Königin Umrazims verehrt. Sie machte sich deren Goldsucht zunutze, um ihren eigenen Wahn voranzutreiben. Sie lebt in dem Glauben, alles Gold, alles edle Metall sei ein Fluch der Drachen, nur geschaffen, um Zwist und Neid zu mehren. So versucht sie, alles davon zusammenzutragen, um die Welt von diesem Unheil zu erlösen. Dass ihre Motivation eine andere ist als die der Roten Zwerge, ist ihr wohl bewusst. Sie sieht die primitive Sippe als Geschenk Angroschs und fühlt sich bestärkt in ihrem Ziel.

Die Roten Zwerge im Spiel

Die Roten Zwerge sind in den Augen vieler ihrer Artgenossen durch und durch krank und pervertiert und gehören nicht ehr zum Volk der Angroschim. Sie sind ganz offensichtlich dem Drachen verfallen und werden von ihm eines Tages mit in den Untergang gerissen werden. Als Spielleiter können Sie dieses Volk für unheimliche Begegnungen nutzen – und Gruseln dürfte es bei ihrem Anblick auch die Angroschim selbst. Die Roten Zwerge sind skrupellos bis zum Letzten und kennen keine Moral außer der ihren, und diese scheint (nach allem, was man weiß) wenig lebensfreundlich zu sein.

Die Finsterkamm-Zwerge

Im Finsterkamm ließen sich bereits vor langer Zeit Ambosszwerge nieder. In Steintafeln aus jener Zeit ist von einem Streit um Minenrechte und einem 'Szepter der Stärke', aber auch einem 'Schlüssel zur alten Binge' die Rede. Obwohl heutzutage niemand weiß, was sich hinter dem alten Zwist verbirgt, haben sich die Finsterkammer von ihren Artgenossen losgesagt. Sie akzeptieren nicht den Hochkönig der anderen Zwergenvölker und wählen an seiner statt in Notzeiten einen eigenen Hochkönig. Zuletzt geschah dies 1010 BF angesichts der bevorstehenden Ork-Gefahr. Bei der Wahl kam es jedoch zu einem schweren Zerwürfnis. Nach dem Verrat von Bonderik, der selber nach der Macht strebte, spaltete sich das Volk, und Bonderiks Anhänger zogen mit ihm fort in alte Stollen und Minen im südlichen Finsterkamm. Von hier aus haben sie inzwischen ihren Einfluss und freundschaftliche Kontakte zur Sippe der Warilax aus dem Thasch geknüpft. Auch mit zwielichtigen Zwergen des Nordkosch haben sie sich zusammengetan, und so beschützen sie heute den andergastischen Grenzort Albumin vor dem Mittelreich und den Orks. Wäh-



rend dort Menschen unter erbärmlichen Bedingungen in den Minen nach Kupfer graben müssen, das die Zwerge an die Orks verkaufen, behalten sie sich die Suche nach 'edleren' Metallen selber vor.

Wegen des skrupellosen Handels zwischen Zwergen und Orks sowie der Versklavung von Menschen als Minenarbeiter hat sich inzwischen der Begriff 'Finsterzwerge' eingebürgt. Gleichberechtigt sehen die Finsterzwerge alleine die Alten Völker der Elfen und Zwerge; alle anderen 'neuen' Völker haben in ihren Augen nur eingeschränkte Rechte. Dies hindert sie jedoch nicht daran, mit Mensch oder Ork Handel zu treiben.

Während die Stollen im Finsterkamm immer wieder umstritten sind, streben die Finsterzwerge im Geheimen nach der Herrschaft über die Lowanger Eisenminen im nördlichen Teil des Gebirges.

Die Heimat von Garbalons Volk liegt im Norden des Finsterkamms, seine Stollen und Bergwerke erstrecken sich jedoch durch das gesamte Gebirge, wo sie gelegentlich auch weitaus ältere Schachtwerke und bereits in Vorzeiten besiedelte Höhlenlabyrinthe mit einbeziehen. Man huldigt Angrosch, wie es auf den ältesten Stelen Xorloschs beschrieben ist, und seine Geweihtenschaft gilt als überaus konservativ — selbst aus Sicht eines Erzzwergs. Bedingt durch die stete Ork-Gefahr und den Kampf gegen seinen Rivalen hat Garbalon sein Amt hisher noch nicht niedergelegt oder es an den Hohen Rat übergeben, der die Finsterkamm-Zwerge in Friedenszeiten regiert.

Finsterkamm-Zwerge und Finsterzwerge im Spiel

Die kriegerischen Zwerge des Finsterkamm mussten schon immer mit den Gefahren an der Oberfläche — insbesondere den Orks — leben. Insofern haben sie nicht nur herausragende Festungsanlagen geschaffen, die das Eindringen in ihre Stollen erschweren, sondern sie können auch hervorragend mit der Waffe umgehen. Aufgrund ihrer auch von anderen Zwergenvölkern isolierten Lage kennen sie wenig von der Welt außerhalb ihrer Stollen und sind selten weit entfernt von ihren Sippen anzutreffen.

Für Zwergen-Charaktere aus dem Finsterkamm empfehlen sich die Nachteile *Arroganz* oder *Vorurteile* (Menschen, Orks).

Zwerge fern der Heimat

Angehörige keines anderen nichtmenschlichen Volkes wohnen so oft in menschlichen Siedlungsräumen oder sogar Städten wie Zwerge. Aufgrund der geringen Geburtenrate und ihrer Heimatverbundenheit haben die Angroschim nur sehr selten versucht, sich auszubreiten — zumindest oberhalb der Grasnarbe. Zwar kennt die Geschichte so manchen Baron, der nach einem spektakulären Goldfund frohen Mutes mit der Förderung begann, dann jedoch arg enttäuscht feststellen musste, dass ihm Zwergensippen unterirdisch um Jahrhunderte zuvor gekommen sind, doch im Allgemeinen standen sich Mensch und Zwerg nur selten im Wege.

Einzelne Zwerge sieht man dagegen immer wieder einmal in den Menschenlanden, auf der Durchreise oder auch an einem festen Wohnort. Neben der Brautschau und der Gesellenzeit bei fremden Angroschim gibt es viele denkbare Gründe, in die Ferne hinauszuziehen: Ein Geschenk für die Brautwerbung will gefunden, unsterblicher Ruhm erlangt oder ein echter Drachenzahn erstritten werden. Aufgrund eines unglücklichen Zufalls wird ein Zwerg für ein paar Jahrzehnte verbannt oder nach einer Sippenfehde auf die Suche nach einer neuen Heimat geschickt. Und schon manchen zog es aus dem schlichten Grund zu den Menschen, dass diese ihm mehr für eine Klinge bezahlen als die Angehörigen seines Volkes. All diese Gründe führen den Angroscho oder die Angroschna hinfort — und schon bald wird ihn oder sie das Heimweh plagen. Wie tröstend mag dann ein Gasthof oder die Schmiede eines Artgenossen in einer großen Stadt erscheinen?

Vom Leben in der Ferne

Eine intakte Zwergensippe käme niemals auf den Gedanken, die seltenen Frauen oder gar ihre Kinder in die Ferne ziehen zu lassen, auch wenn sich der Dickschädel so mancher Angroschna doch härter erwies als der ihrer männlichen Verwandtschaft. Kann man die nächsten 200 Jahre noch ruhigen Gewissens auf einen ungeschickten Gesellen verzichten — in der Hoffnung, er möge seine Fähigkeiten verbessern —, belässt man den hilflosen Nachwuchs lieber in den sicheren Stollen. So kommt es auch, dass Zwerge in menschlichen Siedlungsgebieten oft alleine leben und Zwerginnen noch seltener sind, weshalb sich um die Angroschax so viele Gerüchte ranken.

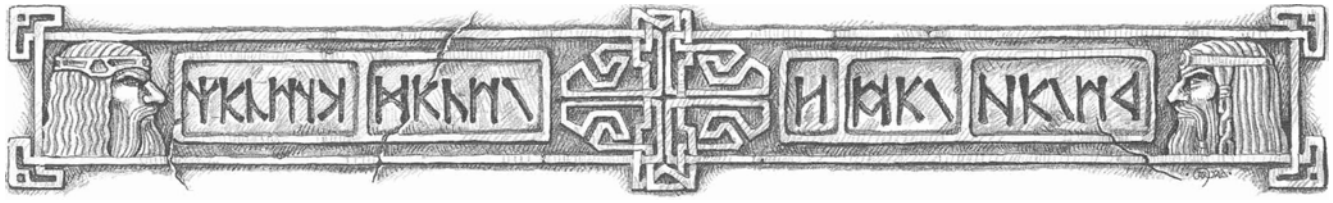
Haben die umherziehenden Angroschim erst einmal Fuß in ihrer neuen Heimat gefasst, versuchen sie, sich an die örtlichen Gepflogenheiten anzupassen, so lange diese ihr Leben erleichtern oder keine tiefen Konflikte zu ihren Traditionen hervorrufen. Der menschliche Lebensrhythmus wird übernommen, vor die Kneipe hängt der langlebige Wirt ein für Menschen verständliches Schild und statt Äxten werden längere Klingen geschmiedet. Doch so gut sich Zwerge auch dem menschlichen Lebenswandel anzupassen versuchen, so sehr achten sie auf die für ihr Volk bedeutsamen Sitten. Die in menschlichen Siedlungen sehr seltenen Zwergenkinder besuchen nicht die Praiostagsschule des örtlichen Tempels, sondern werden von den Eltern ins Handwerk eingewiesen. Die wichtigsten Feiertage hält man in Ehren, und bei bedeutenden Festen des eigenen Stammes schließt der eine oder andere Angroscho sogar sein Geschäft und reist zu Besuch zurück in die heimatlichen Stollen.

Der Kontakt zu den Sippenbrüdern und -schwestern wird oftmals so gut es geht gehalten, wenn nicht gerade eine Verbannung der Grund für die Reise zu den Menschen war. Zwerge sind sehr an Nachrichten aus ihrer Heimat interessiert, weshalb sie nur selten kontaktscheu und zurückgezogen leben. So erklärt sich auch, weshalb viele zwergische Wirte an großen Reichsstraßen bleiben, anstatt in kleine Weiler zu ziehen, oder warum Angroschim ihre Werkstätten möglichst an zentralen Plätzen errichten. Oftmals sind auch Erinnerungsstücke an die eigene Familie sehr begehrt, was schon so manchen Zwerg dazu veranlasste, als Gegenleistung für ein Handwerksstück einen Topf leckerer Pilzsuppe von seiner Großnichte zu fordern.

Seltener, aber dafür meist besonders auffällig sind die Angroschim, die ihren Lebenswandel stark an den menschlichen anpassen und offenbar alle Erinnerungen an ihr altes Leben vergessen wollen. Herauszufinden, ob es sich bei ihnen um Verbannte, Zweifler oder Unzufriedene handelte, scheint vielen Menschen eine Herausforderung zu sein, die jedoch fast nie Erfolg verspricht.

Die Politik der zwergischen Exilanten

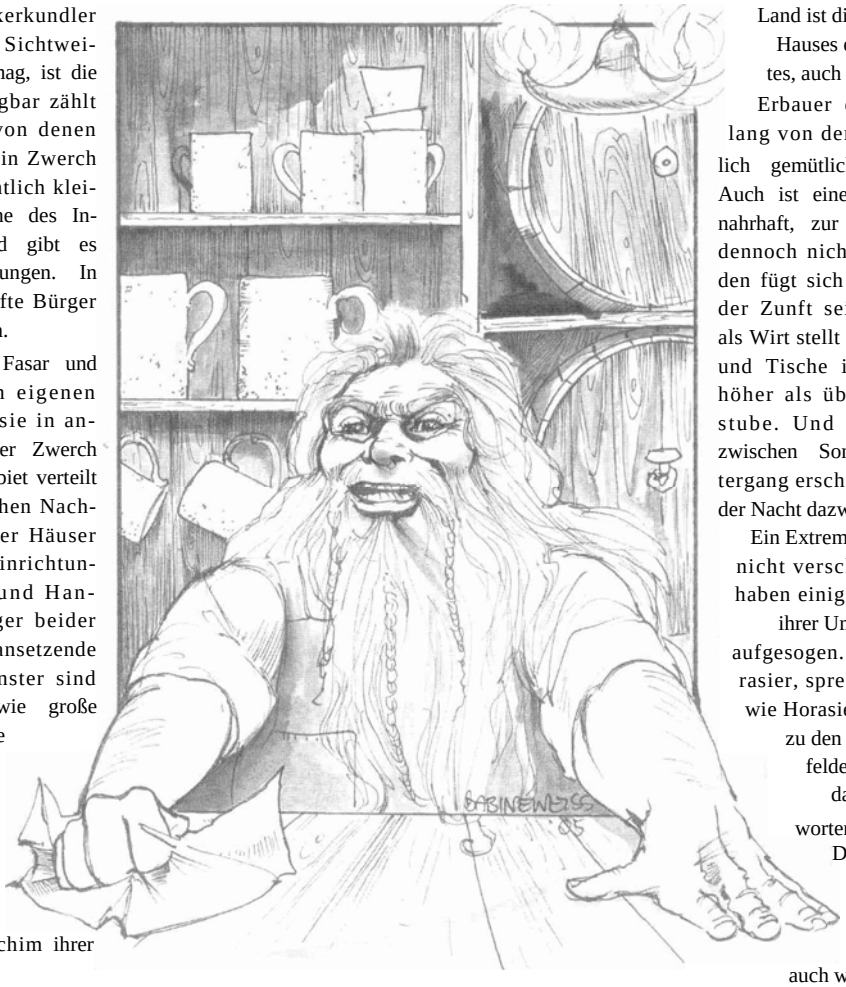
Aufgrund der recht geringen Kopfzahl der Zwerge und ihrer 'göttlichen Berufung' zum Schutz der Erdschätze haben die Angroschim nur außerordentlich selten Angriffskriege geführt. Wühlschrate mögen dazu eine andere Meinung haben, dem Menschen sind die langlebigen Kurzbeinigen aber spätestens seit dem Ende der ersten Auseinandersetzungen zu Zeiten der Besiedlung der Westküste bekannt. Da sich die Interessen von Menschen und Zwergen nur selten entgegengestanden haben, sind die Bindungen von beiden Seiten recht eng und freundschaftlich. Entsprechend gestaltet sich auch das gegenseitige politische Verhalten.



In den zu den Bergkönigreichen gehörenden Grafschaften arbeiten Menschen und Zwerge so gut es geht zusammen, wobei die Dominanz der Angroschim in der Regel allgemein akzeptiert wird. In menschlichen Siedlungen dagegen fügen sich die Zwerge meist problemlos ins Bild, ihre Arbeit wird von Menschen bewundert, und auch die Zünfte sehen den klassischen Zwergenschmied oft genug als gewünschte Verstärkung, bildet er doch häufig auch menschliche Gesellen aus. Zwar werden immer wieder einmal Berichte von pöbelnden Konkurrenten bekannt, die lautstark das Verschwinden des kurzbeinigen Wichts mit samt seiner Plunderstücke fordern, doch sind die Wortführer solcher Parolen in der Regel schon vorher durch ihre rigorose Art aufgefallen.

Zwerge und Menschen als Nachbarn

Fragt man die Bauern Garetiens, wo denn die Zwerge leben, erhält man nicht selten die Antwort: "In Angbar bei den Koschern — oder aber ihr schaut gleich in Zwerch oder am Schlund nach." Auch wenn ein gebildeter Völkerkundler ob solch' eingeschränkter Sichtweisen nur beschämt lächeln mag, ist die Antwort nicht falsch. Angbar zählt rund 5.200 Einwohner, von denen jeder dritte ein Zwerg ist; in Zwerch ist der Anteil nur unwesentlich kleiner und auch in der Nähe des Ingerimm-Heiligtums Schlund gibt es mehrere Angroschim-Siedlungen. In Albenhus gehört jeder fünfte Bürger dem Volk der Angroschim an.



Während in Städten wie Fasar und Albenhus die Zwerge in eigenen Vierteln leben, wohnen sie in anderen — wie Angbar oder Zwerch —über das gesamte Stadtgebiet verteilt zwischen ihren menschlichen Nachbarn. Die Architektur aller Häuser dort und auch die Inneneinrichtungen von Wirtshäusern und Handelsstuben sind für Bürger beider Gruppen ausgelegt, tief ansetzende und hoch aufragende Fenster sind folglich ebenso üblich wie große Kellerräume, halbhohe Stühle und recht flache Tresen. In einigen anderen Städten ist der Anteil der dort lebenden Zwerge an der Gesamtbevölkerung zwar deutlich kleiner, dafür verleihen die Angroschim ihrer Wahlheimat aber einen weit über die Landesgrenzen hinaus bekannten Ruf Wer hat noch nicht vom Ferdoker Bier oder den Kunsthandwerkern aus Silas gehört?

Informationen zu den genauen Lebensumständen in den genannten und ausgewählten anderen Städten sind den Beschreibungen im Kapitel Das Aventurien der Zwerge ab Seite 94 zu entnehmen.

Ein nicht unbedeutender Teil der aventurischen Zwerge lebt mit nur wenigen Angehörigen seines Volkes unter vielen Menschen. Der Schmied in Havena zählt zu dieser Gruppe, der Wirt an der Reichsstraße III ebenfalls und der umherziehende Söldner natürlich auch. Gerade diese Gesellen sind meist nur einen Teil ihres Lebens auf Wanderschaft in der Ferne, nach 60, 80 oder 100 Jahren zieht es sie oftmals zurück in die heimatlichen Stollen. Dass Zwerge über mehrere Generationen hinweg in einer menschlichen Siedlung verweilen, ist jedoch nur dort denkbar, wo eine größere Anzahl von zwergischen Frauen lebt, um eine Familiengründung zu ermöglichen — etwa in Angbar, Zwerch oder Fasar.

Eine logische Konsequenz daraus ist, dass die zwergische Kultur durch die menschliche insgesamt gesehen nur wenig beeinflusst wurde. Der Angbarer Gartenmeister mag neben Angrosch auch an Peraine glauben, ein Schmied aus Ferdok beim Namenlosen fluchen, aber trotzdem konnte sich kein menschlicher Glaube in das Verständnis der Angroschim einbringen. Gerade in den Randgebieten zwischen Menschen und Zwergen scheinen sich letztere oftmals mit Leichtigkeit den Sitten und Gebräuchen der Kurzlebigen anzupassen. Näher betrachtet folgt dieses Schema aber nur der Einsicht, dass sich das Miteinander so leichter bewerkstelligen lässt. Nach innen ist die Kultur der Angroschim stark abgeschottet, weshalb sich ein nach Jahrhunderten auch im heimatlichen Bergkönigreich langsam durchsetzendes, menschliches Braurezept schon als kulturelle Revolution bezeichnen lässt.

Während ihrer Zeit bei den Menschen nutzen die Zwerge dagegen gerne die 'Vorzüge'. Auf dem ebenen Land ist die Konstruktion eines Hauses etwas sehr Vorteilhaftes, auch wenn der zwergische Erbauer die nächsten Jahrzehnte lang von der Rückkehr in die deutlich gemütlichere Wohnhöhle träumt. Auch ist eine Premer Fischsuppe sehr nahrhaft, zur Lieblingsspeise wird sie dennoch nicht. Um Ärger zu vermeiden fügt sich der zwergische Schmied der Zunft seiner neuen Heimatstadt, als Wirt stellt man ein paar große Stühle und Tische in die um einen Schritt höher als üblich gestaltete Schankstube. Und wenn die Kunden nur zwischen Sonnenauf- und Sonnenuntergang erscheinen, schläft man halt in der Nacht dazwischen.

Ein Extremfall sei an dieser Stelle aber nicht verschwiegen. Im Horasreich haben einige Zwerge die Prunksucht ihrer Umgebung erstaunlich schnell aufgesogen. Sie kleiden sich wie Horasier, sprechen wie Horasier, leben wie Horasier. Ob ein Zwerg aus Silas zu den Angroschim oder den Liebfeldern gezählt werden sollte, ist dadurch nur schwer zu beantworten.

Die Mitmenschen der Zwerge lassen sich über die Jahre hinweg recht subtil beeinflussen, auch wenn dies nicht immer in der Absicht der Angroschim liegt. Gerade bei Baustilen, Geschütztechnik, Grubenarbeiten und in einigen Handwerken ist ein zwergischer Einfluss nicht zu leugnen.

Eine interessante Mischform sind gemeinsame Entwicklungen von Mensch und Zwerg, wobei sich die menschlichen Auftraggeber oftmals durch eine innovative Fragestellung hervortun, während der beauftragte Zwerg eine pfiffige Lösung beisteuert. Die mechanische Uhr in Vinsalt ist ein Beispiel dafür, die Entwicklung moderner horasischer Geschütze wie der Arbalone ein anderes. Besonders deutlich wird die Zusammenarbeit bei der Entwicklung von Astrolabien und Orbitarien zur datumsabhängigen Darstellung der wichtigsten Sternenbilder, die den menschlichen Forscher- und Beobachterdrang mit feinster, zwergischer Mechanik haben verschmelzen lassen. Umso trauriger ist es, dass nur wenige Aventurier den wahren Wert sol-

cher Meisterwerke zu schätzen wissen. Sehr viel mehr Bewunderung wird da schon den von Zwergen gestalteten Prunkbauten wie dem Herzogsschloss in Methumis und den verschiedenen Triumphbögen in Elenvina zuteil. Die Menschen verdanken den Zwergen aber auch viele praktische Konstruktionen, angefangen bei schweren Kränen oder Heizungssystemen bis hin zum modernen Pumpenwerk von Vinsalt.

Die Rückkehr in die heimatlichen Stollen

Nach einigen lukrativen Jahrzehnten zieht es die meisten Angroschim aus der Ferne wieder zurück in ihre Heimat, falls ihnen diese Möglichkeit nicht verwehrt wird. Ein Wirtshaus oder eine Werkstatt wird zu einem möglichst guten Preis verkauft – notfalls kann man ja noch ein oder zwei Jahrzehnte auf einen passenden Käufer warten. Anschließend werden die angehäuften Schätze in die Heimat transportiert. Manchmal reist für diesen Umzug die halbe Sippe an, in der Regel bedienen sich aber auch reisende Angroschim der Hilfe von Söldnern und anderen hilfsbereiten Arbeitskräften.

In den heimischen Stollen wird die seit dem Auszug von den Geschwistern gepflegte Wohnhöhle bezogen, falls der Platz noch ausreichend ist. Andernfalls zieht die gerade eingetroffene Familie eben in einen neuen Tunnelkomplex. Die Ankunft wird meist mit einem einwöchigen Fest gefeiert – schließlich müssen Geschichten erzählt werden, die die Menschen schon seit Generationen vergessen haben.

Interessanterweise trauern nur sehr wenige Zwerge ihrem Haus in den Menschenlanden nach, gegenüber einzelnen Menschen scheinen die Bindungen auch nur wenig stärker zu sein. Zwar gibt es viele Berichte von treuen Freundschaften zwischen Zwergen und Menschen, doch haben die Älteren unter den langlebigen Angroschim mit der Zeit lernen müssen, von ihren kurzlebigen Freunden Abschied zu nehmen.

Die Lex Zwergia

Die rechtliche Grundlage für das gemeinsame Zusammenleben von Menschen und Zwergen stellt die *Lex Zwergia* dar. Das umfassende Gesetzeswerk wurde zwischen 129 BF und 160 BF zwischen Kaiser Sighelm und Bergkönig Greifax Sohn des Garuban, von den Menschen auch Greifax Rechtsetzer genannt, ausgehandelt und regelt die rechtliche Stellung der Zwerge im Mittelreich. Straffällig gewordene Angroschim müssen demnach ihrem Bergkönig überstellt werden, die menschliche Gerichtsbarkeit ist für sie zumindest in der Theorie nicht gültig. Ob sich ein wütender Pöbel aus einem abgelegenen Weiler an die Lex Zwergia erinnert, muss allerdings ernsthaft bezweifelt werden. Außerhalb der Grenzen des Mittelreiches gilt die Lex Zwergia ohnehin nur stark eingeschränkt, lediglich das Horasreich, das Bornland und jüngst Aranien haben ihre Gültigkeit anerkannt. In Al'Anfa sind die Grundzüge der alten Absprachen seit der Loslösung vom Mittelreich noch immer gültig. Im Horasreich gilt die Lex Zwergia jedoch nur noch formell, alle Zwerge werden in Streitfällen zunächst zum Bergkönig der Schradoker Angroschim gebracht, wo über sie gerichtet wird. Im Bornland wurde die Lex Zwergia aus purer Bequemlichkeit übernommen, zumal nur wenige Zwerge im Land zwischen Born und Walsach leben. Dass sich etwa in Sewerien niemand an das vor mehr als sieben Jahrhunderten beschlossene Gesetz erinnert, ist daher nicht verwunderlich. In Aranien begründet sich die Gültigkeit noch auf die Zeit der mittelreichischen Besatzung. Aufgrund des zunehmenden Einflusses der Brillantzwerge steht eine Abschaffung der Rechtsgrundlage jedoch nicht zur Debatte. Andernorts gilt für Zwerge die menschliche Rechtssprechung – oder eine verschärfte Variante davon, wie etwa in Gerasim oder Kvirasim.

Neben dem ersten Kernabkommen über die rechtliche Stellung von Zwergen gibt es ein zweites über die Gastrolle von Menschen in den Tunneln der Angroschim. Die außerordentlich seltenen Todesurteile gelten auch für Gäste, ebenso wie die Strafe der Verbannung, die im Fall eines Besuchers aber zum Stollenverbot wird.

Der dritte und komplizierteste Teil der Lex Zwergia behandelt politische Absprachen: Den Zwergen ist es gestattet, sich mit wenigen Ausnahmen frei unter der Erdoberfläche zu bewegen, die Grenzen der oberirdischen Länder sind fest abgesteckt und als Grafschaften eingetragen. Auch die Benennung der Grafen und deren Lehnseid gegenüber der Raulskrone und dem herrschenden Bergkönig sind genau geregelt. So wird auch detailliert beschrieben, bei welchen Entscheidungen der Bergkönig zu konsultieren ist und bei welchen die Verpflichtungen gegenüber dem Kaiserhaus zu wahren sind.

Die Anhänge mit Handelsabkommen sind aufgrund der festgeschriebenen Laufzeiten heute nicht mehr gültig, dienen aber noch immer als Richtlinie für Folgeverträge.

Brabans Heimkehr, Teil 5

Braban *schreckte hoch,* von einem schmatzenden Geräusch *geweckt.* "Ich wollte *dich* nicht wecken, Brüderchen", rumpelte Braboschs *gries-grämige* Stimme durch *das* Zwielicht. "Hier, nimm ein Stück. Wurst, *solange sie* noch da ist. Das restliche Bier habe ich eben aufgeteilt: einen Schluck für mich, einen für dich, aber du *hast* geschlafen, da *habe* ich deinen Schluck mitgetrunken."

"Du hast *das* ganze Bier *leer* getrunken?", fragte Braban benommen. "Wir haben nichts mehr für den Rückweg?"

Brabosch hörte auf zu schmatzen.

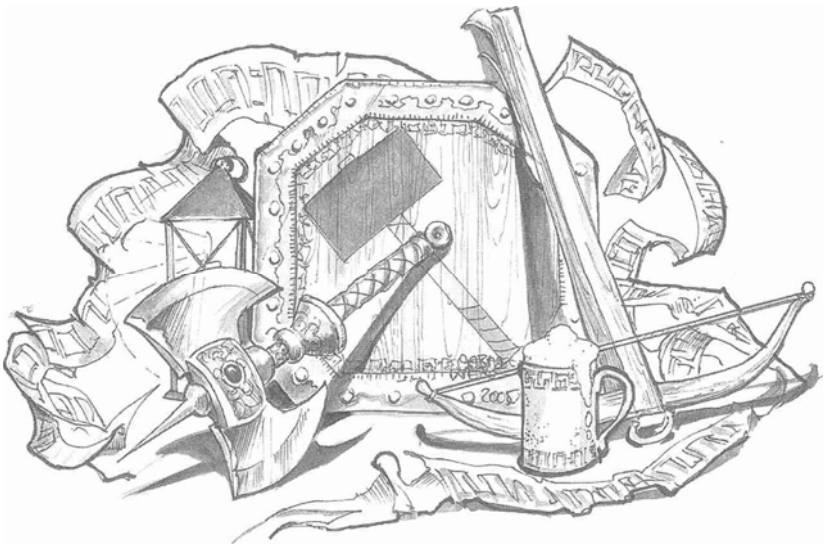
"Na was denn, Brüderchen? 'Ein Zwerg mit Schmerzen soll den Humpen. herzen' — *so* heißt *es* nicht von ungefähr, *bei Angroschs* unstillbarem Durst! Und *was* den Rückweg angeht ... mir geht *es* schon besser, noch einen Bissen und ich fühle mich *wieder wie* 35, dann machen wir uns auf, einverstanden!"

Aber *es ging* nicht *besser*. Braban versuchte, seinem murrenden und ächzenden Bruder mit *fest* an den Leib geschnürtem Arm angeseilt den *Schacht* hinaufzuziehen, aber Brabosch konnte nicht einmal ein kurzes Stück einhändig klettern. Auf dem feuchten *Gestein* rutschte er mehr *ab* und fluchte laut unter Schmerzen vor sich hin, *bis* er *schließlich* aufzugeben *schien.* Hilflos stand Braban am oberen Ende *des Schachtes, das schlaffe* Seil in den Händen.

"Geritten *und gesegelt!",* fluchte Brabosch. "In einen ordentlichen *Schlamassel habe* ich uns gebracht, Brüderchen! Aber bei Angroschs *Geistesgaben,* warum hast du mich auch stürzen lassen? Nun ja, *was* kann man vom Zweitgeborenen schon erwarten? Also, hör zu: Ich *als* der ehrwürdigere Erstgeborene werde meine gottgeschmiedeten Knochen schonen und aufpassen, *dass* niemand 'Braboschs Höhle' plündert, *solange* du fort bist. *Die* Drachenbrut soll meinen Hammer spüren, wenn *sich* hertraut, *bei Angroschs* glühendem Zorn! Nimm du *die* Lampe, *das* Gewürm muss ja nicht zusätzlich *noch* aufmerksam gemacht werden. Bring Werkzeug und Bier mit, wenn du wiederkommst, dann können wir uns *gleich* an *die* Arbeit machen — und, hrm ... wenn du *schon* dabei *bist* ... vielleicht hat Väterchen Tardosch ja Interesse an unserem Fund ... Je eher die Bewunderer meiner rühmlichen Entdeckung in Scharen herbeiströmen, *desto besser!"*

Dies war aus Braboschs Mund ein Zugeständnis, *dass* er *Hilfe* brauchte, schnelle Hilfe — und *das* machte Braban wirklich Angst. Hastig machte er sich allein auf den *Weg,* ließ den Bruder in der Dunkelheit zurück und erkletterte die Steilwand, *die* Brabosch hinuntergefallen war. In seinem Herzen loderten Angst und Zorn — warum musste Brabosch auch immer den schnellsten *Weg* durch die gefährlichsten Kavernen versuchen? Aber der Bruder hatte schon immer ein *Gespür* für versteckte *Schätze gehabt,* hatte über *jede* Gefahr *gelacht* und *schien* unverletzlich zu sein. Noch nie war ernstlich etwas *geschehen* während ihrer Wanderungen in den alten Stollen. Warum war *es diesmal schief* gegangen? War tatsächlich *er,* Braban, *schuld?*

Mit blutig abgeschürften Händen und *vom* Dunst durchfrorenen *Gliedern* sank Braban am Ausgang der Höhle zusammen. Halbblind vor Sorge hatte er sich durch das drachische Gewirr von scharfen Felsen *gekämpft,* und *es* war ihm *wie* eine halbe Ewigkeit vorgekommen, in der *sein Geist* düstere Bilder von Brabosch gezeichnet hatte, *wie* er verletzt und nur mit dem Handhammer bewaffnet von Drachen und Wühlschraten bedrängt wurde. Von Furcht um den Bruder erfüllt, machte *sIch* Braban auf, *dem* komplizierten *Weg* durch die uralten, endlosen Stollen und Hallen der Drachenkämpfer von einst zu folgen, den *sie hergekommen* waren.



Das Aventurien der Zwerge

Die Kernlande

»Von Xorlosch zogen die Kinder Angroschs aus, uni die Schätze des Urvaters auch außerhalb der Stammhallen zu hüten und zu ehren. So gründeten sie neue Hallen. Aus neuen Hallen wurden Bergkönigreiche, aus Bergkönigreichen wurde Tradition, aus Tradition wurde Heimat.«
—Einleitung aus dem Werk Die Zwergenwelt *des Zwergenforschers Tyros Prahe, Havena 1020 BF*

Die wichtigsten Siedlungsgebiete der Zwerge erstrecken sich über nahezu alle Gebirge des mittleren Aventurien: meist in Labyrinthen unter den Bergen, bisweilen auch überirdisch. Generationen haben eigene Bräuche entwickelt, verschiedene Kulturen und beeindruckende Orte hervorgebracht, die wir an dieser Stelle vorstellen möchten. Hierbei sollte man verschiedene Begriffe unterscheiden:

- Bergkönigreiche sind ein bedeutendes Siedlungsgebiet der Angroschim, das sich geographisch und kulturell so weit von einem anderen Reich entfernt hat, dass man es für sinnvoll hält, einen eigenen Bergkönig zu küren, der fortan die Geschicke des Landes als Richter und Berater lenkt.
- Bergfreiheiten sind Bergkönigreiche (oder genauer: oberirdische Gebiete von Bergkönigreichen), die vom Mittelreich im Sinne der *Lex Zwergia* (siehe Seite 20f.) als rechtlich eigenständige Lande der Angroschim anerkannt wurden. In ihnen gilt zwergisches Gesetz, und Einflussmöglichkeiten von außen, selbst des Kaisers, sind auf vertragliche Regelungen begrenzt. Es handelt sich gewissermaßen um kleine Staaten im Staat.
- Grafschaften dagegen sind im jeweiligen Lehensystem eingebundene Gebiete. Die Grafen sind Vasallen des Kaisers und schwören diesem Treue und Gefolgschaft, auch wenn es bisweilen vorkommt, dass dieser Eid auch einem Bergkönig geleistet wird. So ist der Graf von Waldwacht auch Bergkönig Arombolosch verbunden und der Graf von Isenhag ist gleichermaßen Diener des Reichs und der Bergfreiheiten Xorlosch und Eisenwald, was im Zweifelsfall freilich zu heiklen Situationen führen kann.

Wappen und Schilde

Bei den Bergkönigreichen ist es üblich, die gekreuzten Hämmer, das Symbol der Zwergenheit selbst, zu variieren. Diese Hämmer existieren nicht nur auf dem Schild, sondern werden tatsächlich in den Heiligen Hallen als Zeichen der Königswürde streng gehütet und sind Teil wichtiger Zeremonien. Das oft von zwei Brüdern ausgeübte Amt der 'Hüter der Hämmer' (rog.: Malmarrax) gilt als hohe Ehre und mag mit dem Truchsess eines menschlichen Hofes vergleichbar sein.

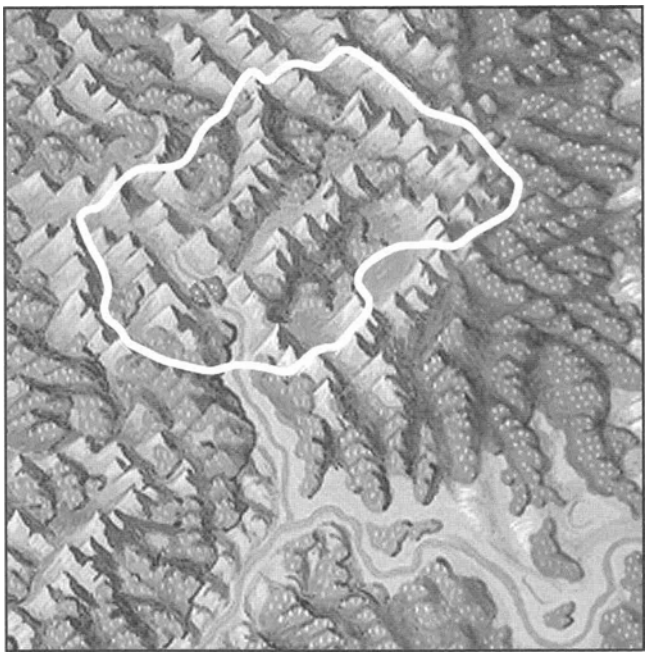
Die Farbe der Schilde (wobei stets der traditionelle Rundschild verwendet wird) wechselt gemäß seiner Bedeutung — so steht ein schwarzer Schild für das Bergkönigreich selbst, ein goldener für den Bergkönig, ein roter Schild mit schwarzem Rand für die lokale Angrosch-Geweihtenschaft oder ein kupferfarbener für besonders verdiente Freunde des Reiches. Ergänzt durch Sippensymbole und Namensrunen werden sie zu persönlichen Wappen. Doch nur Amtsträger dürften die Hämmer in ihrem Schild führen — allen anderen bleibt das Recht, die traditionelle Metallfarbe ihrer Heimat im Wappen zu tragen.

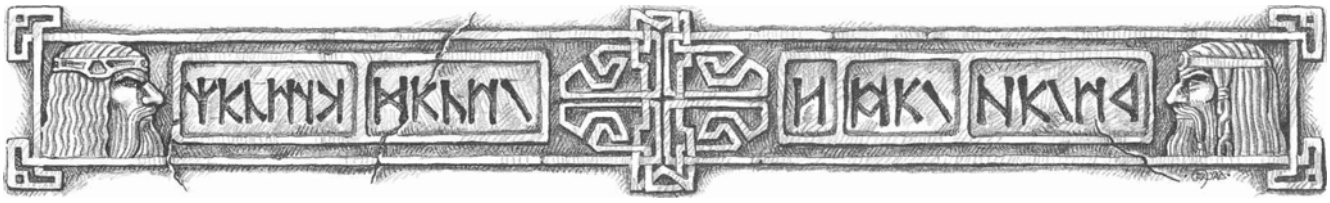
Bergfreiheit Xorlosch

Bergfreiheit Xorlosch für den eiligen Leser
Eigenname: Xorlosch
Geographische Lage: Ingrakuppen
Geschätzte Einwohnerzahl: 2.700; davon etwa 1.600 in Xorlosch, etwa 1.000 Erzzwerge in der weiteren Umgebung, 100 sonstige Zwerge
Wichtige Orte: die Stadt Xorlosch mit allen dazugehörenden Plätzen
Wichtige Persönlichkeiten: Bergkönig Tschubax Sohn des Tuagel
Wappen/Symbol: zwei gekreuzte steingraue Schmiedehämmer auf schwarzem Rundschild
Bedeutung für die Zwerge: die Urheimat aller Angroschim, Heimat der Erzzwerge

Die Bergfreiheit um die Urheimat der Angroschim ist zweifellos das ehrwürdigste der fünf Reiche und heute noch ihr geistiger Mittelpunkt. Dennoch ist es längst nicht mehr die politische Hauptstadt, und das liegt nicht zuletzt an seinem König. Bergkönig Tschubax Sohn des Tuagel ist ein ehrwürdig wirkender Mann in den mittleren Jahren und voller Interesse an den vergangenen Tagen. 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.
Neben Xorlosch selbst hat sich in der Bergfreiheit keine andere Stadt durchsetzen können: Alle früheren Zentren sind zerstört oder verlassen. Einzig kleine Siedlungen einzelner Familien findet man im Umland der Stadt.

Fortsetzung auf Seite 101





Xorlosch, die heilige Stadt

Xorlosch für den eiligen Leser
Einwohner: etwa 1.600, meist Erzzwerge
Bedeutung für die Zwerge: heilige Stadt des Angrosch-Glaubens

Xorlosch; die heilige Heimstadt der Angroschim, nimmt im Herzen eines jeden Zwergen einen besonderen Platz ein. Xorlosch ist nicht nur eine traditionsreiche Stadt, sie ist *die* Stadt der Zwerge. Als vor über zehntausend Jahren die beiden anderen großen Zwergenstädte im Drachenfeuer unwiederbringlich vergingen, blieb Xorlosch bestehen. All die historischen Ereignisse, die die Angroschim prägten und zu dem machten, was sie heute sind, fanden hier statt: Der von Pyrdacor gebrandmarkte Ordamon führte die Geschuppten nach Xorlosch ins Herz des Zwergenreichs, seine Tochter Organa besiegte hier den Anführer des ersten Drachenheeres, und hier geschah es zum ersten Mal, dass ein Angroscho von der Hand eines anderen Zwergen getötet wurde.
Als die ersten güldenländischen Siedler den Kontinent erreichten, war Xorlosch schon uralt. Die Ereignisse seither, die Ausbreitung der Menschen, all ihre Irrungen und Wirrungen beobachtete man von hier aus mit dem nachsichtigen Lächeln eines alten Mannes, der Kindern beim Spielen zusieht.

Der Weg nach Xorlosch

Viel jünger als die Stadt selbst ist der Weg nach Xorlosch, denn als die Drachen über das Land herrschten, lag Xorlosch sicher unter hohen Gipfeln, und kein Weg zu den Toren verriet die Lage der Stadt. Als mit den Jahrtausenden die Gefahr der Geschuppten schwand und die Menschen erste Städte und Straßen bauten, entschied man sich in Xorlosch, einen Weg aus den Bergen heraus zu schaffen. Lange dauerte der Bau, und auch seit der Fertigstellung wird immer weitergebaut und nachgebessert.

Von einem schweren steinernen Wegweiser an der Straße aus schlängelt sich der gepflasterte Weg zwischen sanften Hügeln hinauf ins Gebirge, stets in der Nähe des Hardelbachs bleibend. In regelmäßigen Abständen finden sich Ausweich- und Raststellen am Rand des Weges. Je höher sich die Straße windet, umso felsiger wird die Umgebung, bald führt die Straße entlang einer tief eingeschnittenen Klamm, in der weit unten der Bach dahinschießt. Der Weg ist gerade nur noch so breit, dass ein Wagen ihn passieren kann. An der einen Seite fällt die Wand senkrecht bis zum Wasser ab, an der anderen Seite ragt der Fels steil empor, und nur ein geübtes Auge vermag die gelegentlich auftauchenden Schlitze und Löcher im Fels richtig zu deuten: Schießscharten und Fenster sind es, angelegt, um ungebetene Besucher fernzuhalten. Die Zugänge, die zu diesen nur in Kriegszeiten besetzten Befestigungen führen, sind alle gut versteckt.
Drei steinerne Brücken überspannen den Hardelbach, der in vielen Wasserfällen durch die schmale Schlucht hinabstürzt, um den Weg sicher vorbei an Geröllfeldern und brüchigen Felsen immer höher hinaufzuführen. Um die letzte Steilwand führt der Weg nicht mehr herum — hier wurde ein Stollen durch den Fels getrieben, groß genug, damit selbst die schwer beladenen Erztransporte ihn passieren können.

Der Äußere Ring (1)

Im Inneren von zwei gigantischen Bergringen liegt die Stadt. Der äußere Ring wird *Eisenring* genannt, er grenzt Xorlosch und die umgebenden Länder vom weiteren Umland und dem restlichen Eisenwald ab. Nur wenige Stellen im Boden des äußeren Kessels eignen sich für Ackerbau. So finden sich hier neben einigen wenigen Gersten- und Weizenfeldern vor allem Hirten, die ihre Schafe und Ziegen auf dem kargen Grün zwischen den Felsen weiden lassen.
Aus einem Riss im inneren Ring, dem *Axthieb Angroschs,* schießt der Hardelbach ins Tal, nur um dort um so gemütlicher weiter-zufließen. In weiten Schlingen windet er sich über den Talboden. bewässert einige Felder und tränkt kleine Herden. Im Lauf der Jahrtausende hat er ungezählte Male sein Bett gewechselt. So stehen manche der steinernen Brücken, die früher den Bach über. spannten, heute inmitten eines Feldes oder werden kurzerhand als Unterstand für die Tiere benutzt.
Beinahe einen halben Kreis beschreibt der Bach, bevor er sich in einem tiefblauen Gebirgssee sammelt, um irgendwo weit unter den Felsen seinen Weg hinaus aus dem Ring hinunter in Richtung des Großen Flusses fortzusetzen. An den Ufern des Sees findet sich eine kleine Hütte, in der der wohl einzige zwergische Fischer weit und breit sein Boot unterstellt. So darf man sich nicht wundern, wenn man in der Herberge *Drachentrutz* Fisch aufgetischt bekommt.

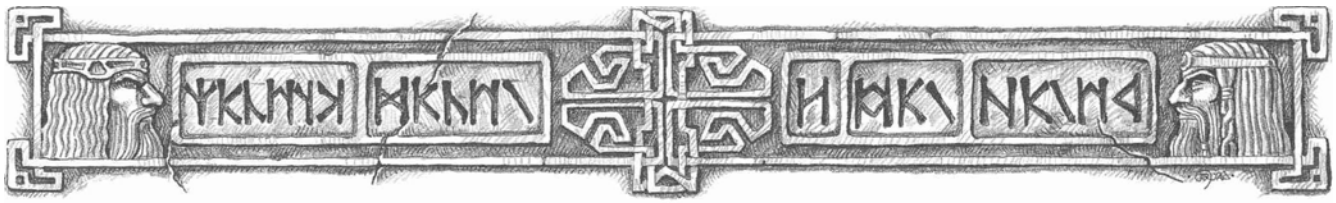
Das Hirtendorf (2)

Gemeinsam mit einer Hand voll anderer Häuschen liegt die Her-. berge *Drachentrutz* in der Nähe von Angroschs Axthieb an den äußeren Hang geschmiegt. Die grasbewachsenen Hütten wirken aus der Ferne wie natürliche Hügel, nur die einstöckige Herberge von Sogrim Sohn des Sogrosch ist schon von weitem zu erkennen. Hier kehren neben den paar Hirten, die die umliegenden Hütten bewohnen, vor allem Pilger aus den fernen Bergkönigreichen ein, die die Heilige Stadt besuchen wollen. Oft kommt es vor, dass die Pilger erst nach Einbruch der Dunkelheit ankommen. Weil dann. bereits die Tore geschlossen sind, bleibt ihnen nur eine Übernachtung in der Herberge übrig.

Sogrim hat auf Grund des in den letzten hundert Jahren ständig zunehmenden Handels mit den Menschen ein kleines Lager errichtet, in dem die Geschäftsleute ihre Waren kurzfristig einlagern können, und daran verdient er ganz gut — so hat er auch Teile seines Hauses umgebaut, damit sich die Großgewachsenen nicht überall ihren Kopf anschlagen.

Angroschs Axthieb (3)

Inmitten des Äußeren Kreises ragen die Spitzen eines erloschen Feuerberges hoch auf Die höchste dieser Felsspitzen ist der *Weißkegel,* unter dessen Felsmassen sich die unterirdischen Teile Xorloschs verbergen. Dort, wo heute die überirdischen Teile der Stadt liegen, kräuselten sich in den ersten Jahrtausenden der Zwergenheit noch die Wellen eines großen Sees. Früher bot der mit Wasser gefüllte Krater der darunter liegenden Stadt Schutz vor dem sengenden Feuer der Drachenangriffe, doch am Tag des Zorns erschütterten nicht nur heftige Erdbeben ganz Xorlosch, ein gewaltiger Riss sprengte auch den schützenden Inneren Ring und ließ die Fluten des Sees ablaufen.
Diese steile Klamm trägt seit dem ersten Tag seiner Entstehung den Namen Angroschs Axthieb, und man erzählt sich, sie sei vom Ehrwürdigen Väterchen selbst mit einem einzigen gewalti-



gen Schlag seines Felsspalters geschaffen worden. Heute schießt der Hardelbach über zahlreiche Wasserfälle durch diesen Spalt aus dem Talkessel. Über dem tosenden Wasser haben die Zwerge einen langen, steil aufsteigenden Steg errichtet, der durch den ganzen Spalt führt und den einzigen bekannten oberirdischen Zugang zum Tal von Xorlosch darstellt. Die Stadt im Berg verfügt über einige andere Ausgänge, doch diese sind wohl gehütete Geheimnisse ihrer Bewohner.

Sowohl am äußeren wie am inneren Ende des Spaltes erheben sich imposante Mauern aus Granit und Basalt, die die Klamm vollständig absperren, sodass der Weg hinein durch die massiven Tore führt. Die untere Bastion ist die wehrhaftere der beiden, und hier stehen auch tagsüber mehrere Wachen, die jeden Ankommenden, den sie nicht persönlich kennen, genau mustern und ihn nach seinem Woher und Wohin befragen. Für die Angehörigen anderer Zwergenvölker ist es ein leichtes, die Kontrollen zu passieren: Wer nicht so aussieht, als würde er Probleme machen, und den Wunsch äußert, die Urheimat der Angroschim besuchen zu wollen, wird im Regelfall eingelassen.

Menschen hingegen sollten ein glaubhaftes Anliegen haben, um eingelassen zu werden: Händler werden problemlos durchgelassen, ebenso Boten, die den Empfänger der Nachricht benennen können. Bewaffnete Glücksritter, die sich 'nur mal die Stadt ansehen wollen', werden weggeschickt oder zumindest entwaffnet, wobei in den Augen der Wachen der Zauberstab eines Magiers viel gefährlicher ist als ein Schwert.

In Notfällen versperrt ein Fallgitter binnen weniger Augenblicke den Zugang. Nachts verschließt ein schweres Tor aus Granit den Durchgang.

Sollte es einem Feind in Kriegszeiten doch gelingen, durch das massive Tor zu brechen, kann der dahinter liegende Steg durch einen einfachen Mechanismus in wenigen Augenblicken weggerissen werden, so dass der Zugang zur Heiligen Stadt unmöglich wird. Weitere Verteidigungsmethoden für 'weniger schwere Fälle' sind mehrere Wehrgänge, die oberhalb des Steges im Fels verlaufen und von denen aus an engen Stellen die Eindringlinge mit Armbrüsten oder schweren Geschützen beschossen werden können. Auch gibt es eine einfach mit einem Hebel auszulösende Klappe noch außerhalb der äußeren Bastion, durch die hartnäckige Störenfriede unsanft in die Stromschnellen des Hardelbachs ein Dutzend Schritt tiefer befördert werden können.

Die obere Bastion ist deutlich kleiner gestaltet, lässt sich aber ebenso gut verteidigen, da ein Angreifer sich nur über den schmalen, steilen Steig nähern kann. Zusätzliche Wachen sind hier normalerweise nicht postiert.

Der Innere Ring

Hat man Angroschs Axthieb bezwungen und das obere Tor durchschritten, breitet sich vor dem Besucher ein weiter Talkessel aus. Eine breite, gepflasterte Straße durchquert das Tal, und der Hardelbach schlängelt sich zwischen saftigen Feldern hindurch, die mit ertragreicher Zwergengerste und Rübenfrüchten bepflanzt sind. Die Wiesen und Kleefelder dazwischen dienen den prächtig gedeihenden Schafen und Ziegen als Weideplatz. An den Felswänden stechen zwei eindrucksvolle Gebäude hervor der Neue Angrosch-Tempel, der vor zweieinhalb Jahrtausenden gebaut wurde, und der vergleichsweise junge Greifaxpalast — die Sommerresidenz des Bergkönigs. In der Felswand zwischen den beiden Palästen glänzt ein goldenes Tor, einst der Zugang zur Stadt. Knapp unterhalb stand früher das Wasser des Sees, und auch an den umgebenden Felsen erkennt man stellenweise noch dessen Spuren.

Nur zwei kleine Teiche sind von dem einst großen Bergsee geblieben — von den Zwergen werden sie ohne Poesie einfach der Obere und der Untere Weiher genannt. Darin 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.

Weit oben an einer anderen Steilwand findet sich noch heute eine fast zehntausend Jahre alte Gedenktafel, die an Organa, die Tochter des Ordamon erinnert. In der Schlacht des Himmelsfeuers verbrannte die Heldin im Feuer Ancarions des Roten. Die besten Steinmetze der Stadt schufen ihr ein steinernes Ehrenmal und brachten es nahe der Stelle ihrer größten Heldentat an. Weder die Zeit noch ungezählte Angriffe der Drachen auf Xorlosch haben der Gedenktafel etwas anhaben können. Die Angroschim jedenfalls sind davon überzeugt, dass das Ehrenmal von Väterchen Angrosch selbst beschützt wird, und manchmal verbringen junge Zwerge die Nacht auf einem Vorsprung nahe des Steins — in der Hoffnung auf visionäre Träume, die ihnen Offenbarungen und den Heldenmut der Vorfahren schenken.

Die Bewohner des Tals

Um den Unteren Weiher herum drängen sich mehrere gedrungene, steinerne Häuser. Gusseiserne Schilde kennzeichnen die verschiedenen Geschäfte und Tavernen, und obwohl hier nur einige Hundert Zwerge leben, findet sich vom Armbrustbauer bis zum Krämerladen alles Nötige. Als Heimkehrersiedlung wird dieser oberirdische Teil der Stadt bezeichnet, denn in den Jahrhunderten nach dem Tag des Zorns kehrte so manche Familie wieder zurück nach Xorlosch. Einige hatten Glück und konnten in ihre kaum verwüsteten Stollen zurückkehren — andere aber standen vor völlig zerstörten Hallen. So blieben sie vorerst an der Oberfläche, hausten in einfachen Häusern und machten sich langsam daran, ihre ehemalige Heimat wieder aufzubauen. Nach einigen Jahrhunderten jedoch lebte noch immer eine kleine Anzahl an 'Heimkehrern' in ihrer Siedlung rund um den Unteren Weiher. Ihnen erschien der Wiederaufbau ihrer alten Hallen unter dem Berg zu mühselig, zu zeitaufwendig, oder ihre Sippe zählte einfach nicht mehr genug Mitglieder, um die Aufgabe zu bewältigen.

Besonders seit dem Bau des Neuen Angrosch-Tempels ist die Siedlung langsam weiter gewachsen — so manch ein Pilger hat sich, nachdem er die Heilige Stadt erblickte, entschlossen sich hier niederzulassen — und Einzelgänger ohne Sippe finden im altehrwürdigen, unterirdischen Teil der Stadt nun mal keinen einen Platz.

So lebt in diesem Teil Xorloschs ein buntes Gemisch an Angroschim, sehr zum Missfallen der alteingesessenen Sippen. Das lassen die Erzzwerge ihre oberirdischen Nachbarn auch stets mehr oder minder deutlich spüren. Nicht, dass sie dieses Missfallen offen zeigen oder gar aussprechen würden; es ist vielmehr eine leise Amüsiertheit und Nachsicht wie gegenüber aufmüpfigen Kindern, der sich die Bewohner der Heimkehrersiedlung ausgesetzt sehen, und oftmals wird ihnen auch der Zugang zum Berginneren erschwert oder völlig unmöglich gemacht. Die Antwort der Heimkehrer auf diese Behandlung besteht in einer weitgehenden gesellschaftlichen Abkapselung und Selbstbesinnung, sodass man den oberirdischen Teil durchaus als 'Stadt in der Stadt' bezeichnen kann.

Die Schmelzöfen (4)

Gleich am Beginn des Tales finden sich zu beiden Seiten Schmelzöfen, in denen Metall aus erzhaltigem Fels geschmolzen wird. Der Qualm steigt Tag und Nacht, Stunde um Stunde zum Himmel, und manchmal, bei schlechtem Wetter, kommt es vor, dass sich der Rauch aus den Schloten herabsenkt und das ganze Tal in eine dichte Wolke hüllt. Schon mancher vornehme kaiserliche Gesandte fühlte sich durch diesen Empfang befremdet und "wenig

amüsiert", während gläubige Angroschim den immerzu aufsteigenden Feuerqualm sogar als Beweis der Heiligkeit dieses Ortes sehen.

Die Dracheninsel (5)

Vor zehntausend Jahren bedeckte ein Bergsee den ganzen Talkessel von Xorlosch, doch der feurige Drachenatem senkte den Wasserspiegel in der Schlacht des Himmelsfeuers so weit, dass die höchste Erhebung 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 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 länger dauernden Beobachtung zu unterziehen oder sie gar zu betreten.

Einzig alle sieben Jahre steigen 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 der Drachen.

Der Greifax-Palast (7)

Die Sommerresidenz des Bergkönigs kann für Xorloscher Maßstäbe geradezu als Neubau gelten: Sie wurde vor knapp neunhundert Jahren von Hochkönig Greifax Rechtsetzer 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 beschloss Greifax, den arroganten Menschen keinesfalls mehr in seinem eigentlichen Thronsaal nahe der Heiligen Halle zu empfangen — und initiierte den Bau dieses neuen Palastes. Während dieser am Hang des Inneren Ringes für zwergische Verhältnisse rasch in die Höhe wuchs, verlegte der König kurzerhand seine Residenz in ein schlichtes Bauzelt im Talkessel. Dem von Gicht geplagten Gesandten des Reiches blieb nichts anderes übrig, als seinerseits auch ein Zelt aufzuschlagen — eine Begebenheit, über die er in seinen Lebenserinnerungen viele böse Worte hinterlassen hat.

Der Palast ist ein prachtvolles Bauwerk aus edlem Basalt und Gold, das den gesamten Talkessel überschaut — einer der besten Beweise, dass die hervorragende Baukunst der Angroschim nicht unter der Erde Halt macht. Neben den hin und wieder hier lebenden kaiserlichen Gesandten und anderen Diplomaten wohnt in dem Palast vor allem Bergkönig Tschubax selbst, der die engen und dunklen Königsgemächer nahe dem unterirdischen Thronsaal so oft hinter sich lässt, wie es die Tradition gestattet.

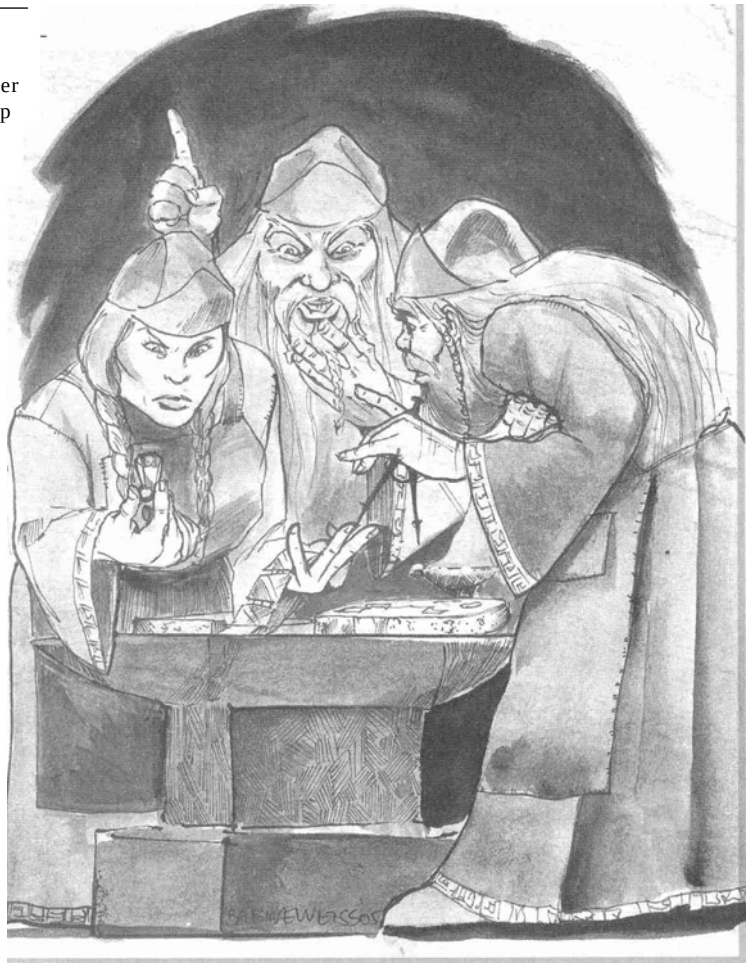
Der seltsam erscheinenden Ortswahl liegen rein sachliche Gründe wie die Nähe zum Löschwasser und zu Kohlenfuhren aus dem Berg zugrunde. Erzlieferungen von außerhalb können gleich verarbeitet werden, und die fertigen Metalle, sofern sie für den Handel bestimmt sind, brauchen nicht erst durch die Stollen transportiert zu werden.

Die Schlacke aus den vielen Schmelzgängen wird schließlich in einem großen Becken aufgefangen, nach dem Erkalten als Baumaterial fein vermahlen und sogar in ferne Ländern verkauft, wo abergläubische Baumeister dem 'Echt Xorloscher Schlackenpulver. besondere Kräfte zuschreiben. Vom Ruß der Ofen ist die sie umgebende Felswand so schwarz wie die Dracheninsel.

Der neue Angrosch-Tempel (6)

Die unterirdische Heilige Halle Xorloschs 'gehört' nur dem Volk der Erzzwerge — und Angrosch. 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 des Bruderzwistes zu heilen begonnen hatten, ein neuer Tempel errichtet: Aus, Marmor und Eisen, Silber, Granit und Stahl ist er gefügt, in ihm aber reicht ein schier bodenloser Schacht bis hinunter ins feurige Herz der Welt. Hier bringen die angereisten Angroschim ihre Opfergaben dar, hier werfen sie sie hinab in das ewige Feuer. Auch die immer wieder eintreffenden Totenzüge lassen ihre Leichen in einer langen Zeremonie in den Schacht hinab, damit sie in Angroschs feurigem Atem aufgehen.

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



Da es in den meisten Fällen auch an ihm liegt, ob Audienzersuchen überhaupt an den Bewahrer der Kraft weitergeleitet werden — nur die persönlichen Gesandten des Garether Kaisershauses können sie direkt stellen —, hat er einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf alle Kontakte der Angrosch-Priesterschaft mit der Außenwelt. Auch wenn dieser Tempel mit 2.500 Jahren nur ein Viertel des Alters der Stadt Xorlosch erreicht, ist er immer noch älter als die ersten Siedlungen der Güldenländer.

DAS GOLDENE TOR(8)

»Diese alte Pforte zur Stadt liegt heut weit oben im Talkessel, doch führen steile Treppen hinab bis zu den Feldern der Murgatoschs. Der schmale Steig wird seit Jahrtausenden nur zu kultischen Zwecken verwendet: Zeremonien, die der ganzen Stadt, sowohl der über wie auch der unter der Erde, gelten, führt der Bewahrer der Kraft vor den geöffneten Flügeln des Goldenen Tores aus. Und auch die rituelle Prozessionen zum Drachenhügel passiert das Tor; ehe sie den toten Berg besteigt.«

—Xorloschs Bauten, *eine Enzyklopädie, 12 BF*

Die unterirdische Stadt

Nachdem der schützende See verschwunden war und der alte Zugang jetzt hoch über der Stadt lag, wurde ein neuer Eingang geschaffen: das Stählerne Tor (9). Im Glauben, der Spalt, der den Inneren Ring sprengte, könne wieder geschlossen werden, wurde der Eingang so konstruiert, dass kein Tropfen Wasser eindringen kann. Durch dieses Tor läuft heute der gesamte Verkehr der Stadt (täglich karrenweise Kohlen, Metalle, Lebensmittel etc.). Zu jeder Stunde stehen am Eingang mehrere Söhne und Töchter der Stadt Wache, einige direkt beim Tor, andere in der darüber liegenden Wachstube. Als Fremder bedarf es der Einladung eines Bewohners, um in die unterirdische Stadt vorgelassen zu werden. Doch die meisten Xorloscher empfangen entfernte Verwandte nicht in ihren Sippenhallen, sondern in einer Taverne in der Heimkehrersiedlung.

Die bewohnten Teile der Stadt sind voller Leben, in den Gängen hallt das Lachen oder Rufen der Bewohner, dazwischen dröhnt es dumpf aus den Schmieden, und in manchen Ecken erklingt das Brummeln angeregter Diskussionen. Eine belebte Stadt im Berg ist das unterirdische Xorlosch, und doch ist die Geschichte allgegenwärtig. Schwere Wagen voller Brennmaterial für die Schmieden werden unter stählernen Gedenktafeln abgestellt, die an lange vergessene Drachentöter erinnern. In schmalen Fluchtgängen, durch die sich früher ganze Familien vor Angreifern in Sicherheit brachten, toben heute Zwergenkinder. An manchen Plätzen ist Xorlosch wie jede andere Zwergenstadt: In den kleinen Hallen, die zwischen den Sippenkomplexen liegen, treffen sich Angroschim nach erledigter Arbeit. Man erzählt sich die Ereignisse des Tages, schmiedet Pläne oder trinkt einfach gemütlich ein Bier in der zum Platz gehörenden Taverne.

Wer hingegen Ruhe sucht, findet diese überall in den weitläufigen unbewohnten Bereichen. Ein paar Gänge abseits findet man vollkommene Stille, nur gelegentlich durchbrochen vom Fallen eines Wassertropfens. Wer hier durch die zerstörten Hallen der Sippen schlendert, die einst auszogen, um ihr Glück zu finden, der ist alleine mit seinen Gedanken.

Die verlassenen Kammern

Die am Tag des Zorns angerichteten Verheerungen wurden vielfach von den Erzzwergen so belassen — nicht aus Faulheit oder Gleichgültigkeit, sondern als stete Erinnerung und Mahnung an die große Zwietracht. Tote Gänge enden vor eingestürzten Hallen, und auf manchen steinernen Tischen steht noch heute das Geschirr der letzten Mahlzeit einer vergessenen Familie. In den bewohnten Bereichen finden sich zahlreiche Gedenkstätten, die an frühere Tage der Freude und des Leids erinnern. Ja, man kann sagen, dass jeder Spannbreit der Gänge während des vergangenen Jahrzehntausends das Lachen wie auch den Todesschrei eines Angroscho gehört hat.

Junge Zwerge unternehmen oft weite Streifzüge durch die zerstörten und unbenutzten Teile der Stadt. Dabei steht ihnen alles offen; einzig die Kammern der Kinder Aboralms sind versiegelt, und keiner denkt daran, sie zu öffnen. Diese Räume dienten vor dem Tag des Zorns Aboralms Stamm als Sammelpunkt und Schatzkammer, wann immer sie zur Suche nach Gold und anderen Bodenschätzen aufbrachen. Die Beben zerstörten sämtliche Zugänge, doch den Xorloschern war dies nicht genug. Mit erzzwergischer Genauigkeit verschlossen sie die Gänge mit Zwergenguss, nur um ganz sicher zu gehen, dass sich niemand Zugang verschaffen kann. Große Schätze sollen hier noch verborgen liegen, doch Angrosch hat sie zurückgefordert. So zumindest erzählt man es den Kindern, und auch, dass jeder einen unvorstellbaren Frevel begeht, der sich erneut an diesen Schätzen vergreifen will.

Die Heilige Halle (10)

»... so nahm er ihre schlafenden Körper und brachte sie an den besten Platz auf Dere, den er finden konnte. Eine verborgene Halle tief im Fels, unter einem schneebedeckten Gipfel. Von dort aus reichten feurige Schächte hinab bis zur Glut der Tiefe.

Nachdem sie erwachten, dankten sie dem ehrwürdigen Väterchen und begannen zu seiner Ehre ein Heiligtum zu schaffen, genau an jener Stelle, die er für sie gewählt hatte ...«

—Erzählung eines Geweihten über die Entstehung der Heiligen Halle, neuzeitlich

Ein einzelner gigantischer Raum tief im Fels ist die Heilige Halle, das größte künstlich geschaffene Gewölbe in einem Berg. Vom kunstvollen Portal aus steigt man sieben mal sieben Stufen in die Tiefe, bis man den Boden der Halle erreicht hat. Die freitragende Decke lässt sich von dort aus nur noch schemenhaft erkennen. Die glatten, musterlosen Wände werden von Wandpfeilern unterteilt. Errichtet aus bestem Granit und verkleidet mit edlem Marmor, fügen sie sich fugenlos in die natürliche Wand ein und strecken sich der Decke entgegen, um im Dunkel zu entschwinden.

In dem Gewölbe könnte man leicht eine 'gewöhnliche' Burg der Menschen unterbringen — selbst der Koloss von Al'Anfa würde die Decke nicht erreichen. An den Wänden und am Boden leuchten Hunderte von Fackeln und Laternen. Manche von ihnen wurden von Gläubigen gebracht, andere stehen seit Jahrtausenden an ihrem Platz, gesegnet und niemals verlöschend. Doch all diese kleinen Lichter reichen nicht aus, um die gesamte Halle zu erleuchten—, Nur bei besonderen Feierlichkeiten werden große Leuchtfeuer entzündet, und erst dann offenbart sich die ganze Ehrfurcht gebietende Größe und Schönheit des Heiligtums — und auch die Reste der ursprünglichen Höhle werden dann sichtbar: Hoch oben in einer der Ecken ist eine Nische zu erkennen, die der Legende nach der letzten Rest der Höhle ist, in die Angrosch die Körper der ersten Zwerge brachte.

Die Halle ist Schauplatz der wichtigsten Ereignisse im Leben eines Xorloscher Zwerges: Die Feuertaufe, die Zeremonie, die einer Zwerg zum vollen Mitglied der Gesellschaft macht, nimmt hier ihren Beginn und ihr Ende. Der Bund von Feuer und Erz, der zwei Liebende auf ewig verbindet, wird hier geschlossen, und nach den Tod beginnt der Leichnam des Verstorbenen von hier aus seiner Weg zurück zu Angrosch.

In der westlichen Wand führt eine mit schwarzem Basalt verkleidete Rampe hinab zum großen Feuerschacht (11), mit dem auch der

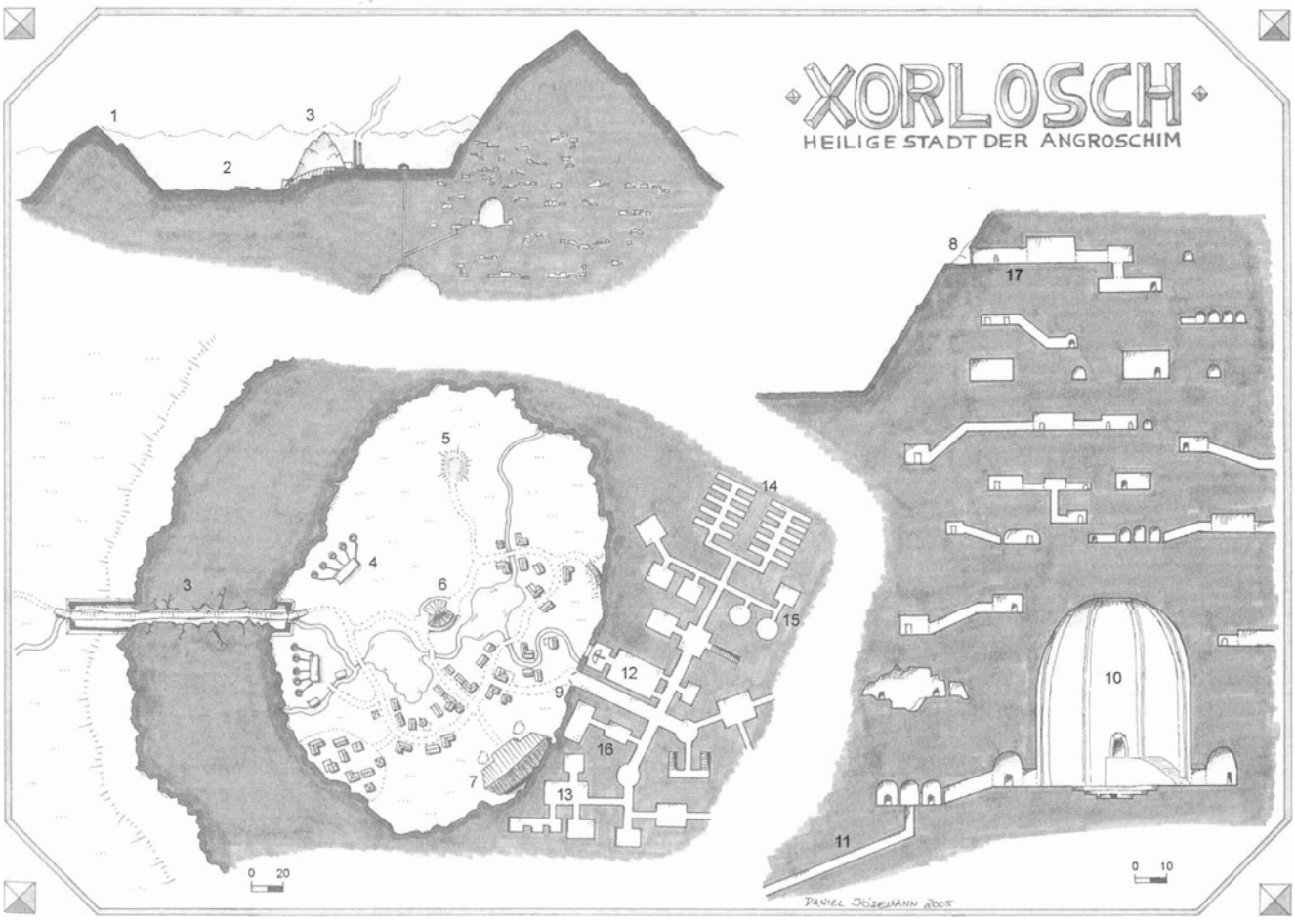
oberirdische Angrosch-Tempel in Verbindung steht. Hier herunter trägt man die Toten der Stadt, um sie und ihre Habe dem Feuer der Erde zu übergeben. Von hier aus beginnen auch die Gänge, die jeder Angroscho und jede Angroschna, die in Xorlosch geboren wurden, bei ihrer Feuertaufe durchwandern. Tief führen sie hinab unter die Stadt, verzweigen sich ungezählte Male, um nur denen, die würdig sind, der Gemeinschaft als erwachsenes Mitglied anzugehören, den Weg zurück zu ermöglichen.

Einige Stollen führen aus der großen Halle hin zu kleineren Räumen. Dort leben Geweihte, die keine eigene Sippe in der Stadt haben, und Gäste quartieren sich für ihren Aufenthalt hier ein. Dazwischen finden sich Werkstätten, in denen die Priester ihrem Handwerk nachgehen können, sowie Lagerräume für alte Chroni, lückenlose Stammbäume, religiöse Kunstwerke und besondere Reliquien. Alle diese kleinen Hallen wurden vor Jahrtausenden geschaffen und mit einem dichten Geflecht von Gängen verbunden. Als am Tag des Zorns die Erde bebte, wurden auch hier viele Räume zerstört, und so kann es sein, dass sich hinter verschütteten Gängen Räume befinden, in denen lange vergessene Reliquien darauf warten, wiederentdeckt zu werden.

In einem unscheinbaren Winkel der Halle stehen die berühmten Steinernen Stelen, einfache Basaltsäulen, die über und über mit Bildzeichen bedeckt sind. Diese sind weit älter als die übliche Runenschrift und sollen die Geschichte der Angroschim von Anbeginn an erzählen. Und doch sind selbst diese ältesten schriftlichen Quellen nicht älter sind als 'nur' 5.000 Jahre. Immer wieder widmen einzelne Angroschim ihr Leben dem Studium dieser Säulen: Manche kommen nach langem Forschen zu dem Schluss, dass die gesamte zwergische Geschichte hier niedergeschrieben sei — nicht nur die Vergangenheit, sondern auch die Zukunft. Andere sind der Meinung, dass sich die Symbole unmerklich über die Jahrhunderte verändern, und manche haben, nachdem sie lange Jahre die Inschriften studierten, ihre geistige Gesundheit verloren und endeten als lallende Krüppel. Auch wenn die Hinweise, die sich auf den Stelen finden, ungenau sind und viele Interpretationen zulassen, gibt es eindeutig Andeutungen auf Ereignisse, die weit jünger sind als die basaltenen Säulen. Wie alt die Stelen wirklich sind, woher sie stammen und wozu sie dienen, liegt im Dunkel der Geschichte verborgen.

Die Waffenkammer (12)

Für Notzeiten sind in der zwischen Goldenem und Stählernem Tor liegenden Waffenkammer große Mengen an Kriegswerkzeug eingelagert. Die Kammer stammt noch aus den Anfangen der Stadt, als noch zehnmal mehr Angroschim hier lebten. Auf endlosen Reihen von Regalen und Ständern hängen matt schimmernde Rüstungen, Helme und Schilde, liegen blitzende Äxte, Spieße und Drachenzähne, stapeln sich Armbrüste und Kisten voller Bolzen. Unverkäuflich, und doch bereit, im Notfall gepackt und gegen anstürmende Feinde gerichtet zu werden. Auch wenn der letzte derartige Angriff viele Jahrtausende zurückliegt, haben die Erzzwerge doch nie in ihrer Wachsamkeit nachgelassen. Ebenso, wie es eine Ehre ist, zum monatlich wechselnden Reinigungsdienst eingeteilt zu werden, pflegen viele Schmiede und Rüstmeister die Tradition, ihre besten Stücke testamentarisch der Waffenkammer zu vermachen. So quillt sie mittlerweile über. Vieles wurde schon in Kisten eingelagert, die sich bis zur Decke stapeln. Die Menge an Waffen, die sich hier findet, reicht weit über das hinaus, was zur Verteidigung Xorloschs benötigt würde. Jeder Angroscho und jede Angroschna Aventuriens könnte hier eine Waffe finden.



Ein großer 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 Geschützbaukunst wurde von Ciorana Tochter der Ciodrax, einer Legende 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. Seit dieser Zeit wurde kein einziges Teil erneuert — es war schlicht nicht notwendig.

In den letzten Jahren hat der Ruhm der Waffe gerade unter ortsfremden Armbrustbauern 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.

Die Schule des Drachenkampfes (13)

Eine andere legendäre Institution in Xorlosch ist die *Schule des Drachenkampfes*. Jedes Jahr bemühen sich viele Angroschim um die wenigen Plätze, von denen einige den Söhnen der Stadt vorbehalten sind. Elf Jahre dauert die Ausbildung, bei der die Jahrtausende alte Kunst gelehrt wird, 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 und wie man aus Spuren wie Tatzenabdrücken oder Schuppen auf ihr Alter und ihre Stärke schließen kann, wird den Zöglingen beigebracht. Aber auch berühmte Helden und Drachentöterinnen werden beschrieben, und die Lehrmeister geben wertvolle Hinweise, wie man die Wahrheit aus Berichten und Sagen herausfiltert. Eine genaue Beschreibung der Akademie findet sich in MBK 117 und auf Seite 43.

Nahrung und Vorratshaltung

Nicht immer konnten die Zwerge Xorloschs unter das Licht der Sonne treten, um Landwirtschaft zu betreiben oder auf die Jagd zu gehen. Lange Jahre gab es, in denen Drachen Tag für Tag vor den Ausgängen lauerten und jede Bewegung mit Flammenstößen beantworteten.

In diesen Zeiten entstanden die Pilzgärten (14), dunkle Kammern, die von unterirdischen Rinnsalen feucht gehalten werden. Feuchtes Stroh, Zwergenkohle und frische Erde füllen hier die Gänge (Genaueres zu diesem Thema findet sich auf Seite 69f).

Die Arbeit in diesen modrigen, feuchtwarmen Höhlen ist allerdings alles andere als beliebt. Den Zwergen aus der Heimkehrersiedlung, die hier gegen gute Bezahlung für die ehrenwerten Sippen im Inneren des Berges schuften, werden oftmals Unruhestifter, die zu einem Strafdienst verdonnert wurden, zur Seite gestellt. Dies gilt als äußerst verhasste Strafe, denn der muffige Geruch der Gänge haftet noch Wochen nach der Arbeit an Haaren, Bart und Haut.

Um gegen einen herannahenden Feind gerüstet zu sein, wurden schon in den Anfängen der Stadt große Lagerräume und Zisternen (15) geschaffen. Bis heute wird von jeder Sippe erwartet, etwas dazu beizutragen, dass diese Hallen für schlechte Zeiten gefüllt sind. So lagern hier Fässer mit gepökeltem Fleisch, Säcke voller Getreide und Erbsen. An den Wänden hängen geräucherte Tierhälften, dazwischen stapeln sich Kisten mit gepökelten, getrockneten oder geräucherten Pilzen. Mit den eingelagerten Vorräten könnte die Stadt im Belagerungsfall einige Jahre auf sich allein gestellt überleben — auch darin zeigt sich, dass die Erzzwerge keineswegs in ihrer Wachsamkeit nachgelassen haben.

Xorlosch im Spiel

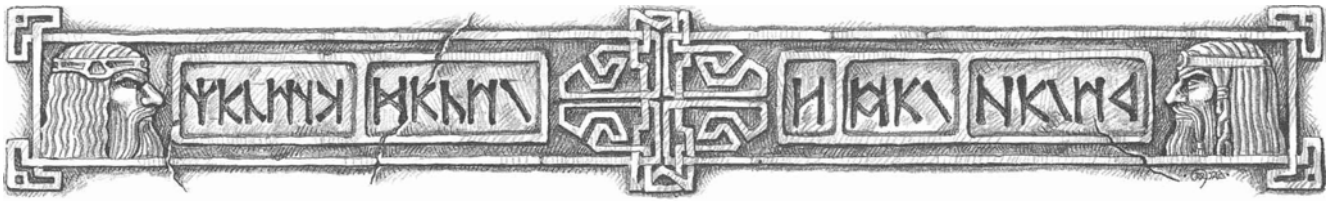
Xorlosch ist die wichtigste Stadt der Zwerge. Von dort zogen einst die Völker aus, dort traf sie der Zorn ihres väterlichen Gottes, und dort sitzt noch immer jener Patriarch, der von den meisten Angrosch-Gläubigen als höchste Autorität anerkannt wird. Den Angroschim ist diese Stadt heilig, und Nicht-Zwerge werden nur äußerst selten vorgelassen. Lassen Sie Ihre Spielern diese Atmosphäre spüren — Xorlosch zu betreten ist ein beeindruckender Moment. Die uralten Stätten, die mächtigen Gebäude, die eigenen Sitten (so wird etwa aus Prinzip ausschließlich Rogolan gesprochen) — all das sollte selbst den gierigsten Streuner oder tumbesten Barbaren innehalten lassen. Wenn sich jedoch ein Fremder seiner Umgebung gegenüber nicht angemessen verhält, so werden die Xorloscher kein langes Aufheben machen, ihn auf sein Fehlverhalten hinzuweisen (fairerweise mit einer Warnung vor einem Hallenbann versehen), und ihn nötigenfalls schnell wieder vor die Tore setzen —und nur wenn er Glück hat und Besserung gelobt, wird man ihn vielleicht nach einer Weile (in 50 bis 100 Jahren) wieder einlassen.

Natürlich sind sich die meisten zwergischen Helden aus Xorlosch bewusst, welche Bedeutung diese besondere Herkunft für sie hat. Ihnen begegnete in ihrer Jugend auf Schritt und Tritt lebendige Geschichte, die die Größe und den Auftrag ihres Volkes wiederspiegelt. Regeltechnisch sind Xorloscher typische Erzzwerge, die aufgrund ihrer Erziehung mehr Geschichtsbewusstsein *(Geschichtswissen +1)* und Frömmigkeit *(Götter/Kulte +1)*, aber auch schlechtere Garethi-Kenntnisse *(Garethi* —2) besitzen. Viele neigen zu einer stark auf Xorlosch und die Zwerge beschränkten Weltsicht, was so manchen etwas weltfremd, arrogant oder vorurteilsbeladen werden lässt. Doch gerade diese Unkenntnis über die geheimnisvolle 'Äußere Welt' oder auch das Bedürfnis, den Ruhm der Zwerge in die Ferne zu tragen, mögen es sein, die einen Angroscho aus Neugier oder Stolz irgendwann aus Xorlosch fortziehen.

Die Hallen der Heilung (16)

Auch wenn die Angroschim ein zähes Volk sind und kaum an Krankheiten leiden, selbst dem Wundbrand gut zu widerstehen vermögen, so kommt es doch immer wieder bei der Vielzahl der in Xorlosch ausgeübten gefährlichen Arbeiten zu Unfällen. 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*. Einst vor achttausend Jahren als Feldlazarett für die in den Drachenkriegen Verletzten begründet, ermöglichen die Hallen den Heilern überdies (durch ihre Nähe zur Oberfläche) raschen Zugang zur Außenwelt, wo sie Heilkräuter sammeln oder Zeremonien abhalten.

Denn auch wenn Angroschim heilkräftige Pilze und Mineralien bekannt sind, wissen die Heiler, dass viele Kräuter nur über der Erde gedeihen. So liegen hoch an den Hängen des Ringes kleine Kräutergärten, die mit engen Gängen verbunden sind.



Die Statue der Aghira (17)

In der obersten Ebene der Bergstadt findet sich das wohl schrecklichste Mahnmal gegen zwergische Habgier und Streitlust: die Statue der Aghira. Nachdem die schöne und goldgierige Zwergin den Auszug ganzer Zwergenvölker verursacht und den Bewahrer der Kraft hatte ermorden lassen, floh sie vor dem Zornbeben Angroschs und versuchte in ihrer Verblendung, sich an die Oberfläche zu retten. Doch der Macht des Gottes konnte sie nicht entkommen, und immer schwerer wurde es Aghira, ihre vor Schmerzen brennenden Arme und Beine zu bewegen. Am Ende, nur wenige Schritte vom kühlen Wasser des Sees entfernt, erstarrte sie vollends — nach Angroschs Willen zurückverwandelt in den Stein, aus dem das Zwergengeschlecht einst entstand. Noch heute steht nahe dem Goldenen Tor die in alle Ewigkeit brennende Statue der wunderschönen Zwergenfrau. Keinem ist es je gelungen, die Flammen zu löschen oder den Stein auch nur eine Fingerbreit zu verrücken. Die meisten Angroschim versuchen, die Statue möglichst zu meiden, und wenn sie einmal in ihrer Nähe vorübergehen müssen, hüten sie sich, Aghiras Leib zu berühren oder ihr gar in die grausam lebendig wirkenden Augen zu blicken. .

Fortsetzung von Seite 94

Bergfreiheit Eisenwald

Der Eisenwald für den eiligen Leser

Eigenname: Isnatosch (rog.: Berge aus Eisenerz unter dunklen Bäumen)

Geographische Lage: Eisenwald-Gebirge, südlich des Großen Flusses

Geschätzte Einwohnerzahl: etwa 4.000 (fast ausschließlich Erzzwerge, nur gelegentlich andere Zwergenvölker, vor allem Ambosszwerge)

Wichtige Orte: Senalosch (Hallen des Bergkönigs, Vogtei Nilsitz, 650 Einwohner), Ruinen von Isnalosch (die eiserne Stadt), Senarim (die ewigen Essen), Angro Xor (die geheiligten Stollen), Handelsstadt Makamesch (500 Einwohner), verwunschene Binge von Ungorosch (siehe Seite 123)

Wichtige Persönlichkeiten: Bergkönig Fargol Sohn des Fanderam, Vogt Kaiman von Nilsitz (Mensch, Botschafter zum Eisenwald)

Wappen/Symbol: zwei gekreuzte rostrote Schmiedehämmer auf schwarzem Rundschild

Bedeutung für die Zwerge: altes und traditionsreiches erzzwergisches Bergkönigreich, das nicht zuletzt für seine hervorragenden Schmiede gerühmt wird.

»Was unsere Väter und Vorväter in diesem Lande schufen, ist wahrlich für die Ewigkeit bestimmet. Ganze Städte aus Isen und wundersame Stätten, Urvater Angrosch zur Ehr, wurden aus den reichhaltigen Schätzen dieses gewaltigen Gebirges geschaffen, über dessen endlose Weiten sich dieses mächtige Reich bis in alle Zeit erstrecket ...«

—Reste einer verrosteten Inschrift in Isnaloschs Ruinen, etwa 1200 v.BF

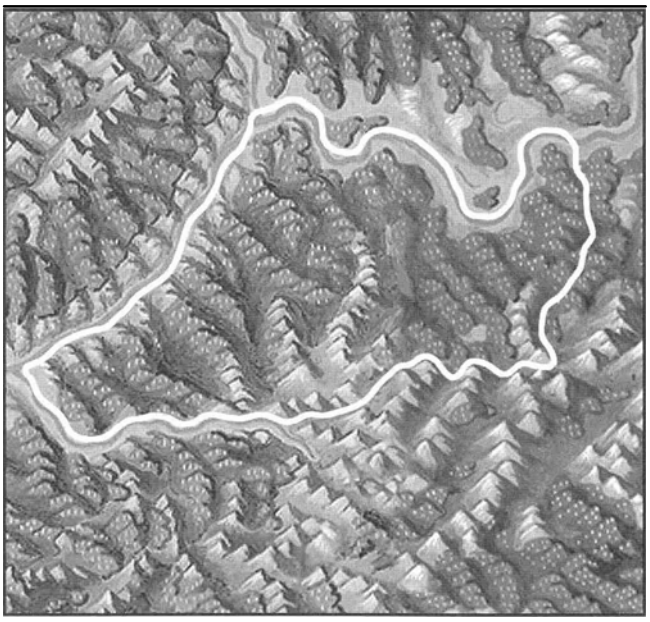
Dieses alte Reich, das bereits in den Urtagen der Zwerge besiedelt wurde und seit dem Tag des Zorns (3072 v.BF) über einen eigenen Bergkönig verfügt, existiert in der Tat noch immer. Die einstige Pracht, von der die oben zitierte alte Stele kündet, ist jedoch verblasst. Nach Jahrtausenden des Erzabbaues sind viele Stollen leer oder kaum noch ertragreich, falls sie nicht — wie die besonders ergiebigen und hochwertigen Erz- und Juwelenstollen von Angro Xor (was soviel wie Angroschs Schatzkammer' bedeutet) — als heilige Stätte unter dem Schutz der Angrosch-Priesterschaft stehen und nur in seltenen Ritualen genutzt werden. Schon so manche alte Siedlung wurde nach und nach aufgegeben.

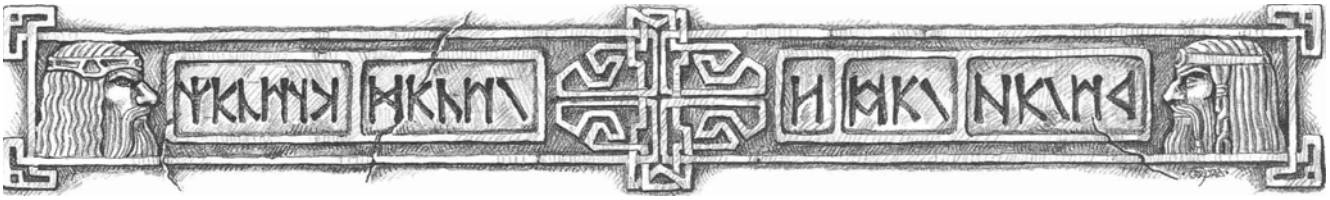
Selbst die frühere Hauptstadt Isnalosch, einst mit tausend Bewohnern Stolz des gesamten Bergkönigreiches, weil sie vollkommen aus Eisen gebaut war, ist nunmehr eine gewaltige, vor sich hin rostende, verwinkelte Ruine, die von der Vergänglichkeit alten Glanzes kündet.

Den Grund, warum sie vor Jahrhunderten verlassen wurde, mögen noch einige der Ältesten kennen, doch hüten sie dieses dunkle Geheimnis wie einen Schatz. Man munkelt von einem Fluch, vielleicht gar in Zusammenhang mit jenem von Ungorosch (siehe Mysteria et Arcana, Seite 123), denn die Wenigen, die sich in das verrottende Skelett der alten Eisenstadt wagten, wurden bisher stets Opfer maroder Brücken oder vergessener Fallen.

Statt den einstigen Reichtum zu mehren, muss Bergkönig Fargol die Schätze der Vergangenheit heute vor gierigen Räubern schützen. Nach außen hin gelingt es, den Ruf des blühenden Reiches aufrechtzuerhalten. Doch in den verlassenen Randbereichen des einst größten Bergkönigreichs nisten sich bereits bedrohliche Kreaturen ein, und der bauliche Zustand in den oft verschütteten oder einsturzgefährdeten Gängen kann nur als marode bezeichnet werden.

Der kluge und tiefgläubige Bergkönig weiß, dass sich sein Reich lange schon in einem schleichenden Niedergang befindet. Fagol glaubt, sein Volk habe Angrosch durch die Vernachlässigung alter Heiligtümer und Wohnhöhlen erzürnt und erleide nun die Strafe dafür. Und so versucht er, seine Angroschim auf den Pfad der alten Traditionen zurückzuführen und vergessene alte Stätten aufzuspüren, vor dem Verfall zu retten und wieder zu besiedeln. Aber so mancher der fähigsten jüngeren Zwerge ist bereits in die Welt gezogen, um dort eine bessere Zukunft zu finden, so dass dieses Vorhaben immer wieder der tatkräftigen Hilfe von außen bedarf. Der Bergkönig schreckt nicht davor zurück, hierfür angesehene Abenteurer anzuwerben — nicht nur Zwerge, sondern auch Menschen und selten sogar Elfen —, die sich zuvor jedoch in einer Prüfung für würdig erweisen müssen. Dieses





Vorgehen sorgt in konservativen Kreisen des Eisenwaldes insgeheim für Unmut sorgt. Solange diese Questen jedoch von Erfolg gekrönt sind und sich die Fremden mit gebührender Achtung in den ehrwürdigen Hallen bewegen, wird man dies stillschweigend dulden. Doch wehe dem Eindringling, der den uralten Hallen und ihren Bewohnern respektlos entgegen tritt.

Stadt Senalosch

Senalosch für den eiligen Leser
Einwohner: etwa 650 Erzzwerge
Bedeutung für die Zwerge: heutiger Sitz des Bergkönigs vom Eisenwald

Ein Netz von Stollen und Gängen zeugt bis heute von Senaloschs Vergangenheit als Eisenbergwerk. Erst nachdem die alte Hauptstadt Isnalosch verlassen wurde, fand der damalige Bergkönig, einem Ratschlag der Angrosch-Geweihten folgend, an dieser geschützten Stelle, weit unter dem Grund der Baronie Nilsitz, eine neue Heimstatt. Bald gesellten sich zu den grimmigen Bergleuten neue Siedler, die mit dem `Fortschritt' unzufrieden und im Altvertrauten verwurzelt waren, darunter so mancher Handwerker. Bis heute gilt die Stadt als Hort alter Schmiede- und Steinmetz-Techniken, die andernorts bereits verloren gingen, die emsigen Bewohner jedoch als besonders starrköpfig und humorlos.

Der Eisenwald im Spiel

Ein Bergkönigreich im schleichenden Niedergang, das viele vergessene Geheimnisse, Stätten und Schätze birgt — auf der anderen Seite jedoch durch schlechten baulichen Zustand eingenistete Untiere (Bären, Höhlenspinnen, Gruftasseln etc.) und Gesindel (Schatzsucher, Räuberbanden etc.) gefährlich sein kann, bietet sich natürlich nicht zuletzt für klassische Verlies-Abenteuer an. Doch auch die alten Traditionen der Bewohner sind ein reichhaltiger Hintergrund für stimmungsvolle Szenarien. In einer Heldengruppe, die sich in den Dienst des Rogmaroks stellt, sollte jedoch mindestens ein Mitglied hinreichend Rogolan und zwergische Etikette beherrschen, um akzeptiert zu werden.

Die Helden aus dem Eisenwald sind meist stolze und traditionsbewusste Erzzwerge, die jedoch gezwungen sind, eine neue Zukunft für sich und vielleicht auch für die Heimat in der Fremde zu suchen. Sie alle verbindet der Wunsch, dass dem Bergkönigreich eine neue Blüte beschert sein möge.

Grafschaft Isenhag

Isenhag für den eiligen Leser
Geographische Lage: zwischen Großem Fluss, Rodasch und Eisenwald
Geschätzte Einwohnerzahl: ca. 46.000 (davon etwa 40.000 Menschen und 6.000 Angroschim, größtenteils Erzzwerge in den zwei Bergfreiheiten)
Wichtige Orte: Zwergenfeste Calbrozim (Residenz des Grafen in der Vogtei Wedengraben am Großen Fluss), Twergenhausen (Hafen zwischen Albenhus und Elenvina), Bergfreiheiten Xorlosch und Eisenwald
Wichtige Persönlichkeiten: Graf Ghambir Sohn des Gruin, Vogt Gruboseh von Wedenstein (rechte Hand des Grafen)
Wappen/Symbol: von blauem Wellenbalken geteilt, oben eine schwarze Bergdohle auf Hermelin, unten zwei schwarze Hämmer auf Silber.
Bedeutung für die Zwerge: Herkunftsgebiet der Zwergenheit, Klammer der Erzzwergenreiche Xorlosch und Eisenwald; Sprachrohr zum Menschenreich

In den rauen Bergen und Tälern von Isenhag liegt das wohl ursprünglichste Siedlungsgebiet der Zwergen. Dieser Tatsache wurde der im Zuge der Lex Zwergia durch die Schaffung der Grafschaft Isenhag Rechnung getragen. Damit sicherte man den Schutz der altehrwürdigen Bergkönigreiche von Xorlosch und Eisenwald auch in den Landen über den Stollen und verlieh ihnen ein Sprachrohr zum Menschenreich. Ghambir, der heutige Graf, mittlerweile elfter Träger dieses Titels, ist sich dieser Rolle voll bewusst. Dennoch neigt der eigenwillige Erzzwerg dazu, sich sehr in ellenlangen Steuerlisten, Statistiken und Berechnungen zu verzetteln und dabei den Blick für die Tagespolitik zu verlieren — eine Eigenschaft des Grafen, die sein Lehnsherr, der machtbewusste Nordmärker Herzog Jast, durchaus schätzt, weil Ghambir ihn in seinen ehrgeizigen Plänen nicht behindert. Zudem trägt der eifrige Handel mit Zwergenware auf dem Großen Fluss einen bedeutenden Teil zum bescheidenen Wohlstand der Grafschaft bei. Vor allem Twergenhausen und die Hafenstädte benachbarter Grafschaften wie Alhenhus und Elenvina haben bislang gut von den kleingewachsenen Nachbarn gelebt.

Stadt Albenhus

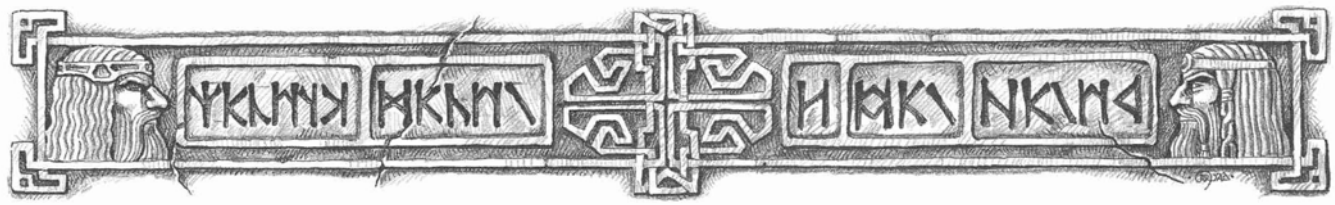
Albenhus für den eiligen Leser
Einwohner: ca. 2.600 (davon etwa 400 Erz- und 150 Ambosszwerge)
Bedeutung für die Zwerge: Basalthandel, wichtiger Flusshafen

Der nördliche Stadtteil Alben dieser durch den Großen Fluss geteilten Stadt wird nahezu völlig von Angroschim bewohnt. Vor allem die nahe gelegenen Basaltbrüche in den Kosch-Bergen sind hierbei von Bedeutung, deren Schätze man hier verschifft oder selbst mit Hammer und Meißel verarbeitet. So mancher Fremde fühlt sich in den dunkelgrauen Gassen dieses Viertels (mit all den steil zum Hafen herabführenden Rampen zum Transport der Basaltblöcke und dem Lärm geschäftiger Steinmetze), als stünde er in einem Bergkönigreich.

Stadt Elenvina

Elenvina für den eiligen Leser
Einwohner: ca. 7.000 (davon etwa 150 Zwerge, hauptsächlich Erzzwerge)
Bedeutung für die Zwerge: Handelsplatz für Waren aus den Ingrakuppen und dem Eisenwald

Auch wenn Elenvina recht wenige Zwerge beherbergt, wurde die Residenzstadt der Nordmarken doch in bemerkenswerter Weise von ihnen geprägt. Zum einen ist der Hafen am Großen Fluss ein wichtiger Umschlagplatz für Zwergenware aus den nahen Bergen von Xorlosch, in geringerem Maß auch aus dem benachbarten Isenhag und dem Eisenwald. Zum anderen beauftragten die Herzöge und Stadtherren die Baumeister des kleinen Volkes immer wieder mit neuen Festungsanlagen, Triumphbögen und Prachtbauten, die bis heute die Silhouette dieser Stadt zieren, die ebenso unbescheiden ist wie die Einheimischen selbst. Durch den Aufstieg Elenvinas zu einem Zentrum des Reiches ist anzunehmen, dass schon bald neue große Aufträge viele zupackende Zwergenhände benötigen werden.



Grafschaft Isenhag im Spiel

Der Isenhag ist ein bergiges, vor allem von Menschen bewohntes Land. Dennoch ist die Bedeutung als ursprüngliche Heimat und Kernland der Angroschim stets spürbar. Vor allem die Erzzwerge sehen das Gebiet als den ehrwürdigsten Boden ihrer Ahnen an, den sie nur murrend mit den menschlichen Siedlern teilen. Bei den unfreien und oft eher armen Menschen dagegen kreisen Neid schürende Sagen über Freiheiten und Reichtümer der Zwerge — bisweilen gar angefacht von machthungrigen Adligen, die insgeheim die Schätze der Bergkönigreiche für sich beanspruchen. In diesem Spannungsverhältnis kann es die Aufgabe der Helden sein, Intrigen zu vereiteln, böse Gerüchte aufzuklären, Vorurteile abzubauen, Argwohn zu mildern oder gar offene Auseinandersetzungen zu verhindern.

Zwergische Helden aus dem Isenhag sind meist besonders stolze Vertreter der Erzzwerge. Nicht selten treten sie mit Argwohn gegenüber den Menschen auf, die ihnen das Land der Voreltern zu nehmen versuchen.

Bergfreiheit Koschim

Koschim für den eiligen Leser

Geographische Lage: in den Kosch-Bergen

Geschätzte Einwohnerzahl: 1.600 (etwa 1.550 Erzzwerge und 50 Hügelzwerge)

Wichtige Orte: heimatliche Hallen von Koschim (eigentliches Bergkönigreich in natürlichem Höhlensystem, nur noch etwa 400 Einwohner), verstreute kleine Vorposten

Wichtige Persönlichkeiten: Bergkönig Gilemon Sohn des Gillim, Bonglorosch und Brombo (die Wächter der Pforten), diverse eifernde oder gemäßigte Bruderschaften

Wappen/Symbol: zwei gekreuzte Schmiedehämmer aus poliertem Kupfer (orange) auf schwarzem Rundschild

Bedeutung für die Zwerge: ursprüngliche Zuflucht der Hügelzwerge, Protektorat der Erzzwerge um Bergkönig Gilemon

Im Inferno zerberstende Ruinen von Xorlosch nach dem Tag des Zorns, davor ziehen Vater Aswadur und Mutter Barinda mit ihren befreundeten Sippen hinauf in die Kosch-Berge, wo blühende Gärten und zwitschernde Ammern auf sie warten ...

Dieses Relief zierte über Generationen die Obere Pforte der Bergfreiheit und kündete davon, wie das Hügelvolk entstand und hier unter besagtem Zwergenpaar sein eigenes Königreich gründete. Doch diese Zeiten sind lange vergangen, die Pässe zum entlegenen Ort sind mit Moos und Wurzelwerk bedeckt, die alten Getreidefelder von wildem Kraut, Busch und dichtem Tannenwald überwuchert. Denn die Hügelzwerge zogen schon bald die sonnigen Täler der dunklen Zuflucht vor und ließen ihre Stollen zurück. Einige eifrige und fromme Sippen Xorloscher Erzzwerge sahen das mit Gram, nahmen sich vor über 400 Jahren den ehrwürdigen Stätten an und lebten fortan dort, um dem Hügelvolk ein Beispiel zu geben. Eine Zeit der Erneuerung begann, die jedoch unlängst ein jähes Ende fand. Heute zeugen die kläglichen Überreste des einst so stolzen Kupfertores statt vom Anfang vom nur knapp verhinderten Ende der Bergfreiheit.

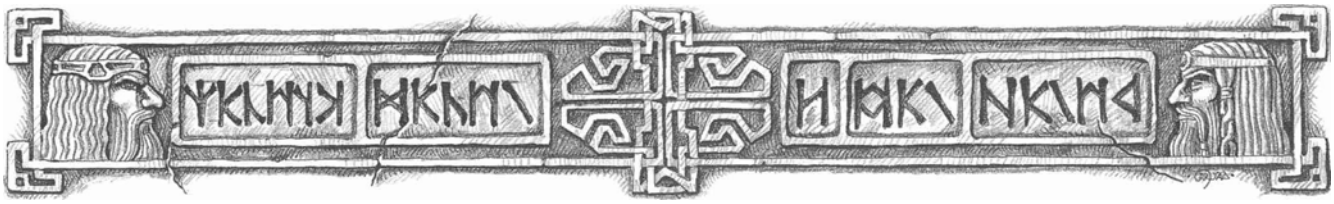
Der Alagrimm — ein aus purem Feuer bestehender Adler, den einst Pyrdacor als Verderben bringenden Vasallen im Zweiten Drachenkrieg erschuf, bis er von vereinter Zwergenkraft über lange Zeit in den tiefsten Fels der Bergfreiheit gebannt wurde — erhob sich 1027 BF nach über dreitausend Jahren, von finsterer Magie einer Dienerin Rhazzazors erweckt. Dabei versengten die flammenden Schwingen des Aaren alles in seinem Weg zu Asche und Staub. Die mächtigen Torflügel zerstoben unter der Hitze und rissen alle nahe Stehenden mit sich. Selbst Gilmoxor, der einzige Sohn des Bergkönigs, erstarrte zu einer kupfernen Statue. Der Bergkönig selbst wurde geblendet und entstellt.

Zwar gelang es, den Alagrimm mit vereinter Kraft der wenigen überlebenden Bewohner Koschims und ihrer Verbündeten — unter anderem des Hochkönigs und der einst verachteten Hügelzwerge — wieder einzufangen. Doch hinterließen diese Tage ein in Ruinen liegendes Bergkönigreich: verbrannte Hallen, in deren tiefster Felsspalte der Flammenvogel unermüdlich auf den Ruf seines Schöpfers wartet ... so wie er es schon einmal dreitausend Jahre lang tat.

Koschim im Spiel

Koschim befindet sich nach seiner fast völligen Vernichtung im langsamen Wiederaufbau. Unter anderem gilt es, den Alagrimm zu bewachen, der nun wieder als kleiner Funke in einer kühlen Grotte sitzt und dessen erneute Erweckung verhindert werden will. Zudem bemüht man sich, die alltägliche Not zu lindern, alte Wohnstätten zu erneuern und heilige Orte wieder zu errichten. Dabei spielen auch die Hügelzwerge eine große Rolle, die sich nach langen Jahrzehnten des Streites nun wieder ihrer alten Zufluchtsstätte entsinnen und den überlebenden Erzzwergen von Koschim helfen möchten. Helden können bei diesem Wiederaufbau wichtige Dienste leisten: verborgene Grotten nach Überlebenden durchsuchen, verloren geglaubte Altertümer finden, Lieferungen bewachen und dergleichen. Dabei mögen Widersacher, wie Sippen von Finsterzwergen, die insgeheim auf ein Ende von Koschim hoffen, um an die Bodenschätze der nördlichen Kosch-Berge zu gelangen, die Gefahren der Berge, finstere Geoden oder Anhänger Pyrdacors die Aufgaben deutlich erschweren.

Helden aus Koschim wachsen mit vielen Geschichten über finstere Drachen und blutige Schachten auf — was sich im Abenteuerleben sowohl als Drachenhass oder wissenschaftliche Neugier gegenüber dem Drachischen als auch als blanke Drachenangst niederschlagen kann.



Grafschaft Hügellande

Die Hügellande für den eiligen Leser

Geographische Lage: Gebiet östlich der Kosch-Berge bis zum Ufer des Großen Flusses (ehemalige Grafschaften Angbarer See und Schetzeneck)

Geschätzte Einwohnerzahl: 37.000 (davon etwa 30.000 Menschen, 5.600 Hügelzwerge, 300 'Wurzelzwerge', mehrere hundert Erz-und andere Zwerge)

Wichtige Orte: Angbar (Sitz des obersten Ingerimm-Geweihten; 5.200 Einwohner), Koschtal (950 Einwohner), Burg Fürstenhort (Stammsitz der Fürstenfamilie), Schloss Grauensee (Sitz des Grafen im Angbarer See), Siedlungen am Angbarer See, Ingerimm-Kloster Ingrahall, das Trolleck (riesige Basaltsäule)

Wichtige Persönlichkeiten: Fürst Blasius vom Eberstamm zu Kosch (gutmütiger Landesvater), Graf Wilbur vom See und der Hügellande (junger Graf), Nirwulf Sohn des Negromon (Oberster Richter des Hügelvolkes, Cantzler und Ratgeber des Fürsten), Hüter der Flamme zu Angbar (Patriarch der Ingerimm-Kirche), Ibralosch und Lorthax (die Gehilfen des Hüters der Flamme)

Wappen/Symbol: goldene Koschammer auf goldenem Hügel vor blauem Schild (Grafschaft), zwei gekreuzte grünspanfarbene Hämmer auf schwarzem Rundschild (Hügelzwerge)

Bedeutung für die Zwerge: Heimat der Hügelzwerge; Stätte enger Nachbarschaft mit den Menschen

»Eine Schande, dass dieser Landstrich die Heimat von Kindern Angroschs sein soll. Kaum kühle Höhlen, kaum Qualm dampfender Essen, kaum Duft frischen Erzes— nichts als sanfte, grüne Grashügel und lichte Wälder Selbst die mächtigen Kosch-Berge scheinen dieser nur als Kulisse dienen zu wollen. Dazwischen, manchmal erst auf dem zweiten Blick erkennbar, die Siedlungen, in denen dieses merkwürdige Völkchen haust. Hügelhäuser mit kleinen Fenstern und verzierten Holztüren, hinter mit bunten Blümchen und Gemüsekraut überwucherten Gärten. Es wird Zeit heimzukehren, diese grelle Helligkeit unter dem blauen Himmel mit seinen weißen Wölkchen bringt mich noch uni — bei Angroschs Bart!«

—aus einem Brief des Erzzwergen Grumox
an seine Sippe in Xorlosch, 1028 BF

Egal, was ihre Vettern aus den Stollen der Berge über sie denken, die Hügelzwerge lieben ihre idyllische Heimat. Seit Generationen leben sie hier im Einklang mit den Menschen — und es ist ein geflügeltes Wort geworden, dass hier die wohl `zwergischsten Menschen' Nachbarn der 'menschlichsten Zwerge' sind. Man hilft einander, hält genüssliche Schwätzchen am Zaun, erfreut sich gemeinsamer Feste und begegnet auch Fremden meist offenherzig und freundlich. Jedem, der je das raue Orkland, die tödliche Khôm, den finsteren Dschungel des Südens oder die Grauen der Schwarzen Lande sah, mag dieses Land wie eine unwirkliche Insel der Ruhe inmitten eines tosenden Sturmes erscheinen.

Vor allem die Gegend am Angbarer See bestätigt dieses Bild. Hier haben die Hügelzwerge nicht selten das Heft in der Hand, während sich manch menschlicher Adlige auf die Landgüter zurückzog, um sein Bäuchlein noch etwas runder zu züchten. Wenn hier in eher seltenen Fällen für Ordnung gesorgt werden muss, dann tun dies meist die Greven, wandernde Amtsleute des Koscher Fürsten, oder die Landbüttel des Grafen. Sind diese reisenden Gesetzeshüter jedoch nicht da, wäre man auf die Dorfgemeinschaft, sich selbst oder zufällig anwesende Reisende angewiesen.

Weiter im unfruchtbareren Süden, vor allem jenseits von Koschtal, finden sich dagegen häufiger eigensinnige Barone, Räuber, gefährliche Tiere oder geheimnisvolle Orte. Koschtal selbst ist ein verschlafenes Städtchen am Sylbrigen See, über dem die ehemalige Grafenburg von Schetzeneck auf der Spitze des Götterzahns emporragt — jenes Felsens, der die Form eines Amboss hat und nach zwergischer Legende von Angrosch selbst am Tag des Zorns in den Boden geschleudert wurde.

In der Umgebung finden sich auch die so genannten 'Wurzelzwerge' — eigentlich Hügelzwerge, die ihre Hügelhäuser jedoch vor vielen Jahren aus Angst vor Drachen mit Bäumen bepflanzten und nun tief in den daraus entstandenen Wäldern ein abgeschiedenes Dasein fristen. Wie es heißt, sind sie mittlerweile recht eigensinnig geworden und weitaus weniger umgänglich als ihre Vettern in den Auen.

Reichsstadt Angbar

Angbar für den eiligen Leser

Einwohner: 5.200 (davon etwa 3.300 Menschen, 1.400 Hügelzwerge, 400 Erzzwerge, 100 Zwerge sonstiger Völker)

Bedeutung für die Zwerge: Ort der Begegnung zwischen Mensch und Zwerg, wichtigste Stadt der Hügelzwerge, Hauptsitz des menschlich-hügelzwergischen Ingerimm-Kultes

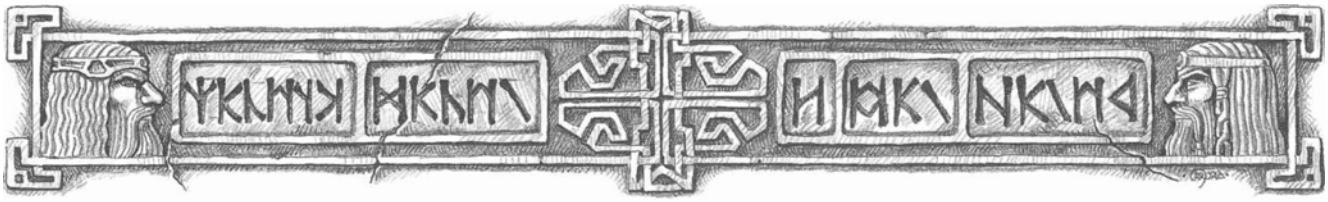
Aus jenem Dorf, in dem einst Hochkönig Angbarosch mit Kaiser Am den Grundstein zu den friedlichen Beziehungen von Zwerg und Mensch legte, wurde nach dessen Willen eine Stätte des gegenseitigen Austausches. Heute ist Angbar nicht nur das Herz der wohl zwergenfreundlichsten Provinz des Mittelreichs, des Kosch, sondern eine blühende Stadt, die für ihr gutes Handwerk berühmt ist. Einen Gutteil dieses Rufes tragen die meist erzzwergischen Schmieden und Werkstätten im nordöstlichen Stadtteil *Inglut* bei. Kaum jemand, der nicht von den dampfenden Essen, der Melodie donnernder Hämmer und dem geschäftigen Treiben beeindruckt gewesen wäre. Hier liegt auch der Eingang zum Haupttempel des Ingerimm, der von Zwergen und Menschen gleichermaßen hohe Verehrung genießt. Ungleich ruhiger geht es im westlich angrenzenden Stadtteil *Heimeling* zu, der fast wie ein Park wirkt und doch dicht von zahlreichen Hügelbauten besiedelt ist. Im Süden schließlich finden sich zahlreiche Häuser, die im Keller von Angroschim und in den oberen Geschossen von Menschen bewohnt werden, so dass stets ein buntes Gemisch die Straßen bevölkert. Vor allem der große Neumarkt inmitten der Stadt — auf dem vom 21. bis 23. Ingerimm auch die jährliche Warenschau stattfindet — ist ein beliebter Treffpunkt und Handelsplatz. Man achtet sich gegenseitig sehr und behandelt sich ohne Unterschied — ganz im Sinne Angbaroschs.

Die Hügellande im Spiel

An den Grenzen der Hügellande hält eine Kette von Wachen im Namen des Hochkönigs Albrax nach Gefahren Ausschau damit sich auch das Hügelvolk für das kommende Ewige Zeitalter rüsten kann. Nicht zuletzt deshalb sind die Hügellande ein Ort der Ruhe im ansonsten so gefährlichen Aventurien.

Lassen Sie die Helden durchaus die entspannte Atmosphäre spüren. Hier haben Szenarien über Kochwettbewerbe, fröhliche Feste, Lausbubenstreiche oder weltfremde Eigenbrötler einen guten Platz. Doch gerade in dieser vermeintlichen Idylle fällt es um so mehr ins Gewicht, wenn Gefahren wie Finsterzwerge, Verbrecher, Untiere oder andere dunkle Gestalten die `heile Welt' stören. Es sind oft die befriedigendsten Heldentaten, lieb gewonnene Freunde gerettet und diese kostbare Oase des Friedens bewahrt zu haben.

Helden aus den Hügellanden sind meist typische Vertreter des Hügelvolkes, die oft zu Weltfremdheit neigen.



Grafschaft Ferdok

Das Ferdoker Land für den eiligen Leser
Geographische Lage: Auen zwischen dem Grollen Fluss, Rakula und den Amboss-Bergen im Süden
Geschätzte Einwohnerzahl: 28.500 (etwa 22.000 Menschen, 6.100 Ambosszwerge, darunter 5.400 in der Bergfreiheit Waldwacht, sowie einige hundert Hügelzwerge und sonstige Völker)
Wichtige Orte: Ferdok (Sitz des Grafen, 2.800 Einwohner), Eisenhütt (Schmiedestadt am Amboss-Gebirge, um 1.000 Einwohner), Bergfreiheit Waldwacht
Wichtige Persönlichkeiten: Graf Growin Sohn des Gorbosch von Ferdok, Adelsbund der 'Alttreuen'
Wappen/Symbol: blauer Schrägbalken auf Silber
Bedeutung für die Zweige: von zwergischem Grafen behütetes Vorland der Amboss-Berge

Über Jahrhunderte ritten die Gardereiterinnen des Kaisers durch die südkoscher Grafschaft und sorgten nicht nur in Kriegszeiten für Ruhe und Ordnung. Selbst die alten und stolzen Adelshäuser wagten es nicht, ihren Unmut über den von Kaiser Hal eingesetzten Zwergen auf dem Grafenthron offen zu äußern.

Im Jahre 1027 BF wurden die Lanzenreiterinnen jedoch vor Wehrheim zu großen Teilen von den vereinten Truppen Galottas und Rhazzazors aufgerieben. Zwar bemüht sich der klägliche Rest der Truppe, ebenso wie die Ambosszwerge der Bergfreiheit Waldwacht, redlich, Graf Growin zu unterstützen, doch können sie nicht verhindern, dass sich allerorten im Land Berichte von Räubergesindel und Verwilderung zu häufen beginnen. Insgeheim werden sie von manchen der menschlichen Barone und Junker unterstützt, die nur zu gerne den Grafen und die zwergischen Barone im Ambossgebirge 'zurück in seinen Stollen jagen' würden, um selbst zu größerem Einfluss zu gelangen.

Stadt Ferdok

Stadt Ferdok für den eiligen Leser
Einwohner: 2.800 (davon etwa 2.100 Menschen, 200 Ambosszwerge, 200 Hügelzwerge, 50 Erz- und Brillantzwerge) *Bedeutung für die Zwerge:* Sitz des Grafen Growin, bedeutende Braustätte, Handelsstadt am Großen Fluss

Seit das Bündnis zwischen den Menschen des Kosch und den Zwergen auf dem Rat von Ingrahall erneuert wurde, ziehen mehr und mehr Angroschim in die Stadt. Nicht zuletzt weil hier der letzte schiffbare Hafen am Großen Fluss liegt und der Weg vieler Zwergenwaren auf dem Weg nach Garetien, Weiden oder an die Grenze zu den Schwarzen Landen über Ferdok führt. Aber auch die Tatsachen, dass der hiesige Graf einer der Ihren ist und in seiner Brauerei ein in Nah und Fern hochgeschätztes Bier gebraut wird, mögen dazu ihren gehörigen Teil beigetragen haben.

Ferdok im Spiel

Im Adelsbund der Alttreuen' findet sich neben aufrechten Träumern, die sich ein einiges und starkes Reich wie unter Kaiser Reto wünschen, auch eine kleine Gruppe von Gegnern des gestiegenen zwergischen Einflusses. Sie hecken bisweilen verborgene Aktionen gegen die Bergkönigreiche, die wichtiger gewordenen Zwergenbarone im Amboss oder den Grafen aus. Solche Vorhaben aufzudecken, Unruheherde auszuheben, die Gegner innerhalb des aufsässigen Adels untereinander auszuspielen und damit Graf Growin zu unterstützen ist die Aufgabe der Helden. Das Volk der Ferdoker Lande wird es ihnen danken, ist der wackere Graf bei ihm doch überaus beliebt, ganz im Gegensatz zu seinen Gegnerinnen und Gegnern.

Zwergische Helden aus dem Ferdoker Land zeichnen sich vor allem als eifrige Biertrinker und -kenner aus.

Bergfreiheit Waldwacht

Die Bergfreiheit Waldwacht für den eiligen Leser
Eigenname: Tosch Mur (rogolan: rotes, brüchiges Erz von den Wurzeln der dunklen Bäume)
Geographische Lage: Amboss-Berge, Teile des östlichen Eisenwaldes
Geschätzte Einwohnerzahl: 5.900 (davon etwa 5.400 Ambosszwerge, 500 sonstige Zwerge)
Wichtige Orte: Hallen von Murolosch (Bergkönigliche Feste Wachttal, 1.300 Einwohner), Hammerhöhle Malmarzrom (Angrosch-Heiligtum und Geoden-Heiligtum, etwas außerhalb gelegen), Feuertempel von Algoram, Feuerfälle von Algormosch, Glühende Bingen von Roterz, Schmieden von Hammerschlag, Stählerne Hallen von Lûr (traditioneller Kampfplatz)
Wichtige Persönlichkeiten: Bergkönig Arombolosch Sohn des Agam (Bergkönig und Hochgeweihter des Angrosch, Bruder des Hochkönigs), Norgram vom Stein (Angrosch-Hochgeweihter von Malmarzrom)
Wappen/Symbol: zwei gekreuzte stählerne (hellblaue) Hämmer auf schwarzem Rundschild
Bedeutung für die Zwerge: Bollwerk gegen die feindlichen Gefahren, Heimat der Ambosszwerge

>Mächtig, stark und unbezwingbar — so wurden die Hallen der Amboss-Berge während der Drachenkriege geschaffen. So wachten sie Jahrtausende über die unheilvollen Lande Pyrdacors und so harren sie noch immer der Dinge, die da kommen. Stets bereit, ihnen entgegenzutreten ...«
—Einleitung der Annalen von Athax dem Stahlauge,
Niederschrift etwa 500 BE

Uralte, mit den schroffen Felsen verschmolzene Festungen, verborgene Schießscharten und tödliche Fallen prägen bis heute nicht nur den Charakter des Bergkönigreiches, auch das Wesen des hier lebenden Volkes scheint sich mit ganzer Leidenschaft dem Kampf verschrieben zu haben. Doch seit Generationen war nun schon Ruhe und Frieden eingekehrt hinter den unbezwungenen Wällen. Die Pflege der alten Anlagen war ebenso wie die Übung an Axt, Drachenspieß und Armbrust zur Tradition geworden. Auch wenn die Rüstkammern unter dem Berg Hunderte und Aberhunderte Äxte und Speere, Panzerhauben und Kettenhemden von ungeahnter Qualität bargen, hatten die meisten von diesen Meisterwerken in langen Jahrzehnten allein den Staubwedel des Rüstgesellen und nicht die Hand eines Kämpen gespürt. Die ergiebigen Minen von Lûr und Roterz, riesige Schmelztiegel in den Glühenden Bingen und die Schmiedewerke von Hammerschlag erschufen häufiger Bergmannspickel als Schuppen brechende Klingen. Die alten Schlachtenlieder hallten nur noch leise durch die Hallen und hinterließen Herzen voller Sehnsucht nach den Tagen verloschen geglaubten Ruhmes.

Albrax, der Hochkönig, selbst einer jener streitbaren Recken aus dem Amboss, war es, der das Feuer im Bergkönigreich als Zitadelle der Angroschim wieder neu entfachte. Wer das geschäftige Treiben in den Stollen, die eifrigen Erneuerungen alter Wehranlagen und die fröhlich-derben Späße Waffen übender Krieger vernimmt, kann die wieder entflammte Aufbruchstimmung regelrecht spüren. Albrax' Ankündigung einer neuen Heldenzeit der Zwerge und sein Aufruf zum

gemeinsamen Kampf gegen die in Zukunft dräuenden Gefahren hat die Waldwacht aus ihrem Schlaf gerissen.

Mittlerweile kann Arombolosch, der weise Bergkönig und Bruder von Albrax, mehr und mehr herbeiströmende Zwerge anderer Völker, die sich dem Kriegshandwerk verschrieben haben, in seinem Reich begrüßen — und dies nicht zuletzt, weil der Hochkönig erst kürzlich die sagenumwobenen Stählernen Hallen von Lift nach Jahrtausenden wieder öffnete. Diese Stätte soll einst vom legendären Drachentöter Athax dem Stahlauge gegründet worden sein, damit sich in ihr die fähigsten Streiter miteinander messen und ihre Kampfeskunst verbessern können. Schon bilden sich in den Hallen verschiedene Gruppen, zum einen die bisher recht wenigen 'Tüftler', die eine Weiterentwicklung der traditionellen Waffen und Fallen fordern, die 'Erben des Ambros', die ein Bündnis und den gemeinsamen Kampf an der Seite der Menschen und Elfen fordern, und schließlich die recht zahlreichen `Erzbärte', denen das alles zuwider ist und die stattdessen eine radikale Rückbesinnung auf alte zwergische Werte predigen. Dennoch arbeiten alle auf ihre Art daran, die Zwergenheit auf die nun kommende Ära vorzubereiten, und wer das Gewitter der Klingen hört, zweifelt nicht daran, dass die Angroschim siegreich sein werden — über was auch immer sich ihnen dereinst entgegenstellen mag.

Diese Überzeugung wird auch durch die Predigten in den Tempeln deutlich, von denen sich einige besonders bedeutende im Gebiet der Bergfreiheit finden.

Als Stätte des Austausches zwischen den großen und kleinen Bewohnern des Amboss ist die von Menschen gegründete Simia-Abtei der Heiligen Ilpetta zum Hohenamboss zu nennen. In ihr werden Handwerkstechniken vor dem Vergessen bewahrt und an besonders begabte Handwerker beider Völker weitergegeben.

Für die Zwerge bedeutender sind die Feuerfälle von Algormosch, ein stetig fließender Magmastrom am Fuße der Berge, hinter dem sich ein Relikt aus den Drachenkriegen verbergen soll, oder der unweit gelegene Feuertempel von Algoram, dessen Wände und Säulen mit poliertem Kupfer verkleidet sind, in denen sich die heiligen Flammen tausendfach widerspiegeln und so den Eindruck einer einzigen Lohe erwecken. Dies ist der 'Haustempel' des Bergkönigs Arombolosch, der gleichzeitig als Angroschs Waffenträger die heiligen Zeremonien selbst durchführt.

Zu besonderen Anlässen wird auch im größten Heiligtum des Gebirges, der Hammerhöhle Malmarzrom, dem göttlichen Vater gehuldigt. Die Legende besagt, dass dieses kreisrunde tiefe Tal jene Stelle war, an der Angroschs Hammer Malmar aufschlug, als er auf seinem Amboss das Leben erschuf Hier steht auch der gewaltige Amboss Angraborosch, dessen Klang jenen mit Spannung erwarteten Moment einläuten soll: den Beginn der letzten Schicksalsschlacht der Zwerge an der Schwelle zum Ewigen Zeitalter.

Stadt Murolosch

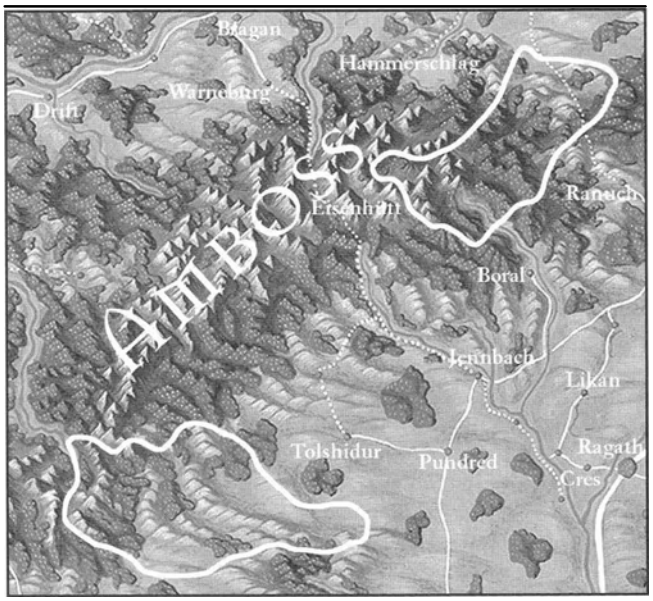
Murolosch für den eiligen Leser
Einwohner: etwa 1.300, meist Ambosszwerge
Bedeutung für die Zwerge: Stadt der Helden, Festung des Bergkönigs

Die bergkönigliche Feste Wachttal am östlichen Rand des Amboss-Gebirges ist nicht nur für eine der größten Hallen der Zwergenheit bekannt, sondern vor allem als letzte Heimstatt einiger der angesehensten Kämpfer und Helden des Ambossvolkes. Wie ein Kranz umgeben mittlerweile wohl hundert Türme vergangener und heutiger Veteranen den Sitz des Bergkönigs. In jeder Generation wird der Ruhm, hier den Lebensabend verbringen zu dürften, nur den acht größten Streiterinnen und Streitern zuteil. Erst wenn jemand aus dieser Riege stirbt, gewährt der Bergkönig einem neuen Kind Angroschs diese Ehre, die die Umsorgung durch die übrigen Bewohner und den Dienst als gute und treue Ratgeber des weisen Rogmarok umfasst; bis sie schließlich sterben, ihr Leichnam in ihrem Turm verbrannt und dessen Tor vermauert wird, auf dass ihre letzte Wohnstatt die Nachkommen als Mausoleum an ihr beispielhaftes Leben erinnert.

Doch wer glaubt, dass alle dieser alten Heldinnen und Helden müde auf den Tod warten, wird schnell eines besseren belehrt, wenn er so manchen von ihnen in den zahllosen Tavernen des unterirdischen Stadtteils mit Jüngeren fröhlich Kräfte messen, Geschichten erzählen und zechen sieht.

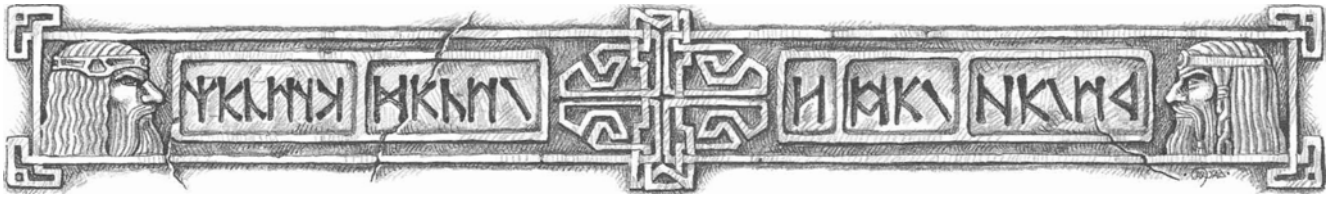
Grafschaft Waldwacht

Die Grafschaft Waldwacht für den eiligen Leser
Geographische Lage: Land südlich von Eisenwald und Amboss-Bergen zwischen den Flüssen Brigella, Valquir und oberem Yaquir
Geschätzte Einwohnerzahl: 19.000 (davon etwa 1.000 Ambosszwerge)
Wichtige Orte: Taladur (Sitz des Grafen, 1.350 Einwohner), Borgasim (Tal der toten Drachen), verfluchter Schacht von Groschmarox (lockt Gierige mit seinen Schätzen in das Verderben in der Tiefe), Steinkreise von Loganoth (sieben verbundene Geodenkreise)
Wichtige Persönlichkeiten: Graf Rabosch Sohn des Reshmin von Waldwacht, Groschka Trichter der Bulgi (Tochter des Grafen) *Wappen/Symbol:* zwei gekreuzte silberne Schmiedehämmer auf (stahl)blauem Grund
Bedeutung für die Zwerge: Holzlieferant für die Bergfreiheit Waldwacht, 'Vorburg' der Festungen in den Amboss-Bergen.



Kräftiger Forst reckt seine Arme zwischen Minen und Weilern im hügeligen Gebirgsvorland empor. Die Bäume hier scheinen ihr Schicksal zu kennen, denn sie werden von den Zwergen der nahen Bergfreiheit seit Generationen gepflanzt und geschlagen. Schon viele nahmen dann ihre 'tragende Rolle' in den zahllosen Stollen als Stützbalken ein, ersetzten alt gewordene Vorgänger oder formten neue Pfade durch das unterirdische Labyrinth. So hat dieses Land schon lange eine wichtige Funktion für die Angroschim. Als 883 v.BF hier das erste Aufeinandertreffen zwischen ihnen und einer Expedition güldenländischer Siedler stattgefunden haben soll, wurden alle Menschen bis auf einen Boten erschlagen, in dessen Haut die Rogolan-Worte eingeritzt wurden: "Dieses Land ist unser. Bleibt wo ihr seid und lebt, oder kommt und sterbt."

Bis heute wird dieses Land von den Zwergen genutzt, aus dem feindlichen Gegeneinander ist aber mittlerweile eine dauerhafte Duldung



der menschlichen Bewohnergeworden. Man treibt regen Handel miteinander, wobei es nicht zuletzt Graf Rabosch selbst versteht, Gewinn daraus zu ziehen. Er hat die gut 150 Jahre seines Dienstes für die Kaiser in Gareth und (mehr noch) Bergkönig Arombolosch gut genutzt, um sich auch persönlich einen stattlichen Schatz anzuhäufen. Vor allem die Familien von Taladur haben sich dabei stets als schwierige aber treue Handelspartner erwiesen.

Stadt Taladur

Taladur für den eiligen Leser

Einwohner: 1.350 (davon etwa 200 Zwerge, meist des Ambossvolkes)

Bedeutung für die Zwerge: Sitz des Grafen von Waldwacht, wichtiger Handelsplatz für die Bodenschätze der Bergfreiheit Waldwacht, Handwerksstadt

Stolze Türme aus altem Stein künden von der langen Handelstradition hiesiger Familien mit den Zwergen, die ebenso ausdauernde Rivalitäten zwischen den Menschenklans hervorbrachte. Der in der Feste Spähricht residierende Graf und seine Tochter haben sich nie in diese Streitigkeiten eingemischt, da sie genau wissen, dass die Konkurrenz gleichzeitig die Preise für die begehrte Zwergenware — insbesondere den Erzen des Amboss — auf stabil hohem Stand hält. Denn auf diese ist man angewiesen in einer Stadt auf eher kargem Boden, die — neben dem Wollhandel — vor allem von der Verarbeitung von Eisen, Kupfer und Silber lebt.

Bergfreiheit und Grafschaft Waldwacht im Spiel

Die Aufbruchstimmung in der Bergfreiheit führt auch dazu, dass man Recken sucht, die sich bei der Vorbereitung auf die künftige Heldenzeit als nützlich erweisen können, etwa bei der Heranbildung neuer Streiter. Wobei man freilich durch zu erfüllende Aufträge genau prüft, ob diejenigen dieser Aufgabe gewachsen sind. Bei nicht-zwergischen Helden können hierbei die 'Erben des Ambros' als Auftraggeber auftauchen, während bei Angroschim natürlich auch die anderen Parteien von Lûr in Frage kommen.

Spielerhelden aus Waldwacht sind der Inbegriff des Ambosszwergs (siehe Seite 71ff.). Denkbar wäre, dass auch sie mit einer der drei Gruppen von Lûr sympathisieren, sich auf das kommende Ewige Zeitalter unter Hochkönig Albrax vorbereiten oder vielleicht auch mit dem Willen ausziehen, genug Questen zu erfüllen, um bei Beginn dieser Ära eine wichtige Aufgabe in Albrax' Plan erfüllen zu dürfen.

Grafschaft Schlund

Die Grafschaft Schlund für den eiligen Leser

Geographische Lage: nördlich des Raschtulswalls, westlich des Darpat und südlich der Natter

Geschätzte Einwohnerzahl: um 31.000 (davon etwa: 30.000 Menschen, 1.000 Hügelzwerge und 250 Brillantzwerge)

Wichtige Orte: Wandleth (Residenzstadt des Grafen vom Schlund, 1.750 Einwohner), der Schlund (heiliger Krater der Angrosch-, Ingerimm- und Rondra-Kirche, Wiedererstehungsort Siebenstreichs), der Greifensitz (mächtigster Vulkan im nördlichen Raschtulswall)

Wichtige Persönlichkeiten: Ingramm Sohn des Ilkor von Schlund (Graf seit 892 BF), Seine Hochwürden Ferhn Sohn des Fendahl (Bewahrer des Feuers, Hochgeweihter des Angrosch, Vorsteher des Tempels im Schlund), Robosch Sohn des Rebasch (Stadtmeister von Wandleth, Vorsteher des Schlunder Marmorbruchkonsortiums)

Wappen/Symbol: schwarzer Vulkankegel mit roter Flamme auf Gold

Bedeutung für die Zwerge: neben Xorlosch für die Zwerge der wohl wichtigste Hort der Angrosch-Verehrung, Begegnungsort mit Trollen und sogar Zyklopen

Die Grafschaft Schlund ist ein Sammelbecken garetischer, mittelländischer und zwergischer Kultur. Hier trifft das mondäne Herz des Reiches auf ländlich-verschlafene Bergregionen und die handwerklich herausragende Geschäftigkeit der Zwerge. Wenngleich das kleine Volk sich in deutlicher Unterzahl befindet, so bestimmt es doch gute Teile des öffentlichen Lebens: Die Zwerge brauen das 'Wiesenschlösschen', kontrollieren den Abbau und die Verarbeitung des hier weiß-rosafarbenen Marmors, sie dominieren das Transportwesen zu Lande und stellen mit den 'Schlunder Hammerwerfern' auch die gräfliche Garde.

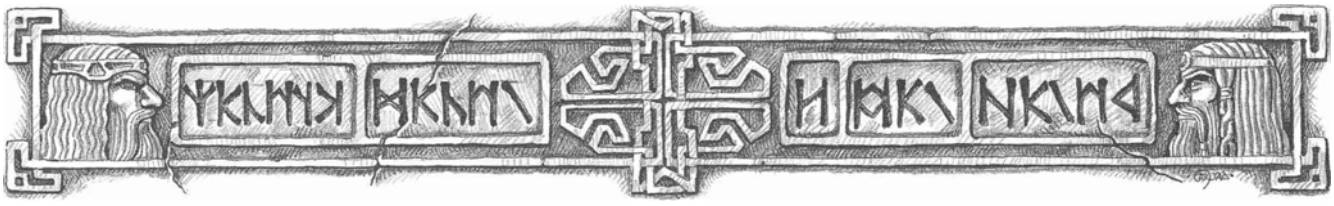
Sah man die Brillantzwerge zur Zeit ihres Erscheinens als Konkurrenten, so sind die in der Grafschaft verbliebenen inzwischen angesehene Mitzwerge. Die meisten der Neuankömmlinge wie auch die alteingesessenen Hügelzwerge wohnen im südlichen Teil der Freien Reichsstadt Wandleth und kleineren Hügelsiedlungen der Umgebung.

In den weitläufigen Kammern der Tempel im Schlund selbst leben nur die Angrosch-Geweihten und in den nahen Gebirgstälern findet sich der ein oder andere Geode, der von hier aus bisweilen den beschwerlichen Marsch ins Bergmassiv zum Konzil der elementaren Gewalten auf sich nimmt.

Die üblicherweise den Zwergen zugeschriebenen Eigenschaften des Konservatismus und der Sturheit können hier im Schlund genauso auf die meisten Menschen übertragen werden.

Die Grafschaft Schlund im Spiel

Die Grafschaft Schlund ist eindeutig ein 'wilder' Teil Garetiens. Im Norden noch Teil der fruchtbaren Goldenen Au, geht sie im Süden in die steilen, unwegsamen und für Auswärtige so abweisenden Berghänge des Raschtulswalls über. An und jenseits der Südgrenze des Kaiserreiches finden sich noch Gefahren, derer man ansonsten in Garetien schon lange nicht mehr ansichtig wird, so etwa Ferkinas, Trolle und Oger. Dem Spielleiter bietet sich die Möglichkeit, seine Helden innerhalb weniger Tage Reisezeit aus der Großstadt Gareth in die Wildnis zu führen. Üppig urbanes Stadt- und kärglich beschauliches Landleben finden sich selten auf so kleinem Gebiet vereint. Die Grafschaft bietet sich als Ausgangsort für Reisen in den Raschtulswall an, wie auch als Zielort für Angrosch gefällige und rondrianische Pilgerreisen zum Schlund. Die Auswirkungen eines solch gewaltigen Heiligtums sollten sich auch in der Ausgestaltung speziell eines zwergischen Spielerhelden bemerkbar machen: Hügel-, wie auch Brillantzwerge aus dieser Grafschaft zeichnen sich meist durch starke Religiosität aus.



Bergkönigreich Angralosch

Angralosch für den eiligen Leser
Eigenname: Angralosch (rog.: Angroschs Tal)
Geographische Lage: östlicher Raschtulswall, oberhalb der Kamah-Quelle
Geschätzte Einwohnerzahl: 3.600 (davon 3.000 Brillantzwerge, 600 Menschen im Tal)
Wichtige Orte: Simiador (Kristallstadt im Djer Anghravash, 1.000 Einwohner), Anghrashak (oberirdischer Ort im Tal, 500 Einwohner)
Wichtige Persönlichkeiten: Bergkönig Cendrasch Sohn des Odmar, Angrosch-Hochgeweihte Ingrascha Tochter der Irin *Wappen/Symbol:* ein geschliffener, goldener Brillant auf schwarzem Rundschild
Bedeutung für die Zwerge: Hauptsiedlungsgebiet der Brillantzwerge und junges Bergkönigreich, dessen geplante zukünftige Pracht und Größe sich erst erahnen lassen; dazu erhebliche Edelstein- und Goldvorkommen

Die neue Heimat des Brillantvolks, im Bergland östlich der Hochgebirgskette des Raschtulswalls gelegen, ist ein für Zwergenverhältnisse derzeit äußerst geschäftiger Ort. Statt gelassener Gemütlichkeit herrscht hier ein heiliger Eifer bei den Bauarbeiten zur Schaffung des neuen Königreiches. Die Pracht des verlorenen Lorgolosch zu übertreffen ist das einhellige Ziel des gesamten Volkes, und darum haben auch die Goldschmiede und Gärtner, Edelsteinschleifer und Kristallzüchter ihre Arbeit in Angroschs Tal' sowie den bislang ausgebauten Gewölben darunter wieder aufgenommen. Das Hauptaugenmerk der Bautätigkeit liegt natürlich auf der Hauptstadt Simiador, die in die bereits bestehenden Kristallkavernen des Djer Anghravash integriert wird und deren Heilige Hallen den Plänen ihrer Erbauer nach selbst diejenigen Xorloschs noch übertreffen sollen. Dass man bei den Bauarbeiten im Berg bisweilen noch auf 'degenerierte glubschäugige Wesen' trifft, die gar die früheren Bewohner gewesen sein sollen, nehmen die Brillantzwerge mittlerweile gelassen hin — eine geeignete Klinge zum Erschlagen der Monstrositäten wird stets mitgeführt.

Mit den Ferkinas vom Stamm der Bân Anghrachan (siehe auch Raschtuls Atem 113) im Tal — vor allem aus dem Dorf Anghrashak — kommt man dagegen recht gut klar. Seit die Zwerge (anstelle der früheren Bewohner) den Berg bezogen haben, akzeptieren die Bân Anghrachan sie als heilige Wesen und Priester des Gottes Anghravash. Neben dem von der Hohepriesterin seither unterhaltenen Angrosch-Tempel haben sich in dem Dorf mittlerweile auch einige tulamidische Händler, Gesandte und sogar Edelsteinsucher niedergelassen — angelockt entweder von den kunstfertigen Zwergen selbst oder vom vermeintlichen Reichtum ihrer neuen Stollen.

Angralosch im Spiel

Angralosch ist noch im Entstehen begriffen, so dass hier jede helfende Hand freundlich begrüßt wird. Insbesondere bei der Erkundung der tiefer gelegenen Kavernen und bei der Vertreibung oder Bekämpfung von deren Bewohnern können sich Helden nach wie vor auszeichnen. Wer es allerdings nur auf die Edelsteinvorkommen abgesehen hat — und von diesen 'Plünderern' gab es in der kurzen Zeit seit der Gründung des Königreiches schon viele —, muss mit dem Zorn des gesamten Volkes rechnen. Der hier ansässige Ferkina-Stamm treibt im Übrigen nicht nur mit den Angroschim Handel sondern hält sich auch Sklaven und lässt diese für sich arbeiten. Dies mag durchaus ein Grund für einen Brillantzwerg sein, in die Ferne zu ziehen, um diesen barbarischen Sitten den Rücken zu kehren.

Ruinen von Lorgolosch

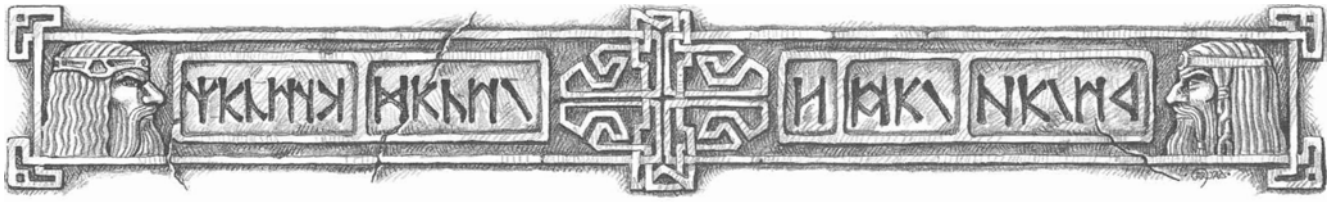
Kurz soll an dieser Stelle auch das während der Invasion des Dämonenmeisters Borbarad im Jahr 1021 BF untergegangene Bergkönigreich Lorgolosch erwähnt werden. Denn auch wenn nur noch kärgliche Ruinen inmitten der Schwarzen Lande von der alten Pracht künden mögen, die einstige Heimat lebt in den Herzen der vertriebenen Brillantzwerge noch immer fort. Viele hoffen insgeheim, dass der einstige König Omgrasch dort noch immer ausharrt und den Angriffen der dunklen Horden trotzt. Mancher unter ihnen träumt gar noch immer von der Befreiung der alten Hallen, hält den alten Rundschild mit den goldenen Hämmern in Ehren oder zieht sogar in die Welt hinaus, um sich für den Tag zu wappnen, an dem er ein letztes Mal um Lorgolosch kämpfen — und siegreich sein — wird.

Bergkönigreich Phecanowald

Der Phecanowald für den eiligen Leser
Eigenname: Angoramtosch (rog.: Berge des überdauerten/überdauernden Wissens unter dunklen Bäumen)
Geographische Lage: Phecanowald (südwestlich an den Eisenwald anschließendes Gebirge)
Geschätzte Einwohnerzahl: 1.200 (ausschließlich Erzzwerge; ohne Schradok)
Wichtige Orte: Gergaltôr (Hallen des Bergkönigs, 500 Einwohner)
Wichtige Persönlichkeiten: Bergkönig Gorfar Sohn des Gurobead, Angrosch-Hochgeweihter Tluhag Sohn des Tagluin *Wappen/Symbol:* zwei gekreuzte silberne Schmiedehämmer auf schwarzem Rundschild
Bedeutung für die Zwerge: Heimat der 'abtrünnigen' Erzzwerge von Schradok, bekannt für ihre mechanischen Entwicklungen

Das Bergkönigreich Phecanowald zählt zu den jüngeren der Zwergenheit und spaltete sich erst 752 BF im Zuge der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes von der Bergfreiheit Eisenwald ab. Die Ursachen dieses Bruches waren dabei weniger die politischen Umwälzungen an der Oberfläche, sondern vielmehr seit langem schwelende innere Streitigkeiten der örtlichen Sippenoberhäupter mit dem Bergkönig und dem Bewahrer der Kraft in Xorlosch, über deren Inhalt sich heute nur mutmaßen lässt: Eine entscheidende Rolle spielte vermutlich die 'Mechanisierung der Rechenkunst' durch technische Entwicklungen (Addiermaschinen, Zinsspindel u.a.) der Phecanowalder Tüftler, die von Xorlosch unter religiösen Gesichtspunkten und mit dem Argument, die Rechenkunst dürfe nur von Hand (oder vielmehr im Kopf) ausgeführt werden, als grundsätzlich 'unzwergisch' eingestuft wurde. Doch auch die Ablehnung weiterer technischer Errungenschaften trug zu diesem Streit bei. In den Vinsalter Königen fanden die 'Abtrünnigen' schließlich eine Macht, die ihre Ansprüche auf ein eigenständiges unterirdisches Reich anerkannte.

Die heutige Verflechtung mit dem Horasreich geht aber noch weit darüber hinaus: Bergkönig Gorfar verwaltet als Landherr von Schradok eine wichtige Grenzdomäne des Lieblichen Feldes und tut sich insbesondere in der wissenschaftlichen Zusammenarbeit mit der Mechanikerschule von Aldyra hervor — was auch unter den `Schradokern', wie die Phecanowalder Zwerge ebenfalls genannt werden, nicht unumstritten ist. Trotz dieser relativen Offenheit wird so manche Errungenschaft aber weiterhin in den Stollen von Gergaltôr, der 'Hauptstadt' des unterirdischen Reiches, die einer mit mechanischen Wunderwerken angehäuften Schatzkammer gleichen soll, zurückgehalten — und sei es nur, damit man sich auch zukünftig der Gunst der horasischen Herrscher sicher sein kann.



Stadt Schradok

Schradok für den eiligen Leser
Einwohner: 1.250 (davon etwa 300 Erzzwerge)
Bedeutung für die Zwerge: nomineller Sitz Landherr/Bergkönig Gorfars, wichtige zwergische Gemeinde

Obwohl nicht offiziell Teil des Bergkönigreiches Phecanowald, steht die nahe gelegene Stadt Schradok doch in einem engen Verhältnis zum selbigen: Sie ist Residenzsitz des Bergkönigs in seiner Funktion als königlicher Verwalter des Umlands und dazu der wichtigste Eckpunkt der zwergischen Verteidigungsanlagen an der Nordgrenze des Horasreiches. Die meist unterirdischen Bollwerke und Festungstunnel reichen bis ins Gebirge.

Daneben bietet die Stadt vielen vor allem jungen Handwerkern und Tüftlern aus dem Phecanowald bis zu ihrer Rückkehr ins Bergkönigreich eine einfache Möglichkeit, ihre Produkte an die hier zahlreiche -menschliche Kundschaft loszuschlagen. Als bekannter Handelsplatz zwergischer Waren zieht Schradok Käufer und Zwischenhändler aus lern gesamten Horasreich an.

Der Phecanowald im Spiel

Das 'Reich der abtrünnigen Tüftler und Bastler' zieht oft die Aufmerksamkeit (vulgo: Spionage) anderer fortschrittlicher Mächte auf sich — seien es die Erzzwerge des Mittelreichs, die Universal,. schule von Al'Anfa oder das Horasreich (das gerne alle Errungenschaften hätte). Dass diese Spione sich untereinander auch zu behindern versuchen, liegt auf der Hand.

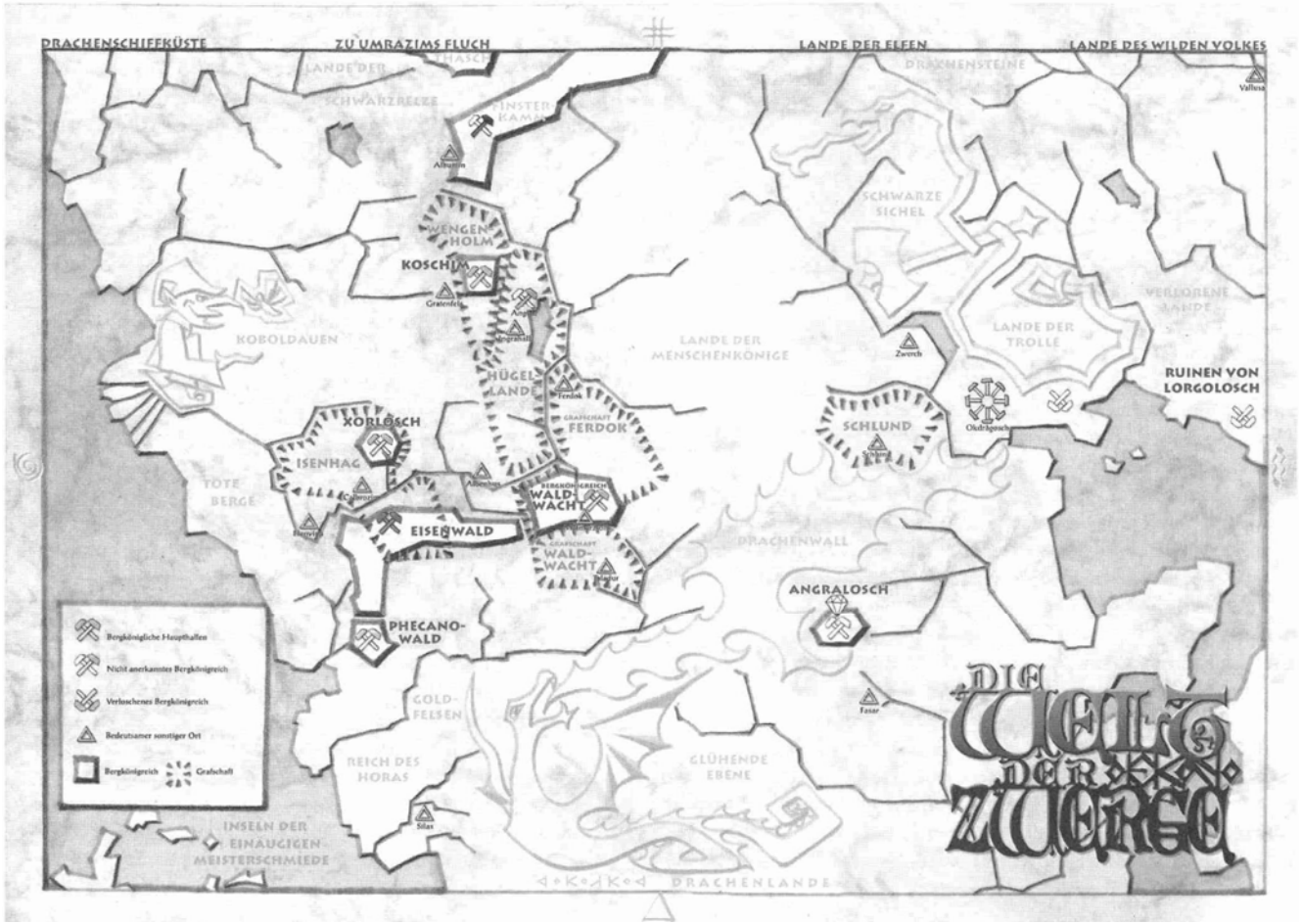
Daneben kann der Phecanowald auch wegen der juristischen Lage im Horasiat immer wieder von Interesse sein: Alle 'ausländischen' Zwerge unterliegen nämlich der Gerichtsbarkeit Bergkönig Gorfars. Da dessen Urteile für die 'Mittelreicher' nicht immer positiv ausfallen müssen, mag man Helden beauftragen, die die Beschuldigten schleunigst über die Grenze nach Almada schaffen sollen. **Zum** Hintergrund der einstigen Streitigkeiten finden Sie als Meister in den Mysteria et Arcana auf Seite 121 im Abschnitt **Die Werkstätten von Angrolmûr** (der wahren 'Schatzkammer' des Reiches) nähere Informationen.

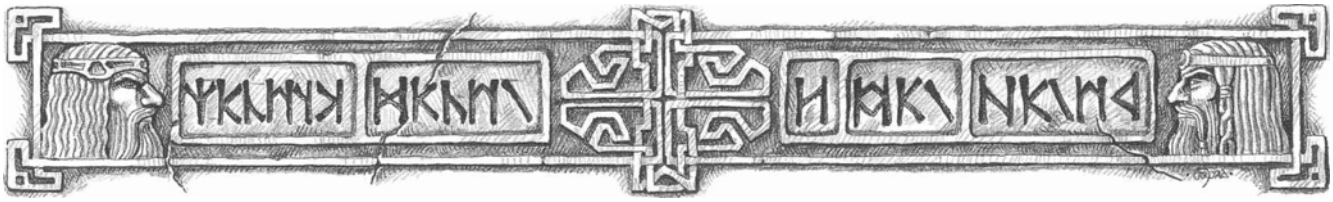
Helden aus dem Phecanowald sind klassischerweise vom Forscher- und Tüftlerdrang beseelt und auf der Suche nach neuen Entdeckungen und alten Wunderwerken. Im Mittelreich unterliegen sie ;analog den umgekehrten Verhältnissen im Horasreich) der Gerichtsbarkeit des verfeindeten Xorlosch und müssen daher sehr vorsichtig sein, um nicht rasch als Sündenböcke für gar nicht begangene oder überbewertete Verbrechen zu enden.

Jenseits der Kernlande

Auch außerhalb der zwergischen Urgebiete wurden und werden einzelne Orte von den Angroschim bewohnt und beeinflusst.

Eine kleine Auswahl der nennenswertesten Beispiele sei hier auf den folgenden Seiten erwähnt.





Stadt Albumin

Albumin für den eiligen Leser
Einwohner: 680 (davon etwa 80 Finsterzwerge)
Bedeutung für die Zwerge: von den Finsterzwergen unterjochtes Städtchen nördlich der Koschberge (und der gleichnamigen mittelreichischen Baronie)

Ein scheinbar langweiliger Grenzort im Andergastschen ist Albumin, dessen Einwohner vom Handel und den Zöllen an der Straße nach Greifenfurt gut leben könnten. Doch nicht die Andergaster Heeresmacht bewahrt die Stadt vor dem Zugriff der Orks oder der Mittelreicher, sondern ein Stamm von Zwergen aus dem Finsterkamm. Allerdings sind dies nicht die freundlichen Angroschim, die man in Angbar oder Elenvina treffen kann: Diese hier treten als Herren auf und behandeln die Menschen mit unverhohlener Verachtung. Jedes Jahr im Ingerimm kommen sie in die Stadt und fordern im Namen ihres Königs Bonderik ihren Tribut ein, der von Mal zu Mal höher ausfallt. Die wenigen Andergaster Soldaten sind machtlos, und die Einwohner in ihrer Scham schweigen und fürchten den kommenden Frühling.

Südlich von Albumin, an den Nordhängen des Kosch, bauen die finsteren Zwerge Kupfer ab, das sie den Orks verkaufen. Die eigentliche Arbeit verrichten Menschen, die unter erbärmlichen Bedingungen in den Minen schuften müssen. Ihre Häuser bauen sie vor natürliche Höhlen, so dass die hinteren Zimmer gleichsam als Keller dienen. Wo keine Höhlen vorhanden sind, wird ersatzweise der Hang untergraben. So kleben die Häuser fast wie Schwalbennester an den Bergen.

Stadt Fasar

Fasar für den eiligen Leser
Einwohner ca. 30.000 (davon etwa 900 Zwerge, vor allem des Erz- und Brillantvolks)
Bedeutung für die Zwerge: uralter Handelstreffpunkt im tulamidischen Raumm, bedeutender Edelsteinfundort

Heute leben die meisten Erzzwerge Fasan in ihrer ummauerten Enklave *Keshal Anghra* im Westen der Stadt, wo sie sich so gut es geht aus den örtlichen Machtkämpfen und Intrigen der Herrschenden heraushalten. Im Stillen beobachten sie aber jede Verschiebung im Machtgefüge, um ihre Interessen aus dem Hintergrund heraus durchzusetzen, wenn es die Umstände erfordern. Misstrauisch halten die Erzzwerge ihre religöse Wacht in dieser Region und achten auf `drachische Umtriebe', seien es Aktivitäten der Drachen im Raschtulswall oder Drachenkulte der Menschen.

Die Erzzwerge von Fasar tragen dunkle Lodenumhänge und bedecken ihre Köpfe mit breitkrempigen, schwarzen Hüten. Sie versuchen, ihre Wurzeln so gut es geht zu bewahren. Die quaderförmigen, grauen Häuser wirken nach außen hin schlicht und massiv, die wenigen Fenster lassen kaum Licht ins Innere.

Viele Erzzwerge arbeiten als Händler, Schmiede oder Wirte, Edelsteinschleifer oder Armbrustbauer. So gilt Keshal Anghra innerhalb Fasars nicht nur als sehr sichere Gegend, hier können auch hochwertige Waren, wenn auch nur zu gesalzenen Preisen, erworben werden. Das Bild der Fasarer Zwerge wurde jedoch nicht immer von den –zumindest meist – rechtschaffenen Erzzwergen geprägt. Die Zwerge in den anderen Vierteln sind nämlich in erster Linie an der Mehrung ihres Reichtums interessiert – sei es als Händler oder Handwerker, Schläger oder Menschenschieber, Hersteller von Meuchlerwaffen oder findige Geldgeber für halblegale Geschäfte. Vor Borbarads Rückkehr agierten viele Angroschim unter der Führung von Riakil Sohn des Regolos innerhalb einer verbrecherischen Organisation, die sich die 'Große Gilde' nannte. Spezialisiert auf Schutzgelderpressung, Münzfälschung, Gift- und Waffenherstellung nahm die Gilde eine bedeutende Position in der Unterwelt Fasars ein.

Während der borbaradianischen Invasion gelang es den Erzzwergen, den Verbund aufzureiben. Viele Zwerge wurden getötet oder vertrieben, andere zum Untertauchen gezwungen, bis sich viele von ihnen –erneut unter Riakils Führung – einem Diamanten-Kult anschlossen und ihre Geschäfte fortführten. Diese Sekte wurde jedoch bald erneut zerschlagen. In zwergischer Sturheit ist dieser Zusammenschluss 'unabhängiger' Zwerge inzwischen erneut im Entstehen begriffen.

In den letzten Jahren sind einige Brillantzwerge nach Fasar gezogen, die – im Gegensatz zu den Erzzwergen – die Herrschaft König Cendraschs anerkennen. Auch wenn dies im Alltag immer wieder einmal zu kleineren Streitigkeiten führt, kommen die beiden größten Gruppen der Angroschim innerhalb Fasan sehr gut miteinander zurecht. Es scheint aber nur noch eine Frage der Zeit, bis die letzten Überlebenden der 'Großen Gilde' ihrer Rachsucht freien Lauf lassen und versuchen, einen Keil zwischen die Angroschim zu treiben, um ihre scheinbar hoffnungslose Position zu stärken.

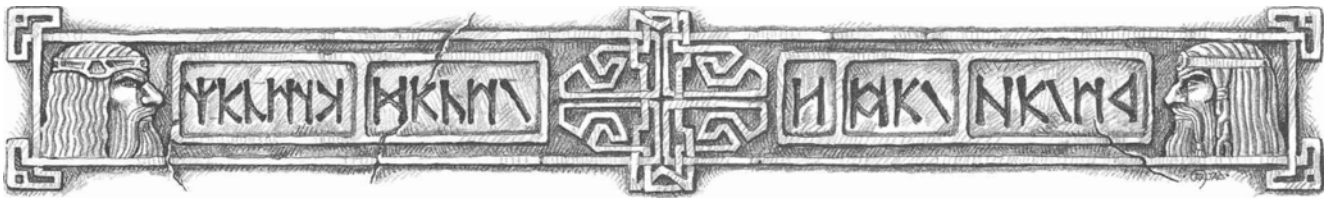
Stadt Gratenfels

Gratenfels für den eiligen Leser
Einwohner: um 1.800 (davon etwa 60 Erzzwerge) *Bedeutung für die Zwerge:* auf alter Zwergenfeste errichtet

In der trutzigen Grafenstadt am westlichen Ende des Greifenpasses leben heute nur wenige Sippen aus dem nahen Koschim. Die Stadt selbst aber wurde einst auf den Ruinen einer gewaltigen Zwergenfestung errichtet. Bis heute wird ihr Antlitz von den dicken Basaltmauern geprägt, und es ranken sich sagenhafte Gerüchte um verborgene Geheimgänge und vergessene Katakomben. Selbst das in Stein gemeißelte Original der Lex Zwergia soll hier verborgen sein. Ob dem wirklich so ist, weiß wohl allein das mächtige Landgrafenhaus Greifax, das nicht umsonst den Namen jenes Hochkönigs trägt, der einst dieses Gesetz mit dem Menschenkaiser aushandelte. Es heißt, der Stammvater dieses Geschlechtes war einst unter dem Gefolge der Verhandelnden und erwies sich als derart zuverlässig, dass ihm der Zwergenkönig die steinernen Stelen zur Obhut gab – während böse Zungen wissen wollen, dass jener Edelmann die Inschriften einst schlicht gestohlen habe. Jedenfalls soll sich in der landgräflichen Feste jener Eingang befinden, der in das Labyrinth unter der Stadt führt, in dem noch manch anderes Mysterium verborgen sein soll.

Feste Okdrâgosch

Okdrâgosch für den eiligen Leser
Eigenname: Okdrâgosch (rog.: Schwarzdrachenwacht)
Geschätzte Einwohnerzahl: 350 (etwa 150 Ambosszwerge, 90 Erzzwerge, 50 Brillantzwerge, 10 Hügelzwerge, 50 Menschen und sogar einige Elfen)
Wichtige Persönlichkeiten: Hochkönig Albrax Sohn des Agam, Worhak 'Blutbart' (rechte Hand des Hochkönigs)
Wappen/Symbol: ein Kranz aus acht silbernen Hämmern auf goldenem Rundschild (Schild des Hochkönigs)
Bedeutung für die Zwerge: Sitz des Hochkönigs, Wacht an der Front zum Dämonendrachen Rhazzazor in den südlichen Trollzacken



»Wie der hohle Zahn eines gewaltigen Lindwurms erhebt sich die Feste des Hochkönigs über die schroffen Gipfel der Trollzacken, den Kindern Angroschs ein Zeichen der Beständigkeit, dem Schwarzen Drachen ein Fanal der Unbeugsamkeit.«
—aus einer Lehrstunde in der Drachenkampf-Akademie von Xorlosch, 1027 BF

Trutzig ragen die Ruinen dieser monumentalen, lange verlassenen Trollfeste in den grauen Himmel an der zerklüfteten Grenze zwischen freiem Darpatien und der finsteren Warunkei — schrittdicke Wälle aus uralten Quadern, die aus dem kargen Fels des Bodens zu wachsen scheinen. Fensterlos, erst durch seine neuen Bewohner mittlerweile mit schmalen Schießscharten versehen, erinnert dieses Bauwerk tatsächlich an eine riesige Zwergenfestung. Auch deshalb hat Hochkönig Albrax diesen entlegenen Ort gewählt, aber mehr noch, weil er hier, unweit des Arvepasses, stets ein Auge auf den verhassten untoten Lindwurm Rhazzazor haben kann. Gleichzeitig sind Angralosch, der Schlund und die Kernlande der Zwerge gut erreichbar. Mittlerweile haben sich Hunderte Freiwilliger aus allen Bergkönigreichen auf Okdrâgosch eingefunden. Nicht nur Krieger, auch Handwerker, Bauern oder Gelehrte eint der Wunsch, ihren Beitrag zur Unterstützung des Hochkönigs zu leisten. Regelmäßig ziehen Handelsgruppen mit bewaffnetem Schutz hinab nach Perricum, Rommilys oder Zwerch, um Nachschub zu holen, und so wird das Bollwerk ausgebaut, erneuert, mit Wohnstätten versehen und mit Geschützen bestückt. Fast scheint es, als wolle sich in diesem Schmelztiegel das Wissen der Zwergenvölker zu einem Ganzen vereinen. Mittlerweile hat man drei eigene Schmieden, einen Steinbruch, mehrere Felder, Bergweiden, Pilzzüchter, eine Bäckerei, eine Schlachterei und gar ein Brauhaus innerhalb oder nahe der Feste errichtet beziehungsweise kultiviert. Hügelzwergische Stuben findet man hier neben erzzwergisch-kargen Katakomben oder gar vereinzelten Menschenhäusern. Einen prächtigen Thronsaal aber sucht man vergeblich. Albrax hält sich meist im Kreise seiner engsten Berater und Freunde in der gewaltigen Haupthalle auf, die nur vom flackernden Schein eines großen Feuerkessels in der Mitte erhellt wird, um den sich die Sitze gruppieren. Hier schmiedet Albrax seine Pläne, leistet den Verteidigern der Drachensteine Beistand, betraut Recken mit wagemutigen Aufgaben und unterstützt die Bergkönigreiche in ihrer Vorbereitung auf dem Weg ins Ewige Zeitalter.

Okdrâgosch im Spiel

Die Feste des Hochkönigs hat, ebenso wie Albrax Sohn des Agam selbst, natürlich eine besondere Bedeutung für die Angroschim. Sie bietet sich als Ziel für Abenteueraufträge ebenso an wie als Ausgangspunkt für waghalsige Questen im Dienste des Hochkönigs oder seiner engsten Vertrauten: beispielsweise Botengänge, Hilfslieferungen für umkämpfte Gebiete, Auskundschaftung und Wache an den Grenzen zur nahen Warunkei oder gar todesmutige Aktionen in den Schwarzen Landen selbst. Vielleicht wollen Ihre Helden auch einen Beitrag zum Ausbau der Feste leisten oder die Besatzung dauerhaft verstärken. Albrax und seine Drachenwächter können helfende Hände zweifellos an vielen Stellen brauchen.

Stadt Silas

Silas für den eiligen Leser
Einwohner: um 4.500 (davon etwa 350 Angroschim, vor allem Brillantzwerge)
Bedeutung für die Zwerge: Stadt des Goldschmiedehandwerks, große brillantzwergische Gemeinde

Silas, die Stadt der Goldschmiedekunst, beherbergt nach dem Bergkönigreich Phecanowald die zweitgrößte Zwergengemeinde des Horasreichs — und dazu die einzige, die unter keinem nennenswerten Einfluss eben dieses Königreiches steht. Zwei brillantzwergische Brüder, die während des Unabhängigkeitskriegs des Lieblichen Feldes erfolgreich auf der Seite der Aufständischen gestritten hatten, waren dabei die Ersten, die sich dauerhaft hier niederließen. Ihnen folgten viele, die von den positiven Berichten und den Künsten der Goldschmiede angelockt wurden — und alsbald selbst zu diesem Ruhm beitrugen.

Heute sind die (vorwiegend brillant-)zwergischen Schmiedemeister und Graveure aus den Zünften der Stadt gar nicht mehr wegzudenken — beinahe jeder zweite kunsthandwerkliche Betrieb wird von einem Angroscho oder eine Angroschna geleitet. Deren Verbreitung innerhalb der Stadt konzentriert sich dabei auf ihr 'eigenes' Viertel *Simiamada*, das neben den Goldschmieden auch mit Juwelieren, einer Brillantenbörse und vor allem dem prachtvollen (weil reichlich unterstützten) Ingerimm-Tempel aufwarten kann. Von den ‘echsischen' Kultstätten der ebenfalls dominierenden Gottheiten Hesinde und Tsa grenzt man sich dagegen eher ab.

Der letzte größere Anstieg der zwergischen Bevölkerung Silas' ist noch auf das Scheitern der brillantzwergischen Bemühungen zur Besiedlung der nahen Goldfelsen zurückführen: Ein großer Teil des damaligen Erkundungstrupps ist in der Region 'hängen geblieben' — dass dieser nun auf die ansonsten im Horasreich vorherrschenden Schradoker Zwerge schimpft, weil er deren Einfluss hinter dem Scheitern vermutet, trägt allerdings auch manchen Zwist in die Stadt.

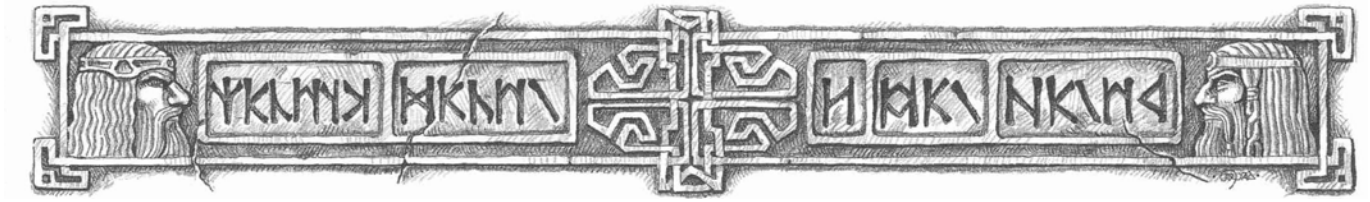
Silas im Spiel

Silas bietet sich vor allem in Hinblick auf die hier offensichtlichen zwergisch-echsischen und brillantzwergisch-schradokischen Gegensätze als Aufhänger und/oder Schauplatz eines Abenteuers an. Die Silaser Zwerge selbst sind vor allem von der horasischen Kultur beeinflusst: Die Mode orientiert sich an der der menschlichen Nachbarn, man neigt zu geistreicher Unterhaltung und zeigt sich auch ansonsten allen Entwicklungen des Lebens gegenüber aufgeschlossener, als es die sprichwörtliche `Sturheit der Zwerge' annehmen lässt.

Stadt Tjolmar

Tjolmar für den eiligen Leser
Einwohner: um 1.400 (davon etwa 60 dünkelhafte Zwerge, die stolz vorgehen, von den Zwergen Umrazims abzustammen) *Bedeutung für die Zwerge:* von Zwergen an die Orks verratener Ort im Svelltland

Vorsicht sei jedem reisenden Angroscho angeraten, den es in diese Stadt im hohen Norden verschlägt. Denn die menschlichen Siedler haben den Tag nie vergessen, an dem die Zwergensippen den Orks die Überquerung der uralten Brücke über den Svellt gewährten und ihnen gar ein Katapult bauten, so dass die Schwarzpelze Tiefhusen einnehmen und Lowangen belagern konnten. All dies taten sie nur, um an ein geheimnisvolles Artefakt zu kommen, mit dem der Sippenälteste daraufhin spurlos verschwand. Dieser Verrat ermöglicht 'Tjolmar zwar bis heute ein passables Verhältnis zu den Orks und befreite es von Tribut, wurde aber dennoch von einem wütenden Pöbel mit der Hinrichtung einiger der hochmütigen Angroschim geahndet. Ganz Tjolmar wird noch immer von den anderen Siedlern im Svelltal verachtet, was das eisige Verhältnis zwischen den hiesigen wortkargen Menschen und Angroschim weiterhin spürbar frostig erhält.



Freie Stadt Uhdenberg

Uhdenberg für den eiligen Leser
Einwohner: um 2.500 (davon etwa 200 Elfen, 300 Halbelfen, 150 Zwerge, 200 Goblins, 200 Orks und der Rest Menschen) *Bedeutung für die Zwerge:* Minenstadt in der Roten Sichel, eines der bedeutendsten Eisen-Vorkommen Aventuriens

Uhdenberg gilt als 'hartes Pflaster', denn hier liefern sich die 'Erzbarone' einen gnadenlosen Kampf um die Vorherrschaft in den Minen. Als zimperlich waren die Ambosszwerge nie bekannt, und so überrascht es wenig, dass sich vor allem die Sippe der Tasramon ein Stück vom Kuchen sichern konnte. Uhdenberg ist ein Stadtstaat und wird von einem Konsortium von Minenbesitzern regiert. Die Menschen haben hier die Oberhand. Die Tasramon stehen dem Zuzug anderer Zwergensippen nicht gerade wohlwollend gegenüber, weil man den sowieso schon viel zu geringen (dafür aber umso härter erkämpften) Anteil nicht zu teilen bereit ist. Hier leben außerdem noch Elfen, Orks und Goblins, und für alle gelten die gleichen Gesetze (oder die gleiche Gesetzlosigkeit). Es gibt zwei Söldnerorganisationen, die Uhdenberger Breitäxte und die Uhdenberger Legion; letzterer können auch Nichtmenschen angehören, und selbst Orks hat man schon in diesen Reihen gesehen.

Freie Stadt Vallusa

Vallusa für den eiligen Leser
Einwohner: um 4.000 (davon ca. ein halbes Dutzend Erzzwerge) *Bedeutung für die Zwerge:* von Ingerimm geschützte Hafenstadt

Auf einer Insel an der Misa-Mündung zwischen dem Bornland und dem Mittelreich gebaut, war diese Stadt am Meer der Sieben Winde einst ein Spielball von Flut und Sturm. Erst als man Angroschim aus dem fernen Xorlosch rief, die daraufhin eine mächtige Mauer aus Granit und Basalt errichteten, trotzte Vallusa den zerstörerischen Mächten. Die Nachfahren jener Erzzwerge hüten noch heute den Feuerturm zu Ehren Ingerimms, der weit über das Meer hin sichtbar in die Höhe ragt. Denn es heißt, dass der Gott die Stadt so lange vor Wogen und Gefahr schützt, wie dieser Turm das höchste Gebäude bleibt. Viele Vallusaner sehen es als weiteren Beweis, dass sogar der schwarze Heerzug vor den Toren der Stadt geschlagen wurde und diese bis heute nicht einnehmen konnte. Umso besorgter beobachtet man die geheimnisvolle Sieche, denen die einst etwa 40 Erzzwerge mittlerweile fast völlig tum Opfer fielen. Man muss befürchten, dass Vallusa schon bald den Beistand der Angroschim und damit seinen Schutz verliert.

Stadt Zwerch

Zwerch für den eiligen Leser
Einwohner: 1.400 (davon etwa 840 Menschen, 240 Ambosszwerge, 170 Brillantzwerge, 150 Hügelzwerge)
Bedeutung für die Zwerge: Grenzstadt Darpatiens zur Wildermark, maßgeblicher zwergischer Einfluss auf die Stadtpolitik

Einst eine geschäftige Handwerksstadt im darpatischen Land, ist Zwerch nach den jüngsten Ereignissen ein Außenposten zu den wilden Gebieten im Norden geworden. Nur das Zusammenstehen von Zwergen und Menschen hat die Stadt in den Wirren vor Schlimmerem bewahren können, wodurch sich nun eine geradezu verschworene Gemeinschaft gebildet hat. Man bemüht sich, umherziehende Söldnerscharen auf Distanz zu halten und Übergriffe von Raubbaronen aus der Wildermark zurückzuweisen. Dieses entschlossene Vorgehen zeigt man auch innerhalb der Stadt, in der herumziehende so genannte Abenteurer möglichst zurückhaltend und innerhalb der Stadtgesetze agieren sollten. Ingerimm stellt hier schon lange den unangefochtenen Schutzgott der Stadt dar, und sein Kult ist stark von dem des Angrosch geprägt. Die von Handwerk dominierte Stadt eignet sich besonders, um sich für eine Reise in die Wildermark mit Ausrüstung zu versorgen. Zwerch ist sehr besorgt um seinen Wohlstand, den es durch Silberminen und Kunstschmieden erwarb, so dass reisende Recken als Geleitschutz für Händler leicht Anstellung finden können. Die Zwerge wissen wohl, dass das Bestehen der Stadt vor allem ihnen zu verdanken ist, und betreiben energisch einen Bund verschiedener darpatischer Landstädte, um die Handelswege schützen zu können.

»Von vielen Orten, an denen das kleine Volk große Spuren hinterließ oder neue Heimat fand, gäb' es noch zu schreiben. Vom Ehernen Schwert, in dem die Wilden Zwerge hausen etwa, den tückischen Siedlern von Finsterkamm und Thasch oder verfluchten Tiefzwergen des Orklands und ihrer sagenumwobenen Stadt Umrazim. Wer weiß, was im Verborgenen gar noch seiner Entdeckung und Erforschung harrt. Gebe es Hesinde, dass es wagemutige Recken geben mag, die meinen Weg fortsetzen und so manches dieser Geheimnisse der einzigartigen Kinder Angroschs ans Licht des Tages holen.“
—letzte Zeilen des Werkes Die Zwergenwelt
von Zwergenforscher Tyros Prahe, Havena 1020 BF

Brabans Heimkehr, Teil 6

"In *dieser* Abzweigung auch nichts", rief Raxa Tochter der Roscha, als sie mit ihrem Suchtrupp zur alten Sippenhalle zurückkehrte, und Vaterchen Tardosch blickte Braban zweifelnd an.
"Söhnchen, du musst doch *wissen,* welche der Stollen, der uralten, ihr durchsucht habt auf eurem närrischen *Weg",* rumpelte der Älteste mit *strenger Stimme,* aber sorgenvoller Miene.
Braban. zitterte. "Ein Zwerg kennt *seinen* Pfad unter der Erde, immer und überall!", hatte Brabosch *gesagt,* wenn Braban *Sorge* geäußert hatte, *dass sie* ihren *Weg* verlieren könnten in der *verlassenen* Stadt. Brabosch hatte ihn nie verloren, hatte immer *gewusst, welche* Abzweigung zu nehmen war — und Braban war immer nur hinterdrein getrottet. Und jetzt, *wo es* um Braboschs Leben ging, *wusste* er es nicht.
Eine ungekannte Wut erfasste ihn. Wut auf *sich selbst,* auf Brabosch, den Eiforscher verbotener Stollen, auf Väterchen Tardosch, der ihn auch noch tadelte. *Sein* Blick war vernebelt, *wie* von Ruß, und sein *Geist* wurde von Stille erfasst, wie ein *tückisches* Glimmen. Als auch die anderen Suchtrupps zurückkehrten und niemand den Eingang zur Höhle gefunden hatte, *da verlosch selbst das* letzte Glimmen, und öliger *schwarzer* Rauch *schien* Braban auszufüllen. Stumm und stumpf zog er mit den anderen zurück in *die Sippengewölbe.* Brabosch würde nicht zurückkehren.
Zwei Wochen später packte Braban in alter *Stille* seinen Rucksack, zog die festesten *Stiefel* an, gürtete *Handaxt* und Trinkflasche und verließ *die* heimatliche Binge im *Amboss-Gebirge* durch einen der vergessenen Ausgänge, die Brabosch und er vor Zeiten gefunden hatten.
"Braban Sohn des Bromosch., Bruder des Brabosch aus der *Sippe der* Bradalxom", murmelte *er* zum letzten Mal, als er in *die grelle Sonne* blinzelnd über grüne Täler hinunterschaute, in der Ferne einglitzernder Bach, in den nahen Bäumen *das* ungewohnte *Geschrei* von *Vögeln.* Braban ließ seine Sippe zurück und gab seinen Ahnennamen auf, zog in die *Welt* hinaus, um die Schmach und den *Geist seines* toten Bruders hinter *sich* zu fassen.

Berühmte und berüchtigte Angroschim

Die Hochkönige und Bergkönige

Albrax Sohn des Agam, Hochkönig der Zwerge

Gut zwei Jahrhunderte zog Albrax, der jüngere Bruder von Bergkönig Arombolosch von Waldwacht, mit seiner Söldnertruppe durch die Lande. Er stritt gegen Thronräuber, Oger und Orks, wurde gar kurzzeitig Graf von Waldstein, ehe er 1021 BF schließlich seine Bestimmung als Hochkönig fand. Ein Diplomat oder großer Redner wird wohl nie aus ihm werden, vielmehr verkörpert der geradlinige und kräftig gebaute Angroscho mit raubeinigem Humor das Urbild eines Kriegsveteranen aus dem Amboss.

Zahllose Schlachten und Gefahren hat er schon überlebt, nie aber entging er dem Tod so knapp wie bei der Schlacht von Wehrheim, als das finstere Wirken Galottas und Rhazzazors Tausende in den Tod riss. In diesem Moment offenbarte sich ihm die Gewissheit, dass sich der Beginn eines neuen Zeitalters abzeichnet und es seine Aufgabe sein würde, die Zwergenheit in ihre vielleicht letzte große Ära zu führen.

Geb.: 757 BF *Haarfarbe: grau*
Augenfarbe: blau *Volk: Ambosszwerge*
Kurzcharakteristik: brillanter Stratege und Anführer
Herausragende Eigenschaften: MU 18, KK 21 *Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:* Armbrust 18, Kriegskunst 17, Belagerungswaffen 15
Beziehungen: sehr groß bei Angroschim, sonst groß
Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Von seiner Feste Okdrâgosch in den Trollzacken aus versucht der Hochkönig, die Zwerge auf bevorstehende Schlachten an der Schwelle zum Ewigen Zeitalter vorzubereiten. Die Helden können ihm dabei auf verschiedenste Arten behilflich sein: bei der Bergung alter Geheimnisse, beim Ausbau seiner Trollfeste, als Bote, Kundschafter oder Nachschublieferant in besetzte Gebiete und bei der der Auffindung, dem Geleit oder der Ausbildung talentierter künftiger Krieger.

Garbalon Sohn des Gerambalosch, Hochkönig der Finsterkamm-Zwerge

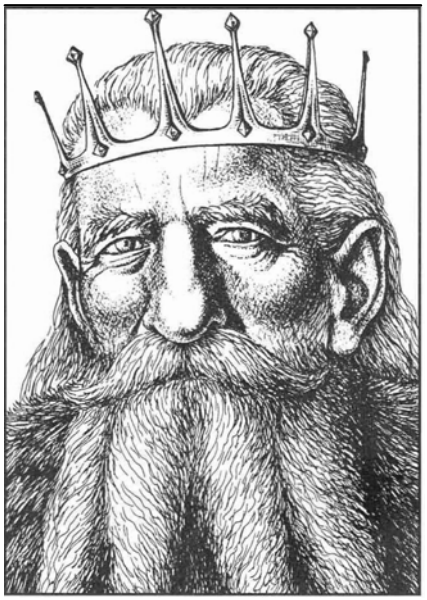
Vor dem Orkensturm, der in den Jahren 1010 bis 1012 BF das Mittelreich bedrohte, beschloss der Hohe Rat der Finsterkamm-Angroschim, einen Hochkönig zu erwählen, der den Orks Einhalt gebieten sollte. Der besonnene Garbalon war es, der die Finsterkamm-Zwerge gegen die Schwarzpelze führte. Er gilt als Meister der urzwergischen Kriegskünste und blieb bisher auch im Umgang mit der Axt unbezwungen unter den Seinen. Bisher hat er das Szepter des Hochkönigs trotz der Wahl von Albrax noch nicht abgelegt, da seiner Ansicht der Orkensturm noch nicht vorbei ist und "der Ork nur eine kleine Kampfpause einlegt". Zu diesem Entschluss hat auch der Zwist mit seinem Rivalen Bondenk (siehe Seite 120) beigetragen.

Eigentlich ist Garbalon ein ruhiger Vertreter seines Volkes, der lieber bei einem Pfeifchen eine Nacht verplaudert, als in den Kampf zu ziehen. Niemand wird je einen Abend in der großen Halle vergessen, wenn Garbalon in seinem bequemen Ledersessel Platz genommen, die Kehle mit dem guten Bier geölt und die Pfeife entzündet hat. Dann beginnt er, die alten Geschichten und Märchen der Angroschim zu erzählen — so gut, dass ein jeder glaubt, er wäre selbst dabei gewesen.

Geb.: 839 BF *Haarfarbe:* kupferrot *Augenfarbe:* blaugrün *Volk:* Finsterkammzwerge *Kurzcharakteristik:* meisterlicher Geschichtenerzähler und Kämpfer
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KK 14; Aberglaube 8, Goldgier 8
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Zechen 14, Geschichtswissen 15, Lehren 11, verschiedene brillante Kampf-Talente, einige Kampf-SF
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich

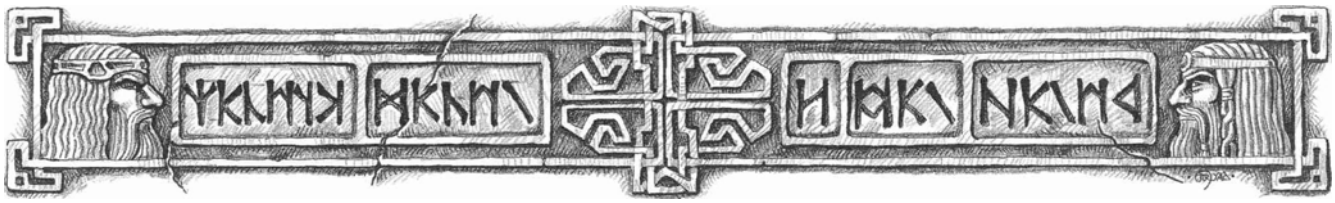
Verwendung im Spiel: als Mitstreiter gegen die Orks, Geschichtskundiger zur Geschichte der Angroschim und des Finsterkamms, Vermittler und Auftraggeber im Kampf gegen die Finsterzwerge unter Bonderik.

Arombolosch Sohn des Agam, Bergkönig von Waldwacht, Oberster Richter der Ambosszwerge, Angroschs Waffenmeister



Der Bergkönig der Ambosszwerge gilt als der Erfahrenste unter seinesgleichen, ist er doch schon seit vielen Dutzenden Jahren oberster Richter seines Volkes. Nicht nur Zwerge aus dem Ambossgebirge kennen ihn als umsichtigen, gerechten und weisen Herrscher, der seine Macht behutsam und wohl dosiert im Hintergrund ausübt. Für manchen tut die Vorsicht und Langsamkeit des 280 Jahre alten Zwergs beim Fällen seiner Entscheidungen der Zuneigung ein wenig Abbruch. Gespannt warten die Zwerge aus Waldwacht etwa auf eine Reaktion auf die Gerüchte aus dem Finsterkamm, wo ein Bruderkrieg entbrannt sein soll.

Wenn sich Arombolosch jedoch entschieden hat, verfolgt er seine Pläne entschlossen und stur, wie es einem Ambosszwerg geziemt. Lange Zeit galt er als bedeutendster Kandidat für das Amt des Hochkönigs, lehnte dies jedoch aufgrund eines Traumbildes stets ab und überließ seinem Bruder das Szepter. Ihm ist Arombolosch treuester Verbündeter, weisester Berater und ältester Freund.



Bei all der politischen Bedeutung seiner Ämter darf auch seine kultische Funktion als Angroschs Waffenmeister nicht übersehen werden. Als höchster Priester leitet er die Zeremonien seines Volkes und ernennt den Hochpriester für die Ausbildung der Novizen.
Dass Arombolosch durch all seine Ämter nur noch wenig Zeit hat, seiner Liebe zum Schmieden neuer Waffen zu frönen, hat seinem Ruf noch nicht geschadet, der beste Schmied aller Angroschim zu sein.

Geb.: 738 BF *Haarfarbe:* grau
Augenfarbe: blau *Volk:* Ambosszwerge
Kurzcharakteristik: vollendeter Waffenschmied und meisterlicher Vermittler
Herausragende Eigenschaften: KL 16, FF 20
Herausragende Talente.: Rechtskunde 16, Grobschmied (Waffenschmied) 24
Beziehungen: sehr groß bei Angroschim, sonst ansehnlich
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: Ob Arombolosch selbst zur Axt greift oder Fremde mit einem geschickten Plan entsendet, um ein Problem zu lösen, wagte noch niemand vorherzusagen. So überrascht der alte Bergkönig seine Untertanen immer wieder mit ungewöhnlichen Entscheidungen, die sich am Ende aber meist als richtig entpuppten. Im Gegenzug für einen treuen Dienst oder aus freundschaftlicher Verbundenheit verschenkt Arombolosch mitunter eines seiner kostbaren Schmiedestücke. Verräter straft er mit einem präzisen Schlag seines Felsspalters. *Zitat:* »Bei Angroschs Barte, die Entscheidung will wohl überlegt sein.«

CENDRASCH SOHN DES ODMAR, BERGKÖNIG VON ANGRALOSCH

Der junge König der Brillantzwerge (geb.: 941 BF) ist – wie viele seiner Vorgänger – ein risikofreudiger Abenteurer. Eher aus Pflichtbewusstsein denn aus Überzeugung ließ er sich zum Regenten der neuen Heimat Angralosch krönen, weshalb er seine Regierungsgewalt auch weiterhin mit der sehr viel erfahreneren Hohepriesterin Ingrascha teilt (s. S. 117). Ungleich eifriger kann man den König dagegen erleben, wenn er als Künstler an Schmuckstücken aus weichem Gold arbeitet, in die er meisterliche Gravuren zu treiben versteht. Mit diesen Meisterwerken möchte der bislang Unvermählte das Herz einer noch zu erwählenden Braut erobern. Bemühungen zur Befreiung seiner alten Heimat (in der er noch manches einzigartige Kunstwerk vermutet) unterstützt der bekennende Simia-Verehrer nur verdeckt, um den Neubeginn in Angralosch nicht mit öffentlichen Gedanken ans Vergangene zu belasten.

Verwendung im Spiel: als Auftraggeber für alle Belange Angraloschs (jedoch meist in Absprache mit der Matriarchin Ingrascha) oder als abenteuerlustiger Jungkönig, der auch gerne in der Begleitung vertrauenswürdiger Kämpen selber das Umland seines Königreiches (bis hin zur Stadt Fasar) erkundet.

Fargol Sohn des Fanderam, Bergkönig vom Eisenwald, Ehrenoberst des Garderegiments Ingerimms Hammer

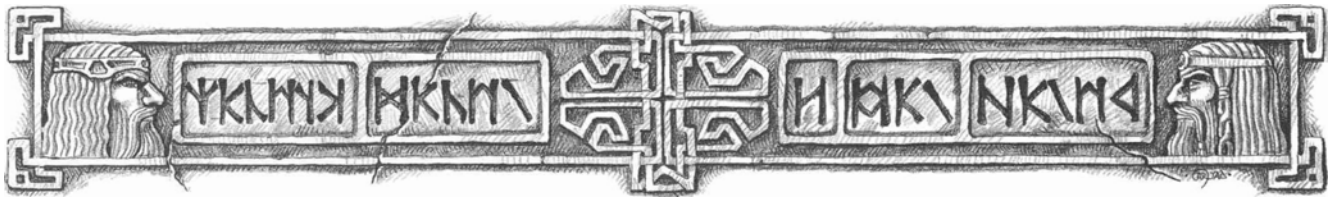
Große Tage hat Vater Angrosch dem Bergkönigreich Eisenwald schon geschenkt – unzählbar viele, so mag es fast scheinen. Doch im Verlauf all dieser Zeit wurden alte Traditionen vergessen, mehr und mehr unrentable Stollen aufgegeben und einst blühende Siedlungen und Kultstätten verlassen. Jeder Verlust einer solchen Facette hat zum allmählichen Niedergang geführt.
Lange hatte Bergkönig Fargol dies ebenso wenig erkannt wie seine Vorgänger. Über viele Jahre setzte sich der friedliebende Mann stattdessen für gute Beziehungen unter den Menschen ein. Doch je länger er zu verhandeln schien, desto häufiger schienen Streit und Krieg die oberirdischen Lande zu durchfurchen. Kaiserlose Zeit, Ogerzug, Answin-Krise, Orkenschlacht ... Spätestens mit dem Einfall der schwarzen Horden wurde ihm klar, dass die kurzlebigen Menschen nie Ruhe finden würden.
Unermüdlich studiert er nun alte Aufzeichnungen und sendet Kundschafter und Forscher aus, Berichte zu sammeln, um dem Eisenwald nach und nach wieder zu altem Glanz zu verhelfen.

Geb.: 802 BF *Haarfarbe: grau*
Augenfarbe: graublau *Volk:* Erzzwerge
Kurzcharakteristik: brillanter Diplomat und Archivar
Herausragende Eigenschaften: KO 16; Ausdauernd 5, Eidetisches Gedächnis; Arroganz (gegenüber Nichtzwergen) 4 *Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:* Geschichtswissen 18, Etikette 15, Menschenkenntnis 12
Beziehungen: groß bei Angroschim, sonst ansehnlich
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: als Auftraggeber für die Erkundung uralter Rätsel und Stätten im weiten Gebiet des Eisenwaldes. Ihn erneut als Vermittler in menschlichen Streitigkeiten zu gewinnen, bedürfte einiger Überzeugungsarbeit.
Zitate: »Doch begeht nicht den selben Fehler wie Graf Greifax im Jahre 845 nach Bosparans Fall!« – »Die größte Schwäche der Menschen ist ihre Uneinigkeit. Wir sollten endlich daraus lernen und die Einigkeit der Angroschim als Stärke erkennen!«

Gilemon Sohn des Gillim, Bergkönig von Koschim

Brandnarben bedecken Stirn und Wangen, die leeren, weißen Augen scheinen das Gegenüber trotz ihrer Blindheit mit Blicken zu durchbohren. Der graue Bart wurde vom Feuer des Flammenvogels Alagrimm verschont und zeugt noch immer vom respektablen Alter seines Trägers. Als Abgänger der Drachenkampfschule von Xorlosch zog Gilemon lange durch die Lande, um gegen die Geschuppten zu kämpfen. Seine Beteiligung beim Zug gegen den Wurm von Tuzak brachte ihm neben heftiger Seekrankheit große Anerkennung.
Kaiser Perval und der Hochgeweihte von Xorlosch übertrugen ihm die Würde des Rogmarok von Koschim, die bis dahin heim Hügelzwergen Negromon lag.
Umso bitterer ist es, dass ausgerechnet der Flammenvogel Alagrimm, ein seit dem letzten Drachenkrieg in der Bergfreiheit gebannter elementarer Streiter Pyrdacors, großes Leid über die Hallen von Koschim brachte (vergleiche Seite 103). Trotz seiner eigenen Blendung und dem tragischen Tod so vieler Gefährten zeigt sich Gilemon ungebrochen, wenn er mit eisernem Willen den Wiederaufbau koordiniert und feurigere Reden denn je gegen die Drachenbrut hält.
In seltenen Momenten aber sieht man ihn voll Trauer und Bitterkeit sanft über die Wangen seines einzigen Sohnes Gilmoxor streichen, der vom Metall in der Hitze zerstobener gewaltiger Torflügel überrascht wurde und als eines der Opfer Alagrimms zur kupfernen Säule erstarrte.

Geb.: 831 BF *Haarfarbe:* grau
Augenfarbe: weiß (blind) *Volk:* Erzzwerge *Kurzcharakteristik:* meisterlicher Drachenkämpfer
Herausragende Eigenschaften: MU 16; Jähzorn 8, Blindheit, Drachenhass, Vorurteile: Menschen *Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:* Tierkunde (Drachen) 12, Geschichtswissen 10, diverse Kampffertigkeiten und Kampf-SF
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Trotz seiner zur Schau gestellten Stärke ist Gilemon dem Wahnsinn nahe. Spätestens seit dem Tod seines Sohnes, den er Rhazzazor anrechnet, hat ihn sein Hass auf alle Drachen übermannt. So verachtet er nicht nur Herrscherinnen, die Geschuppte als Vasallen anerkennen oder denen man gar nachsagt, sie hätten ein Kind mit einem der ihren gezeugt. Menschen hält er inzwischen grundsätzlich für potenzielle Verräter und vermutet überall das böse Wirken der Erben Prdrax'. Nur Helden, die erfolgreich gegen Magie oder Drachen gekämpft haben, beim Aufbau der Bergfreiheit helfen oder einen guten Leumund beibringen können, könnten sein Vertrauen gewinnen.
Zitat: »Das ist das Werk der Drachenbrut!«



Gorfar Sohn des Gurobead, Bergkönig vom Phecanowald, Landherr von Schradok

Der schwarzbärtige, stets grummelige Gorfar genießt unter vielen Zwergen den eher zweifelhaften Ruf eines gewissenlosen Politikers, dessen Loyalität mehr dem Horasreich als den übrigen Gemeinden seines Volkes gilt. Den Ausverkauf' zwergischer (Waffen-) Technologie an die Mechanikerschule von Aldyra verzeihen ihm die im Mittelreich ansässigen Angroschim nämlich nicht. Gorfar aber ist davon unbeeindruckt, hat sich seit langem schon für das Horasreich unverzichtbar gemacht und den Einfluss aller anderen Zwergenvölker auf den Adlerthron zurückgedrängt. Auch am Scheitern der brillantzwergischen Bemühungen zur Besiedlung der Goldfelsen soll er einen gewichtigen Anteil gehabt haben.

Geb.: 862 BF *Haarfarbe: schwarz*
Augenfarbe: schwarz *Volk:* Erzzwerge
Kurzcharakteristik.: meisterlicher Politiker und Stratege
Beziehungen.: sehr groß (in seiner eigenen Domäne), groß (vor allem zu Würdenträgern des Horasreiches), gering (zu den Zwergenvölkern außerhalb des Horasreiches)
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Gorfar hat sich in seiner Karriere nicht nur die anderen Völker, sondern auch manche inländischen Rivalen (zwergische ebenso wie menschliche) zum Feind gemacht und eignet sich in eher politischen Abenteuern sowohl als Auftraggeber wie als Gegenspieler von Heldengruppen.

Tschubax Sohn des Tvagel, Bergkönig von Xorlosch

Der Rogmarok kennt die Geschichte der Angroschim, insbesondere seines Erzvolkes, wie kaum ein Zweiter; er vermag Angram zu lesen, liebt alte Sagen und Legenden. Auch fromm ist er, und es ist ein offenes Geheimnis, dass Tschubax als junger Zwerg viel lieber Angrosch-Geweihter geworden wäre, ehe sein Vater ihn als Nachfolger bestimmte. Als sich die Zwergenheit vor einigen Jahren auf die Suche nach einem Hochkönig machte, war es nicht zuletzt die Xorloscher Geweihtenschaft, die ihn insgeheim in seinem Glauben bestärkte, darin liege seine wahre Bestimmung —und nur zähneknirschend nahm er hin, dass schließlich Albrax in dieses hohe Amt berufen wurde. Es heißt, der heißblütige Angroscho habe tage- und wochenlang getobt, denn nach seiner Überzeugung waren es nicht seine vergleichsweise jungen Jahre oder sein Jähzorn, die sein Ziel scheitern ließen, sondern einzig und allein: sein fehlender Bart.

Viele Gerüchte ranken sich um die Gründe dafür — ein böser Fluch, eine bittere Krankheit, ein Omen Angroschs. Doch klar ist nur, dass Tschubax selbst im Erzvolk Xorloschs nur mit strenger Hand einen Hauch von Respekt erringen konnte, außerhalb der Bergfreiheit hingegen blicken tausende mitleidiger Zwergenaugen auf den bartlosen König.

Geb.: 875 BF *Haarfarbe:* braun
Augenfarbe: granitgrau *Volk:* Erzzwerge
Kurzcharakteristik: brillanter Historiker *Herausragende Eigenschaften:* KL 14; Arroganz 7, Jähzorn 8, Stigma (bartlos) *Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:* Geschichtswissen (Zwerge) 18, Götter/Kulte (Angrosch) 16, Sagen/Legenden (Zwerge) 16, keine Sprachen außer Rogolan und Angram *Besonderheiten: Sein* Blick ist zu sehr allein auf die Zwerge gerichtet, als dass Tschubax Wert darauf legen würde, andere Rassen kennen zu lernen. Menschen, Elfen oder Orks kennt er vor allem als würdelose Nebendarsteller in alten Geschichten.
Beziehungen: ansehnlich zu Angroschim (sehr groß in Xorlosch(, sonst hinlänglich
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Tschubax ist in seiner Würdelosigkeit gefangen und verbittert. Gut denkbar wäre er daher als geheimer Gegenspieler des Hochkönigs, aber auch als Auftraggeber für Hilfsaktionen für Zwerge, die sich gegen Nicht-Zwerge wehren müssen und von Albrax 'sträflich im Stich gelassen werden'.
Zitat: »Was? Menschen, hier, auf ehrwürdigem Xorloscher Boden? Sorgt gefälligst dafür, dass sie unter der Sonne bleiben, wo sie herkamen!«

Bedeutende zwergische Adlige

Ghambir Sohn des Gruin, Graf von Isenhag

Aufgetürmte Steuerlisten, Einwohnerbögen, Rollen mit Hochrechnungen und Zettel mit Notizen, hinter denen, kaum noch sichtbar, ein eifrig schreibender und grübelnder Zwerg mit zerzaustem Haar hervorlugt; so kennen die Bewohner von Isenhag ihren Grafen. Ghambir ist fast besessen von dem Gedanken, seine Aufgabe als Herr über die Kernlande der Zwerge und Mittler mit den darin liegenden Bergkönigreichen Xorlosch und Eisenwald am besten durch erzzwergische Zahlenmystik erfüllen zu können. Die gelegentlichen Besuche der zählenden und Informationen sammelnden Amtsleute lassen seine Untertanen bisher murrend über sich ergehen. Sie sind sich so zumindest sicher, dass Steuerlast und Gaben aus der gut gefüllten gräflichen Kasse stets frei von Willkür verteilt werden und dass ein Krieg dem als geizig verschrienen Grafen viel zu teuer wäre.

Verwendung im Spiel: Ghambir mag ein hervorragender Statistiker und Theoretiker sein, bei der praktischen Abwendung von Problemen ist er jedoch meist überfordert.

Zitat: »Habt Dank für Eure Hilfe, es soll auch nicht Euer Schaden sein. Hier habt Ihr eine Belohnung von 19 Dukaten, 4 Silbertalern und ... 27 Kreuzern.«

Gringulf Sohn des Gromosch, Baron von Widdernhall

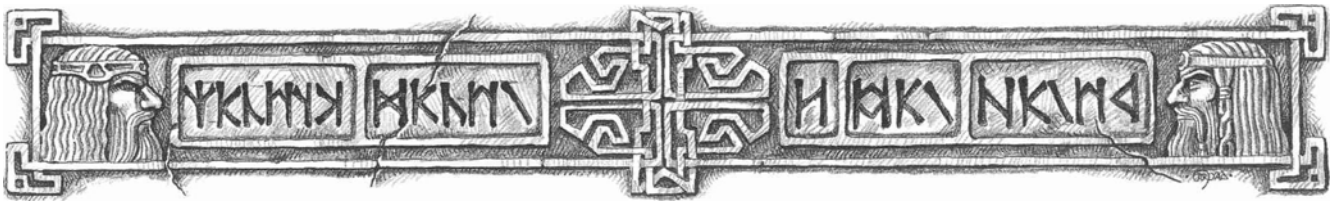
Der Baron von Widdernhall in der Markgrafschaft Windhag, Gringulf von Widderstein, ist ein konservativer, sehr in den Traditionen verwurzelter Erzzwerg aus Xorlosch mit gürtellangem blondem Bart. Geboren um 905 BF, hat er seinen Adelstitel bereits seit etwa einem halben Jahrhundert inne. Seit jeher verfolgt er die Geschehnisse in der Region aufmerksam und hat ein misstrauisches Auge auf die von den Zwergen gemiedenen Berge und das dort lebende Drachengezücht. Seit den Geschehnissen um den Wurm vom Windhag (siehe den Band Drachenodem) ist der verschlossene Angroscho voller Sorge und hat sich mit manchen anderen Adligen der Region zerstritten.

Verwendung im Spiel: Der neben dem Geoden Greifax Windmeister (Seite 117) bekannteste von gerade einmal einer Hand voll Zwerge der Region wacht für die Geweihtenschaft des Angrosch und die Drachenkampf-Akademie über das Gebirge, das in den Elementarkriegen seines Erzes beraubt wurde. Nur wenige wissen mehr über die Vergangenheit des Windhag und seine Geheimnisse.

Growin Sohn des Gorbosch, Graf von Ferdok, Erster Kammer-Richter des Mittelreiches

Ein wahrer Zwerg ist der recht junge Graf (geb.: 957 BF): Er schätzt das weithin gerühmte Ferdoker Bier, verabscheut unnötige Ausgaben (auch wenn seine Truhen gut gefüllt sind) und ist häufiger am Schmiedeamboss als in der Schreibstube zu finden. Dennoch ist das Klima in der Grafschaft rauer und gefährlicher geworden, seit 'seine Mädels' — die für Schutz und Ordnung sorgenden Ferdoker Gardereiterinnen — vom Schwarzen Heerzug fast komplett aufgerieben wurden.

Verwendung im Spiel: Schon wettern manche Adlige in ihren Burgen insgeheim gegen den Grafen und spekulieren auf seine Nachfolge. Im Volk aber ist die Beliebtheit des wackeren Erzzwergen ungebrochen, und so finden sich immer wieder Kämpen, die dem Grafen in dieser schweren Zeit beistehen.



Ingramm Sohn des Ilkor, Graf von Schlund

Seit über 130 Jahren waltet Graf Ingramm (geb.: 802 BF) schon über den Schlund, den die Menschen der garetischen Grafschaft schon 'Ingramms Königreich' nennen (was Ingramm nie über die Lippen käme). Auf den ersten Blick wirkt der Angroscho mürrisch; sein Pfeifen (das Missfallen bekundet) ist sprichwörtlich geworden: "Da pfeift ja der Graf", sagt man im Schlund, wenn man von einer unerfreulichen Fügung des Schicksals überrascht wird. In jungen Jahren hat er sich einen guten Ruf als Schmied erworben; heute ist er ein Kenner und Sammler von Waffen, der Unsummen für ein seltenes oder berühmtes Stück zu zahlen bereit ist und es dann oft 'seinem' Tempel im Schlund stiftet.

Verwendung im Spiel: als Auftraggeber auf der Suche nach einer berühmten Waffe oder zum Schutz des Heiligtums im Schlund vor Paktierern und ähnlichem Gesindel.

Nirwulf Sohn des Negromon, Oberster Richter der Hügelzwerge, Kanzler des Kosch

Obwohl Nirwulf den Bergkönigstitel vor knapp hundert Jahren an den Erzzwerg Gilemon von Koschim verlor, ist er für das Hügelvolk noch immer sein 'dicker König'. Sein Gerechtigkeitssinn, die untrügliche Spürnase und seine Leidenschaft für die Aufdeckung verzwickter Zusammenhänge bescheren ihm immer wieder ratsuchende Bittsteller und Opfer rätselhafter Verbrechen. Gerne nimmt er sich der Anliegen an, wenn man ihm möglichst alle Tatsachen und Beteiligten des Falles heranschafft. Freiwillig setzt er nämlich keinen Fuß vor die Tür und reist – wenn es denn sein muss – allenfalls mit gut gepolsterter Kutsche. Es muss Nirwulf sehr schwer gefallen sein, sein geliebtes Haus in Angbar zu verlassen, um dem Koscher Fürsten als Kanzler und Berater zur Seite zu stehen. Dieses Amt erhielt er auf dem Rat von Ingrahall als Zeichen der Verbundenheit des Kosch mit den Zwergen, und er versieht es mit gleicher Hingabe, wie jenes des hügelzwergischen 'Bergkönigs'. Inzwischen gleicht der von ihm bewohnte Fachwerkanbau der Residenz von Fürstenhort seinem alten Heim, in dem er exotische Gewürze züchtet und gern zahlreiche Gäste mit kulinarischen Köstlichkeiten erfreut.

Geb.: 868 BF
Haarfarbe: schwarz-grau
Augenfarbe: koschbasaltschwarz
Volk: Hügelzwerge
Kurzcharakteristik: brillanter Kriminalist und Koch, meisterlicher Berater
Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 17, GE 10; Neugier 6
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Kochen 17, Rechtskunde 16, Zechen 16, Pflanzenkunde (Gewürze) 15
Besonderheiten: träge, aber sehr hilfsbereit und gastfreundlich, von den Hügelzwergen als König und väterlicher Ratgeber geachtet und geliebt *Beziehungen: ansehnlich* bei allen Angroschim, sehr groß bei Hügelzwergen, sonst groß *Finanzkraft:* ansehnlich
Verwendung im Spiel: Nirwulf hat stets Bedarf an Beschaffern und Untersuchern wichtiger Indizien bei Kriminalfällen und anderen Notlagen im Fürstentum Kosch.
Zitat: »Na, dann will ich mal sehen, was wir tun können. Setzen wir uns erst einmal zu einer guten Tasse Tee, etwas Gebäck und einem Pfeifchen ins Kaminzimmer, und Ihr schildert mir in Ruhe, was denn nun genau geschehen ist.«

Rabosch Sohn des Reshmin, Graf von Waldwacht

Rabosch (geb.: 799 BF) gilt als einer der reichsten Männer Almadas (und des gesamten Mittelreiches), was an seiner Verwicklung in den gewinnträchtigen Erzhandel mit den Arnbosszwergen, seinen weitläufigen Besitztümern und reichhaltigen Kaufmannszügen über den Eisenwald (und deren Erlösen) liegt. Seit seiner Rückkehr aus der Dritten Dämonenschlacht hat er die Geschäfte weitgehend seiner Tochter Groschka überlassen. Er selbst widmete sich historischen Studien zu den Drachenkriegen und schickte Abenteurer auf oftmals merkwürdig anmutende Questen – bis er eines Tages selbst verschwand. Erst nach über drei Jahren wurde er lebendig gefunden (in seinem eigenen Grab, wie es heißt). Seitdem ist er noch wunderlicher und weltentrückter geworden, hat seinen (Jäh-)Zorn aber nie abgelegt.

Verwendung im Spiel: wunderlicher Auftraggeber für alles rund um alte und geschichtsträchtige Mysterien.

Groschka Tochter der Bulgi und des Rabosch, Erbprinzessin von Waldwacht

Raboschs energische Tochter (geb.: 912 BF) hält heute die Zügel der Waldwacht streng und fest in ihren Händen. Weder bei den Zwergen noch bei den Almadanern ist sie sehr gelitten. Groschka weiß, was sie will; und sie hat das Geld und die Verbindungen ihres Vaters, um ihre Ziele zu erreichen. Diese liegen zunächst im Ausbau der Handelsbeziehungen zu den Ambosszwergen, neuerdings aber auch zu den Brillantzwergen im Raschtulswall. Aber auch die politische Macht in der Waldwacht übernimmt sie immer mehr, obwohl sie auf diesem Feld noch recht unsicher (aber umso resoluter) agiert. Einen Mann hat sie trotz ihres gehobenen Alters noch nicht gefunden, denn sie wird von diesen eher gefürchtet als umworben.

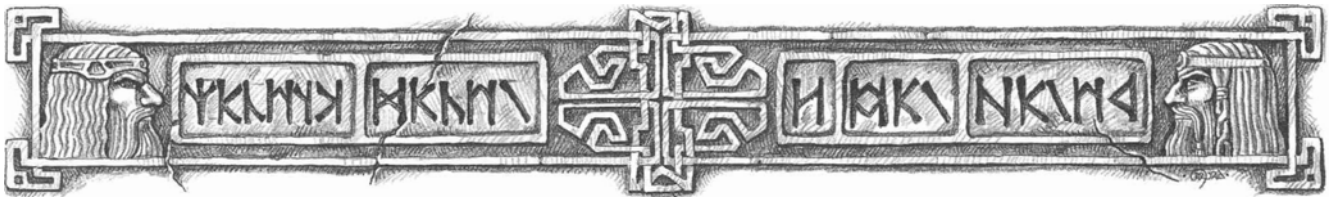
Verwendung im Spiel: Da Groschka als eine der besten Partien im Zwergenvolk gilt, versuchen immer wieder mutige Angroschim ihr Glück bei ihr–eine heroische Queste ganz eigener Art, bei der die Werbenden oft Unterstützung bei erfahrenen Abenteurern suchen.

Geweihte

Xolgorim Sohn des Xaraf, Bewahrer der Kraft, Patriarch von Xorlosch

Nominell ist der erhabene Xolgorim der höchste Geweihte Angroschs – und er besteht felsenfest auf diesen Anspruch, wenngleich er nach altem Streit zwar von den meisten, aber nicht von allen Angroschim anerkannt wird. Dennoch kommen selbst die Zweifler nicht umhin, dem würdevollen und weisen alten Mann großen Respekt zu zollen. Zwar hat er Xorlosch bislang nie verlassen, so dass die Kenntnis der äußeren Welt auf verschiedenste Erzählungen beruht; in seiner Stadt aber ist er ein tiefgründiger Kenner aller noch so engen und alten Gänge, Tunnel und Kammern. Auf seinen vergoldeten Stab gestützt, streift der greise Mann mit seinem dichten, bis zum Boden reichenden Haupt- und Barthaar derart sicher durch Xorlosch, dass nur ein gutes Dutzend Auserwählter sein Geheimnis kennt: Seit einen Unfall am Opferfeuer vor vielen Jahren ist er blind – ein Unglück, das er als Prüfung Angroschs klaglos annahm und sich seither nur noch tiefer mit den Wesen und Wirken seines Gottes beschäftigt hat. Die letzten Rätsel versucht der schweigsame Bewahrer durch eine Maschine zu lösen, die die Bewegungen der Himmelskörper und den Fluss der unterirdischen Magmaströme korrekt wiedergibt. Dieses Vorhaben führt er trotz seiner Erblindung ehrgeizig fort, denn es soll ihm eines Tages den wahren Willen Angroschs und die Bestimmung seiner Kinder offenbaren.

Geb.: 791 BF *Haarfarbe:* silberweiß
Augenfarbe: silbergrau *Volk:* Erzzwerge
Kurzcharakteristik: *vollendeter* Angrosch-Geweihter
Herausragende Eigenschaften: KL 19, IN 17, FF 16; Prophezeien; Blindheit, Lahm *Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:* Götter/Kulte (Angrosch) 24, Selbstbeherrschung 20, Überzeugen (Predigt) 20, Mechanik 18, Geschichtswissen (Zwerge) 18, Rechtskunde (Zwerge) 18



Beziehungen: sehr groß unter Angroschim (immens in der Angrosch-Kirche), sonst ansehnlich *Finanzkraft: sehr* groß

Verwendung im Spiel: Als weiser Ratgeber von Bergkönig Tschubax übt er bedeutende Macht aus. Politische Ränkespiele sind ihm allerdings fremd, ihm liegt tatsächlich der Wille Angroschs und das Wohl seiner Kinder am Herzen, weshalb er eher dazu dienen kann, den engstirnigen König Xorloschs und seine Anhänger zu bremsen. Auch als Auftraggeber für eine Suche verborgener Geheimnisse und Heiligtümer des Gottes oder für die Rettung in Not geratener Geweihter ist der Patriarch denkbar.

Zitat: »Gehe in dich und frage dich – würde der Große Vater das wollen?«

Ibralosch Sohn des Igen / Lorthax Sohn des Loin, Gehilfen des Hüters der Flamme

Schon seit der Wahl des ersten Hüters der Flamme, des obersten Geweihten der Ingerimm-Kirche, stehen diesem zwei Angroschim als Stellvertreter und Helfer bei Zeremonien und Pfleger des Tempels von Angbar zur Seite. So unterschiedlich wie Ibralosch und Lorthax vom Hügelvolk waren sie jedoch selten zuvor.

Ibralosch (geb.: 953 BF), Schürer der Flamme und rechte Hand des Hüters, ist ein aufbrausender Heißsporn mit flammend rotem Haarschopf und ebensolchem Bart. In seinen donnernden Reden tritt er für die Besinnung auf die traditionellen Werte und eine Annäherung an die Urkirche Angroschs ein. So sei das Werk Ingerimms am besten zu verstehen, zu ergründen und zu wahren.

Lorthax (geb.: 918 BF) dagegen, der Träger des Steins und linke Hand des Hüters, ist ein besonnener und ruhiger Geselle mit schwarzem Haar und Bart. Seine pragmatische Haltung lässt ihn offener sein für Neuerungen und Weiterentwicklungen im Handwerk. Änderungen müssten zwar sorgfältig geprüft werden, können aber die Gaben Ingerimms durchaus bereichern.

So spiegeln die beiden Geweihten gleichermaßen die verschiedenen Strömungen innerhalb der Gemeinschaft von Feuer und Erz wieder. Streit gibt es zwischen Ibralosch und Lorthax nur selten, denn sie beide eint die Sorge um das Wohlergehen von Kirche und Handwerk. Sie verstehen es, den Hüter der Flamme aus ihrer jeweiligen Sicht gut zu beraten, was diesen weise Ratschlüsse fallen lässt.

Verwendung im Spiel.: So sehr mancher Zwerg die Annäherung an die Wurzeln des Angrosch-Kults begrüßen mag, so eifrig würden etwa städtische Manufaktur-Besitzer dagegen ankämpfen – und umgekehrt. In daraus entstehende Intrigen von Zünften, reichen Handwerkern oder fanatischen Angroschim können die Gehilfen des Hüters ebenso geraten wie die Helden.

Ingrascha Tochter der Irin, Hohepriesterin der Brillantzwerge

Ingrascha hat den für Zwerginnen ungewöhnlichen Weg der Ehelosigkeit gewählt –dafür bezeichnet sie sich gerne als 'Braut Angroschs' oder 'Mutter aller Brillantzwerge'. Hinter dieser Maske der Eitelkeit verbirgt sich der scharfe Geist einer vorzüglichen Diplomatin. Seit mehr als zweihundert Jahren ist Ingrascha nun die höchste Angrosch-Geweihte ihres Volkes und hat in dieser Zeit sechs Könige kommen und gehen gesehen. Auch dem derzeitigen und ersten in der neuen Heimat Angralosch, Cendrasch, ist sie die wichtigste Ratgeberin. Sehr zum Unwillen der eher risikofreudigen Jungzwerge setzt sie sich für eine möglichst beständige Entwicklung des Königreiches ein. So hat sie zu den neuen Nachbarn in Aranien und Fasar bereits wieder gute Beziehungen aufbauen können.

Geb.: 705 BF *Haarfarbe:* blond
Augenfarbe.: grün *Volk:* Brillantzwerge
Kurzcharakteristik: brillante Angrosch-Hochgeweihte und Diplomatin
Beziehungen: immens unter Brillantzwergen, sehr groß unter Angroschim, sonst groß *Finanzkraft: sehr* groß

Verwendung im Spiel: Ingrascha ist die mütterliche, graue Eminenz hinter dem Thron von Angralosch. Ihr eigenes Handeln ist stets mit dem des Königreiches gleichzusetzen, und so kann sie in nahezu allen Belangen ihrer Heimat als Auftraggeberin dienen, aber auch als besonnene Ratgeberin oder sogar 'Bremserin' allzu abenteuerlicher (politischer) Vorhaben auftreten.

Thorgrim Sohn des Tuwar, Erzkanzler der Rondra-Kirche

Geboren wurde der Ambosszwerg in jenem Jahr (767 BF), als die Heilige Thalionmel mit Rondras Hilfe Neetha rettete. In jungen Jahren wurde er als einer der mutigsten Streiter seiner Generation in die Schule von Xorlosch aufgenommen. Studien von Famerlor, dem Hohen Drachen in Diensten Rondras, waren es, die Thorgrim so sehr faszinierten, dass er sich entschied, Xorlosch zu verlassen und Rondras Ruf zu folgen. Dieser Entschluss brachte ihm die Verachtung der Xorloscher und das Unverständnis seiner Sippe in der Waldwacht ein.

Die Rondra-Kirche aber lernte, den eifrigen Zwerg zu achten. Als nunmehr Erzkanzler der Gemeinschaft führt er nun schon seit Jahrzehnten das Rondrarium, das Heilige Buch, in dem er die hohen Werte und geliebten Traditionen Rondras trotz aller Wirren der Zeiten und Launen der Menschen zu wahren sucht.

Verwendung im Spiel: vermittelndes Bindeglied zwischen Menschen und Zwergen, sei es im Kriegsfall oder bei Glaubensauseinandersetzungen.

Zauberer

Greifax Windmeister

Seinem Volk galt Greifax Sohn des Goratox schon immer als Sonderling, der sich vom gemiedenen Windhag-Gebirge angezogen fühlte und immer einen Westwinddrachen sehen – nicht erschlagen! – wollte. Seit mittlerweile gut 120 Jahren lebt der Diener Sumus im Windhag und gilt bei der abergläubischen menschlichen Bevölkerung als windiger, aber hilfsbereiter Geselle oder als Elementargeist von unglaublicher Macht, der Besucher entweder tötet oder mit Zauberdingen beschenkt. Im nahezu zwergenlosen Windhag hat er das menschliche Bild von Zwergen geprägt (die man zumindest westlich des Gebirges und südlich von Harben durchweg für zauberkundig hält).

Der Luftelementarist ist von rauem, misstrauischem Wesen, aber herzlich zu jenen, denen er vertraut. Oft scheint er geistesabwesend und verfolgt Erscheinungen, die außer ihm niemand wahrnimmt.

Geb.: 871 BE *Haarfarbe: grau*
Augenfarbe: nebelgrau *Volk: Ambosszwerge*
Kurzcharakteristik: vollendeter Seelenkundiger und Traumdeuter, meisterlicher Wind-Geode (Diener Sumus), kompetenter Mechanicus *Herausragende Eigenschaften: MU* 15, KL 17, IN 17; Gutes Gedächtnis, Jähzorn 7, Prophezeien 13

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Heilkunde Seele 19, Geschichtswissen (Zwerge) 17, Sagen/Legenden (Zwerge, Windhag) 18, Wettervorhersage 16; Bergkundig, Traumgänger
Herausragende Zauber und Rituale: Elementarer Diener 13, Wettermeisterschaft 10, Windhose 12, Zorn der Elemente 14, viele Zauber des Merkmals Elementar (Luft) auf 7+; verschiedene Rituale auf dem Ring des Lebens
Besonderheiten: Vertraute Kriag, ein sehr altes Sturmfalkenweibchen
Beziehungen: ansehnlich unter Angroschim, sonst hinlänglich
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Kaum jemand kennt den Windhag und seine Geheimnisse besser, und er ist als zwergischer Seelenheiler und Traumdeuter berühmt, so dass ihn immer wieder Angoschim um Rat fragen. Auch Helden können, weil der Windhag vom Kleinen Volk gemieden wird, in dieser Angelegenheit zu ihm geschickt werden.

Saldor Sohn des Sablon aus der Sippe Foslarin

Selten geht ein zauberkundiger Angroschim nicht zu den Druiden seines Volkes, sondern an eine gildenmagische Akademie. Mit zwergischer Entschlossenheit brachte es Saldor zum Leiter der Akademie Schwert und Stab zu Beilunk (inzwischen nach Gareth umgezogen) und wurde gar als erster Zwerg Vorsitzender des Collegium Canonicum und damit Gildensprecher der Weißmagier. Dort ist er für seinen Jähzorn berüchtigt: Foslarin verbannte viele Zauber, die als dämonisch `identifiziert' wurden, aus dem Lehrplan der weißen Schulen. Seine Maßnahmen gegen die Schwarze Magie sind weitsichtig, besonnen und wirkungsvoll.

Bei Kollegen gilt der Kampfmagier als konservativ (er leitet die Akademie seit 990 BF). Er ist überaus reichstreu und forderte bei Ogerzug und Orkensturm alle Magier auf; an der Seite des Reiches gegen die Feinde zu ziehen. In seiner knappen Freizeit arbeitet er geduldig an einem Zwergenharnisch aus Stahl und Endurium, mit dem er den Drachen Naugadar stellen will, der einst seinen Zwillingsbruder Galdor tötete. Zwerge halten es für typisch menschlich-unvernünftig, einen Grünschnabel wie ihn in eine so hohe Position zu setzen.

Geb.: 952 BF *Haarfarbe:* braun
Augenfarbe: grau *Volk:* Brillantvolk *Kurzcharakteristik:* brillanter Kampfmagier *Herausragende Eigenschaften:* MU 17, KL 15, KK 15; Jähzorn 8
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Lehren 13, Magiekunde 14, Selbstbeherrschung 12, Stäbe 14, Plättner 10
Besonderheiten: bekämpft schwarze Magie *Beziehungen:* hinlänglich unter Angroschim, unter Weißmagiern sehr groß, sonst ansehnlich *Finanzkraft: groß*
Verwendung im Spiel: schwer zu handhabender Verbündeter, Ratgeber im Kampf gegen jede schwarze Magie, Retter aus der Not

Xenos von den Flammen, Sohn des Xoniosch

Dem Geoden aus dem Volk der Brillantzwerge kann man — je nach Situation — in zweierlei 'Gestalt' begegnen: als uraltem, Ehrfurcht gebietenden Zauberer, in dessen gemeißeltem Gesicht nur die grauen Augen Leben verraten, oder als lebenslustigem, trinkfesten und geselligen Wanderer, den man selten ohne die schöne Firnelfe Ayalamone Silberstreif und den Weißen Berghund Tark sieht. In beiden Fällen steht man jedoch einem der machtvollsten Elementaristen Aventuriens gegenüber, der sich dem Feuer in all seiner Sprunghaftigkeit verschrieben hat. Unter seinen Verwandten genießt er seiner Beziehung zu Ayalamone wegen einen zweifelhaften Ruf, ist aber dennoch ein aufrechter Diener Sumus und ein bitterer Gegner aller verderbten Herren der Erde.

Geb.: 121 BF *Haarfarbe: weiß*
Augenfarbe: grau *Volk:* Brillantzwerge *Kurzcharakteristik: vollendeter* Feuergeode (Diener Sumus)
Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 19, CH 17
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 18, Zechen 14, Wildnisleben 17, Heilkunde Seele 15, Prophezeien 11
Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: unübertroffener Feuer-Elementarist, beherrscht die meisten Druiden- und etliche Hexensprüche meisterlich, dazu alle druidischen und geodischen Rituale und einige alte, sonst vergessene Sprüche *Beziehungen: sehr* groß unter Angroschim, sonst ansehnlich
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Ratgeber, Auftraggeber, schwierig zu führender Gefährte

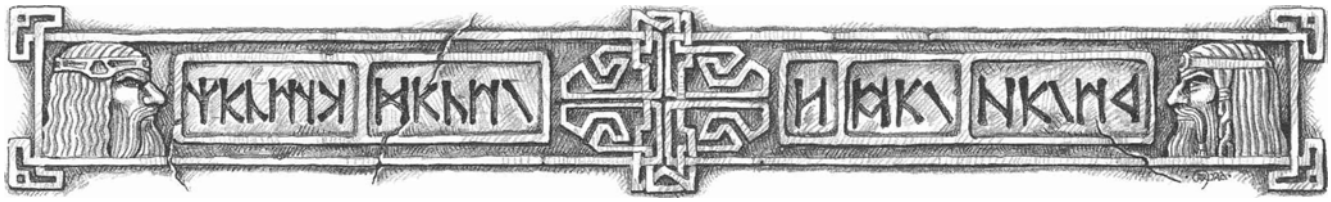
Krieger

Worhak 'Blutbart' Sohn des Worgrim, Hauptmann der Kor-Knaben

Über Jahrzehnte tyrannisierten Bluthart (geb.: 849 BF) und seine Bande Eisenwald und Amboss und machten vor allem Jagd auf reiche Wagenzüge auf den Bergpässen, die aber oft (eingeschüchtert durch die grimmige, vernarbte Erscheinung, sein blutrotes Haar und den Ruf des Angroscho) vorzeitig kapitulierten.

Vor über dreißig Jahren wurde es still um ihn; man vermutete ihn gefasst oder aufgeknüpft. Tatsächlich aber entsagte er dem Räuberdasein und tauchte, als Hochkönig Albrax' das Nahen des Ewigen Zeitalters verkündete, wie aus dem Nichts wieder auf, um Hilfe anzubieten. Sein Wagemut und Charisma sprachen für ihn, und heute gilt er als treuer Gefolgsmann und Helfer des Hochkönigs, der ihm gar die Führung der Kor-Knaben überließ. Seine Vergangenheit verleugnet er nicht, sondern gibt sie als 'harte Schule' aus. Mahnende Stimmen sagen, er warte nur auf einen günstigen Augenblick, um Albrax in den Rücken zu fallen.

Verwendung im Spiel.: Mit Albrax verbinden Worhak 'Blutbart' seine Leidenschaft für den Kampf und der Hass auf die Feinde der Zwerge (etwa in den schwarzen Landen). Insgeheim reuen Blutbart seine vergangenen Taten, und so schießt er in seinem Wunsch, Gutes zu tun, bisweilen hitzköpfig über sein Ziel hinaus und bringt sich dabei in Gefahr. Als guter Freund Albrax' sucht er immer wieder Mitstreiter (Helden), die ihn bei delikaten Aufträgen (Vorstöße in die Drachensteine oder die Schwarzen Lande) begleiten.



Handwerker, Händler und Künstler

Grundeon Sohn des Grabosch, Baumeister

Der zwergische Baumeister (geb.: 936 BF) Herzog Eolans IV von Methumis ist eine Koryphäe seines Faches. Seit über dreißig Jahren rekonstruiert er die methumische Altstadt nach altbosparanischem Vorbild, und auch das Herzogliche Castello und die Gebäude der Universalschule basieren auf seinen Zeichnungen. Er lehrt auch an der Fakultät für Rechenkunst und Mechanik und gilt als zweiteinflussreichster Zwerg des Lieblichen Feldes (nach Bergkönig Gorfar vom Phecanowald). Die Brillantzwerge seiner Heimatgemeinde Silas sähen ihn (entgegen seiner eigenen unpolitischen Vorlieben) gern als Galionsfigur ihres Kampfes gegen die zwergische Vormachtstellung der Schradoker im Horasreich.

Verwendung im Spiel: Grundeon genießt das volle Vertrauen des Herzogs von Methumis. Den Begehrlichkeiten der Silaser Brillantzwerge oder denen skrupelloser Bauherren (die seine Bauarbeiten im Dienst des Herzogs sabotieren oder ihn gar entführen könnten) steht er jedoch ziemlich hilflos gegenüber.

Harmosch Sohn des Zahariamosch

Der ehrgeizige Zwerg brillierte von Kindesbeinen an in allen mathematischen Disziplinen. Eine Zeit langging er dem Bewahrer der Kraft von Xorlosch bei dessen eigenen Vorhaben der Entwicklung eines `Geotariums' mittels der Beisteuerung neuer Rechenmethoden zur Hand. Jenes, den menschlichen Orbitarien ähnliche Gerät, das den Fluss der Lavaströme (das 'Blut Sumus') und die magnetischen Kräfte simulieren soll, steht nun kurz vor der Vollendung. Sein neuestes Projekt ist die Entschlüsselung der geheimen Mechanik des Weltenbaus. Seitdem ist es still um ihn geworden. Nur Harmosch selbst weiß: Seine Berechnungen sind bereits so weit gediehen, dass er glaubt, in ein bis drei Jahrhunderten die 'Weltformel' entwickelt zu haben — eine Weltformel, in der das Wirken Angroschs eigentlich nicht mehr vorkommen muss ...

Geboren: 895 BF
Haarfarbe: silberweißer Haarkranz
Augenfarbe: blau *Volk:* Erzzwerge *Kurzcharakteristik: vollendeter* Rechenmeister; brillanter Philosoph
Herausragende Eigenschaften: KL 20; FF 18 *Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:* Feinmechanik 19, Philosophie 15, Rechnen 22, Mechanik 22, eidetisches Gedächtnis *Besonderheiten: durchlebt* eine Weltbild-Krise und ist deshalb oft abgelenkt; insgeheim wünscht er sich ein Versagen seiner Theorie, weshalb er sie in den unmöglichsten Situationen testet— und leider bislang bestätigt gefunden hat. *Beziehungen: groß* (bei Zwergen); gering (übrige) *Finanzkraft: groß*
Verwendung im Spiel: als Kontaktperson für ungewöhnliche Anliegen, die mit Mechanik zu tun haben; als Auftraggeber für 'Experimente' seiner Maschinen.

Kubax Sohn des Doro, Wirt und Held

Finstere Druiden, holde Schönheiten, vernichtende Stürme, Furcht erregende Bestien — von all dem und viel mehr handeln die spannenden Geschichten aus der Jugendzeit des alten und ergrauten Hügelzwergs Kubax (geb.: 780 BF). Damals, so schwört er stets Stein und Bein, hat er Aventurien vom Land der Schneeriesen bis in die ewigen Wälder der verbrannten Menschen durchstreift. Eines Tages war er des Wanderns müde, wollte aber dennoch die vielen Köstlichkeiten, die er auf seinen Reisen kennen gelernt hatte, nicht missen. Zum Glück hatte er genug Schätze angehäuft, dass er in seiner geliebten Heimatstadt Angbar, die er in all den Jahren nie vergessen hatte, die `Gaststuben Aventuriens' errichten konnte. Nun gebietet er über einen runden Platz, um den sich Wirtsstuben reihen, in denen sich Lebensart und Kochkunst des gesamten Kontinents widerspiegeln. Von der Methumier Nudelküche über die Albernische Fischtaverne, die Bornische Bronnjarenklause bis zum Waldwachter Schachtkessel findet man fast alles — selbst ein nachgebautes Thorwalerschiff präsentiert in einem benachbarten Teich die Gaumenfreuden der Nordleute.

In jeder dieser gastlichen Stätten steht stets ein bequemer Sessel für Meister Kubax bereit, und überall erzählt er seine fesselnden Erlebnisse, die vielleicht nicht immer der Wahrheit entsprechen mögen, aber schon Dutzende Kinder animierten, selbst hinaus in die Welt der Monstren und Wunder zu ziehen.

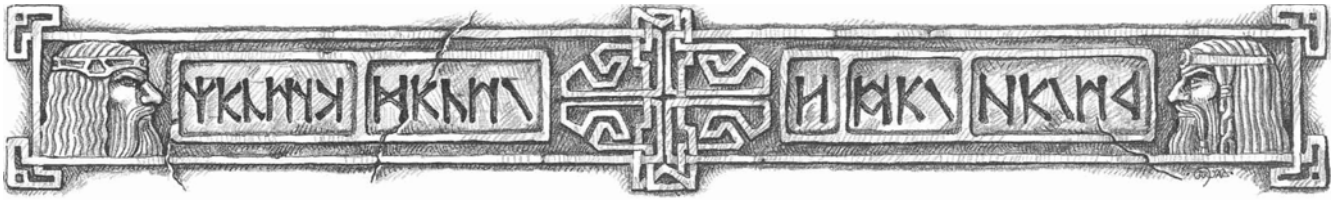
Verwendung im Spiel: Ratgeber; Initiator neuer Questen; Weiterführen eines alten Auftrags (den er selbst nicht zuende führen konnte); könnte Schatzkarte, Schriftstück oder Artefakt besitzen und ergründen wollen; sucht neuen kundigen Koch für eines der Lokale, weil es ihn — zum Beispiel—sehr nach original Festumer Kartoffelpfanne gelüstet.

Jorhag Albraxus Schnurrzahn, Sohn des Rabbasch

'Schnurrzahns Tuefteleyen & Tincturen' verspricht ein schlichtes Holzschild an einem geräumigen Planwagen unweit von Angbar. Wer sich durch einen mit allerlei Kuriositäten verstellten Vorgarten schlängelt, gelangt ins Innere dieses bemerkenswerten Wohnsitzes. Auch hier, im Dämmerlicht des Raumes, setzt sich jene ganz eigene, stetig tickende, kreiselnde und dampfende Welt fort. Hier gesellt sich die Wanzenfalle in Schrankgröße zum platzsparend-kleiderquetschenden Rucksack, der unkippbare Bierkrug nebst Bierschaumquirl steht am selbst wärmenden Polstersessel, auf dem der aufziehbare Weckhahn sitzt, während in finsteren Ecken unzählige weitere, bisweilen mit Decken verhüllte rätselhafte Apparaturen lauern. Allesamt höchst nützliche Dinge, wie zumindest ihr Erschaffer Meister Jorhag findet, wenngleich seine Nachbarn diese Einschätzung offenbar nicht teilen mögen und stattdessen den Kopf über den kauzigen Gesellen mit seinem wirren, roten Haupthaar und den dicken Augengläsern schütteln. Alleine die gute Seele Harike hat ihm den Zwischenfall beim Probelauf seiner Zopfflecht-Vorrichtung verziehen und bringt ihm bisweilen etwas Essen. Denn reich ist er mit seinen Schöpfungen nicht geworden. Wer braucht schon nutzlose Dinge, wie Kristallkugeln mit künstlichem Schneegestöber oder einen Gehstock mit aus-faltbarem Regendach?

Dennoch hört sein ruheloser Geist nicht auf, neue Ideen zu ersinnen. Selbst die Leidenschaft der Alchimie hat ihn nicht verlassen, obwohl er seit einem Versuch, ein Bartwuchs-mittel für Bergkönig Tschubax zu finden, unter einem pelzigen Daumen leidet und seine letzte Hügelhütte der raschen Ausdehnung eines grünlichen Gemisches nicht standhalten wollte. Seitdem brütet er eben in seinem Wagen abseits des Dorfes an neuen Erkenntnissen. Denn sein größtes Werk, dessen ist er sich sicher, harrt noch seiner Vollendung ...

Geb.: 899 BF *Haarfarbe:* fuchsrot
Augenfarbe: grün *Volk:* Hügelvolk
Kurzcharakteristik: brillanter Mechaniker, kompetenter Alchimist
Herausragende Eigenschaften: KL 18; Neugier 8; Tollpatsch
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Mechanik 17, Alchimie 12
Besonderheiten: versponnener Erfinder
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: gering (und in der Regel verschuldet)
Verwendung im Spiel: Meister Jorhag sucht stets mutige Recken, die seine neusten Errungenschaften testen oder Material besorgen. Aus Dankbarkeit trennt er sich vielleicht schweren Herzens von einem seiner 'Kinder'. Unter den zahllosen, meist eher nutzlosen, bisweilen nur beschränkt und unter Gefahr einsetzbaren Schöpfungen mag auch eine sein, die den Helden hilft— oder gar in den falschen Händen eines Schurken unerwartetes Unheil bringen könnte. *Zitate:* »Hier habe ich etwas ganz besonderes!« — »Nicht anf... oh ... zu spät ...« — »Oh, es war wohl noch nicht ganz ausgereift.«



Turaxamosch Sohn des Toraxanderasch, Baumeister

Der einst hoch gerühmte Baumeister Turaxamosch hat Jahrezehnte lang zahlreiche Schlösser und Burgen für die Edlen des Mittelreichs geschaffen– vom Lustschloss bis zur wehrhaften Trutzburg.

Sein Glück sollte sich wenden, als er 985 BF den Auftrag erhielt, für Kaiserin Alara das Lustschloss Alarasruh zu errichten. Die prunksüchtige Al'Anfanerin stellte mit jedem Tag aufwendigere und gewagtere Wünsche, und schließlich weigerte sich Turaxamosch, der launischen Kaiserin länger zu Diensten zu sein, verschwand mitsamt den Bauplänen und ward fortan im Neuen Reich nicht mehr gesehen. Auf seinen Kopf wurden 1.000 Dukaten ausgesetzt. Vermutlich wartet er unter seinesgleichen, bis Gras über den Vorfall gewachsen ist – ein Menschenalter (ob Kaiserin oder nicht) ist kurz für einen Angroscho.

Unter den Zwergen ist er immer noch höchst angesehen und respektiert und zudem Vorbild vieler junger Architekten, denen er sein Wissen gern weitergibt.

Verwendung im Spiel: Bislang wurde Turaxamosch von seinesgleichen immer gedeckt, sein Aufenthaltsort ist den Behörden des Mittelreichs weiterhin unbekannt. Vielleicht übermannt einen jungen Schüler die Gier nach dem Kopfgeld und er verrät seinen Meister oder Helden ziehen aus, ihn zu finden und die Prämie zu 'kassieren'. *Zitate:* »Das wird nicht halten, wenn du deine Fundamente aus Zwergenguss nicht verstärkst. Oder aber, du versetzt den Turm hier und ziehst die Mauer bis zu diesem Punkt ...«

Schurken und Seltsame

Adamantosch Sohn des Agox, Juwelendieb

"Feqz selbst war das!", hört man es seit Kurzem immer wieder auf den Basaren Mhanadistans und Westaraniens bewundernd tuscheln. Und doch vermuten Viele, dass die Brillantzwerge (die erst wenige Monde vor Beginn der Diebstahlserie hier eintrafen) selbst die wertvollen Edelsteine stehlen. In der Tat steckt mit dem als umherziehendem Händler getarnten Adamantosch einer der Ihren hinter den Verbrechen und schert sich keinen Deut darum, dass die Diebstähle bei den mächtigsten Magnaten und Erhabenen des Landes auf sein gesamtes Volk zurückfallen könnten.

Geb.: 959 BF *Haarfarbe:* silberweiß
Augenfarbe: schwarz Volk: Brillantzwerge *Kurzcharakteristik:* brillanter Einbrecher und Juwelendieb
Herausragende Eigenschaften: IN 16, FF 17, Goldgier (Edelsteine) 10
Herausragende Talente: Schleichen 16, Sich Verstecken 15, Sinnenschärfe 14, Schlösser Knacken 18
Verwendung im Spiel: Adamantosch verkörpert als Meisterdieb das (neben dem Kunsthandwerk) 'zweite Gesicht' seines Volkes – und wird dafür sowohl bewundert als auch verachtet. Sein wahrscheinlich einziger (für ihn) gefährlicher Fehler ist, dass er seine Zielgebiete stets mittels Raubserien regelrecht 'abzugrasen' versucht. Würde er gefasst, würde dies den zweifelhaften Ruf der 'Marderzwerge' mehren, was nicht im Sinne der übrigen Brillantzwerge liegt.

Gafka Sohn des Mafka, König der Wilden Zwerge

Wenn die gezupften Klänge einer Vardari-Laute durch die Gänge von Murkhall säuseln, wissen die Brobim der Eiszinnen, dass ihr König wieder vom Rivaner Instrumentenbauer Storanio Vardari in den Schlaf gespielt wird. Bergkönig Gafka ist krank, vom Zipperlein geplagt, sein Geist umnebelt. Nur bei der Musik einer Vardari kann er überhaupt zu traumlosem Schlaf finden, und so hält er den besten Lautenmacher Aventuriens seit Jahren gefangen. Mit schütterem Barthaar, blau unterlaufenen Augen und dem falsch herum gehaltenen Szepter in der Linken ist der alte Gafka schon längst eher Schreckgespenst denn weiser Richter über sein Volk. Doch die Brobim finden an seinen willkürlichen Sprüchen, unsinnigen Befehlen und der kindischen Liebe zu einem Goldpilz nichts auszusetzen. Für sie ist er Ausdruck des Willens der Ahnen und Spiegelbild ihres verrückten Schöpfergottes Ingra.

Verwendung im Spiel: König Gafka ist als völlig unberechenbarer Herrscher für ein Abenteuer bei den Wilden Zwergen immer für eine überraschende Entscheidung gut. Vielleicht benötigt er auch die Begleitung gestandener Helden, wenn er –wie er häufig faselt– einst seine "letzte Reise" antreten wird, die "in die entferntesten Adern der Unterwelt führt, wohin kein Brobo folgen kann". Vielleicht möchte die Gruppe aber auch den bedauernswerten Storanio aus seiner Knechtschaft befreien.

Bonderik, König der Finsterzwerge

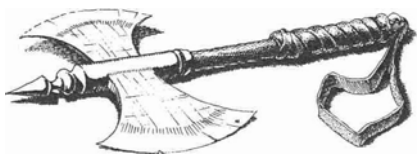
Im Jahr 1010 BF wurde seine Intrige, die ihn zum Anführer der Finsterkamm-Zwerge machen sollte, von Menschen vereitelt. Seitdem beäugt er noch aufmerksamer und misstrauischer die Ausbreitung der 'Neuen Völker', sammelt unzufriedene Angroschim um sich und schmiedet Bündnisse, um irgendwann wieder Anspruch auf den Hochkönigrang der Finsterkamm-Zwerge zu erheben. Auch versucht er zu ergründen, warum sein Volk vor vielen Jahrtausenden in den Finsterkamm zog und wer vor ihnen dort Stollen in die Erde grub.

Geb.: 832 BF
Haarfarbe: obsidianschwarz
Augenfarbe: granitgrau
Volk: Finsterkammzwerge
Kurzcharakteristik: meisterlicher Stratege und Intrigant, meisterlicher Kämpfer
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 16; Goldgier 8, Vorurteile gegenüber Menschen 8 *Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:* Kriegskunst 14, verschiedene Kampftalente und SF
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Auftraggeber auf der Suche nach Geheimnissen aus der Frühzeit der Zwerge. Da er ein Gegner weiterer menschlicher Ausbreitung ist, ist er auch ihr Feind, wenn es um Schürfrechte im Umfeld des Finsterkamms geht (Weiden, Greifenfurt, Nordkosch, Svellttal).

Perilax Sohn des Pogolosch, Galottas Rüstungsbauer

Zeit seines Lebens war Perilax von dem Gedanken besessen, unzerstörbare Rüstungen zu schaffen, doch bei allem, was er versuchte, scheiterte er an seinen Ansprüchen. Als ihm die Agenten Borbarads anboten, einen Großteil des auf Maraskan erbeuteten Enduriums zu verarbeiten, schloss er einen Pakt mit Agrimoth – den er selbst als 'Väterchen Angrimosch' bezeichnet–, dem Verderber der Elemente, und schuf seitdem sechs Dämonenrüstungen, wobei er einen hohen Preis bezahlen musste. Seine rechte Hand wurde zur schwarz-stählernen Faust, die Finger seiner Linken zu Quecksilber. Seine Füße sind Erzklumpen gewichen, Bart und Kopfhaar Kupferdrähten und der Rücken Perilax' besteht aus billigem Zinn.

Perilax ist eine wichtige Figur im Dämonenkaiserreich von Yol-Ghurmak. Er entdeckte die absichtlich eingebauten Konstruktionsfehler seines Konkurrenten Leonardo und ist an einem großen Experiment beteiligt, bei dem es gelingen soll, künstliches Mindorium herzustellen. Wie sein und Leonardos Verhältnis sich in Zukunft entwickeln wird, bleibt abzuwarten.



Mysteria et Arcana

Im Folgenden finden sich mögliche Abenteuer-Aufhänger rund um das Volk der Angroschim. Weitere Inspirationen für die Ausgestaltung von Abenteuern gibt überdies der Abschnitt Mythen und Legenden der Angroschim (Seite 44).

Die im Folgenden vorgestellte Auswahl lässt Ihnen bei einigen Geheimnissen freie Hand. Mit einem Sternchen (*) versehene Mysterien werden wir in Zukunft mit sehr großer Wahrscheinlichkeit nicht mehr in redaktionell betreuten Publikationen aufgreifen. Sie können diese nach Herzenslust nutzen, um eigene Abenteuer zu kreieren, die nicht mit der aventurischen Geschichtsschreibung in Konflikt geraten können.

Mysteriöse Orte

Untote Grolme im Amboss-Gebirge

Mitten im Amboss-Gebirge liegt an einer abgelegenen und seit Jahren nicht mehr begangenen Passstraße eine verlassene Abtei. Vor zwei Jahrzehnte soll dort ein Borbaradianer-Zirkel gelebt haben, doch besagen die Erzählungen der Waldwachter Hirten auch, dass eine Hand voll Glücksritter dem Treiben ein Ende bereiten konnte.

Unter dem steinernen Festungsbau jedoch lauert eine andere Gefahr, die ihren Hass seit Jahrtausenden geschürt hat. Im Inneren des Berges erstreckt sich ein weitläufiges Tunnelsystem, in dem einst Zwerge und Grolme lebten. Doch dann zogen die Angroschim fort, nachdem sie alle Zugänge zu ihren alten Stollen vermauert hatten. Die Grolme aber ließen sie zurück, hungrig, durstig und voller Wut. Durch ihre Rachsucht getrieben, führen sie noch heute ihr Unleben, kratzen mit ihren langen Krallen am Stein und suchen fortwährend nach einem Ausgang.

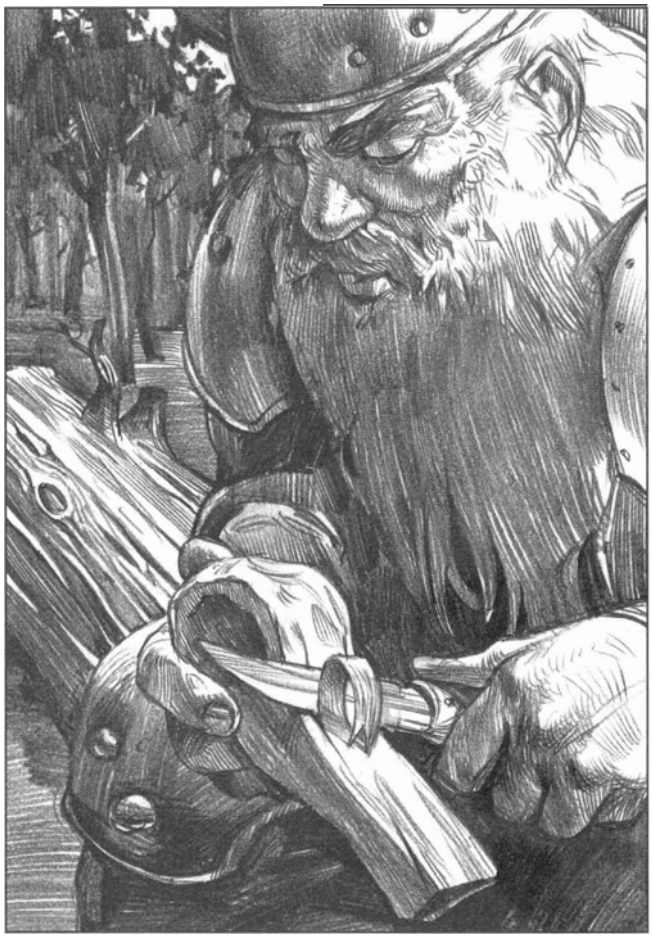
Die Geschehnisse rund um den Borbaradianer-Zirkel wurden im Abenteuer Die Seelen der Magier thematisiert.

Die Werkstätten von Angrolmûr

Im Phecanowald, nördlich der ersten güldenländischen Siedlungsgebiete am Yaquir, erstreckt sich eine gut erhaltene, alte Höhlenanlage mit zahlreichen Werkstätten und mechanischen Wunderwerken. Angrolmûr wurde in der Epoche der Besiedlung des Lieblichen Feldes durch die Güldenländer und des regen Austausches mit dem Westkontinent von den G'Rolmur (den vermuteten güldenländischen Vorfahren der Grolme) als wichtigster aventurischer Außenposten errichtet und ein halbes Jahrtausend lang betrieben. Der Hintergrund des Aussterbens oder Auszugs dieser Gemeinde ist nicht überliefert.

Während der Regentschaft Rohals des Weisen wurden erstmals Zwerge auf diese Hinterlassenschaften aufmerksam: Junge erzzwergische Tüftler aus dem Eisenwald entdeckten im südlich angrenzenden Gebirge die mit Mechaniken angefüllten Kammern und gleichsam ihre Faszination an diesen. Binnen weniger Jahre gelangen den Wissenschaftlern mit Hilfe der geheim gehaltenen Werkstätten erhebliche technische Fortschritte und Errungenschaften. Statt Ruhm ernteten sie dafür jedoch die Ächtung ihrer 'unzwergischen' und Angrosch ungefälligen' Mechaniken durch die Geweihten in Xorlosch, der sie sich trotzig widersetzten. Offenbar wurde der Bruch der abtrünnigen Forscher mit dem restlichen Volk der Erzzwerge allerdings erst mit der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes und der Anerkennung des Bergkönigreichs Phecanowald (vergleiche Seite 108).

Noch heute wissen nur die angesehensten Phecanowalder und wenige wohl informierte andere Erzzwerge von der Existenz der Höhlen von Angrolmûr, die als bergkönigliches (unterirdisches) Territorium vor der Entdeckung durch Unwissende geschützt werden sollen. Zugang zu den längst noch nicht zur Gänze entschlüsselten Geheimnissen der G'Rolmur erhalten lediglich ausgesuchte Mechaniker der Schradoker Zwerge. Viele neuzeitliche Entwicklungen des Horas-



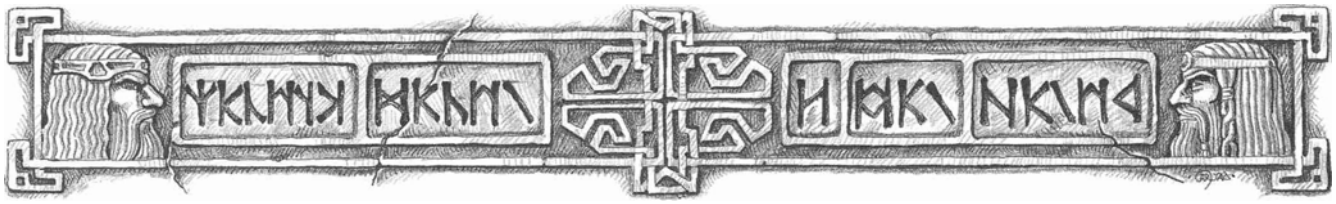
reiches — darunter die der miniaturisierten Torsionswaffen — gehen zumindest teilweise auf die Wiederentdeckung alten grolmurischen Wissens zurück.

Weil in den Goldfelsen weitere Werkstätten vermutet werden, soll die dort geplante Ansiedlung der Brillantzwerge am Widerstand Bergkönig Gorfars gescheitert sein.

Zwerge in den Drachensteinen

»Nein, wir fördern hier nur Kupfer Seit Ewigkeiten suchen wir in diesem verfluchten Gebirge schon nach lohnenderen Erzadern, aber überall gibt es nur Dreck, wertloses Gestein oder Kupfer Vielleicht müsste man tiefer graben, so wie die Zwerge, die sich hier alle zehn Jahre einmal blicken lassen, aber auch die haben uns noch nie einen bedeutenden Rohstoff gezeigt.‹

—eine junge Minenarbeiterin zu einem Prospektor aus dem Kasch, neuzeitlich



»Unnützer Tor, wie kannst du an den Absichten des Herrn Zweifeln? Glaubst du ernsthaft, er würde hier bleiben, weil ihm deine verhungernden Ziegen so gut schmecken?
Auch wenn du es nicht glauben magst und es dein einfacher Verstand niemals verstehen könnte — Apep hält seine Wacht, und die Gefahren lauern nicht nur hinter dem Horizont, sondern auch tief unter uns.‹
—Dracodan von Misaquell, Gesandter Apeps,
zu einem Dorfschulzen, neuzeitlich

Dass Apeps Wacht vielen Gegnern gilt, hat sich schon seit längerer Zeit herumgesprochen, und dass er einen wertvollen Schatz bewacht, ist Teil vieler Geschichten. Als die Kunde die Mauern Xorloschs erreichte, war es Kalguna Tochter der Algra, deren Neugier genährt und deren Tatendrang geweckt wurde. Sie begeisterte ihre Sippe von der Vorstellung, Apeps Schatz in den Drachensteinen zu finden und ihn den Drachen zum Schaden zu stehlen.
Die mutigen Angroschim erreichten schon bald nach ihrem Auszug aus Xorlosch das rohstoffarme Gebirge und fanden nach langer Suche eine tiefe Klamm, an deren Fuß sie ihre Stollen in die Erde trieben. Seitdem haben die Menschen nur selten Besuch von einer Handel treibenden Delegation der Zwerge bekommen, doch die Gerüchte besagen, dass die Angroschim Tag für Tag und Stunde für Stunde tiefer graben, bis sie Apeps geheimen Hort gefunden haben.

Dumgaschom

Kein Name in den zwergischen Annalen ruft so viel Interesse und Rätselraten unter den Angrosch-Geweihten hervor wie 'Dumgaschom'. Der Name taucht zum ersten Mal bei der Entstehungssage der Urväter auf. Auch zwergische Übersetzungen geben keinen Aufschluss über den Ausdruck: *dum* steht für (prächtiger) 'Sitz', 'Siedlung', 'Halle' oder 'Wohnhaus' (`Schloss'?);gasch für 'dunkel', `tief', 'verborgen' und om für 'ewig', 'beständig'. So lautet auch die am meisten verbreitete Übersetzung etwas ungelenk: `Tief(e) verborgene (im Verborgenen) [auf ewig im dunkel gelegene] prächtige(r) Sitz/Halle/ Siedlung/Wohnung'. Dass der Name bei der Erschaffung der Urväter genannt wird, lässt auf etwas Ursprüngliches schließen. Doch ob es sich dabei um die Erste Stadt, den derischen Ursprungsort der Zwerge, eine Globule, um Angroschs Sitz im Herzen der Welt oder nur einen Teil davon handelt, wird unter den zwergischen Gelehrten seit Jahrtausenden heiß disputiert.

Auch in den Hallen von Xorlosch streiten sich manche Sippenältesten immer öfter, wenn es um die Frage geht, was Dumgaschom denn genau bedeutet. Nun soll eine beachtliche Belohnung auf all diejenigen warten, die zur Lösung des Rätsels beitragen können. Nicht nur ehrliche Forscher haben sich auf den Weg nach Xorlosch gemacht; auch raffinierte Betrüger wittern gute Chancen auf echtes Zwergengold.

Die Esse der Toten

»Nun werde auch ich bald in Angroschs Hallen einkehren, mein junger Schüler: Dort treffe ich meine Ahnen, Brüder; Schwestern und später sehen auch wir uns dort wieder: Doch lasse dir eine Warnung gesagt sein: Führe ein anständiges und strebsames Leben, mehre dein Wissen und schule deine Fertigkeiten. Denn wer fleißig und stets reinen Gewissens war, wer im Dienste Angroschs lebte, seine Schätze mehrte und Neues schuf, der wird zu einem Meister seines Handwerks und ihm wird Vollendung offenbart. Doch wer faul und ungehorsam war; das Schaffen Angroschs nicht ehrte und seinen Brüdern neidete, was sie zu schaffen vermochten, der wird fortwährend niedere Arbeiten tun: die Kohle aus dem Boden kratzen, das Feuer schüren und das Wasser tragen. So sei gewarnt, mein junger Schäle,: und lebe in seinem Sinne, damit er dir deinen Platz weise.«
—Zeldan di Soldo an der Vinsalter Oper
in seiner Rolle als Garax, neuzeitlich

Ein Aberglaube an der Perlenmeerküste besagt, dass Angroschs verstorbene Kinder ihren Nachfahren Schätze besonderer Art anvertrauen, wenn ein Kometenschweif über dem Feuerberg auf der Insel Kibrom zu sehen ist. Fremde hören gespannt die Geschichte, tun sie aber meist als Seemannsgarn ab.

Es ist jedoch eine Tatsache, dass am Fuße des Damdabrosch eine Höhle existiert, zu der mutige Angroschim immer dann aufbrechen, wenn 'das Feuer eines toten Drachen vom Himmel fälle. Nur selten kehren alle Teilnehmer einer solchen Expedition zurück, doch die Überlebenden führen immer eine geschmiedete Waffe hei sich, die an Schärfe, Balance und Kunstfertigkeit jede Arbeit der Zyklopen übertrifft.

Ingerimms Schlund – Chap Tabungapa

Im Jahre 1014 BF erreichte eine Forschungsexpedition das Innere des Vulkans Chap Tabungapa auf der Waldinsel Sorak. Dort entdeckten sie einen Ritualplatz, der einst von sieben Geoden geschaffen worden war. Diese hatten zu ergründen versucht, welchen Preis Brendan ausgehandelt hatte, um Pyrdacors Macht zu brechen.

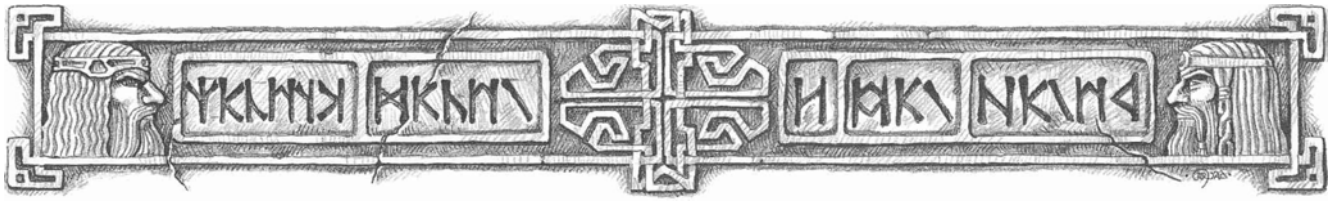
Ein Vulkanausbruch zwang die Expedition aufzugeben. Ob der Ritualplatz dabei zerstört wurde, konnte nicht festgestellt werden. In den letzten Jahren wurden in der Umgebung aber immer wieder alte, mit Asche bedeckte Steintafeln gefunden, deren Inhalte noch nicht entschlüsselt wurden. Genauso fraglich ist es, wie die Geoden an diesen von Wasser umgebenen Ort gelangten.

Die Lage in Lorgolosch

Die Situation der Brillantzwerge in den Überresten des von Borbarads Schergen zerstörten Lorgolosch mag verzweifelt sein — gänzlich hoffnungslos ist sie nicht. In den letzten Räumen des unterirdischen Teils der Hauptstadt Thorolosch verteidigen einige wenige Brillantzwerge, unter ihnen auch Bergkönig Omgrasch Sohn des Orbal, noch immer verbittert ihr Reich. Die von allen Seiten Belagerten halten seit Jahren eisern durch, auch wenn ihre Situation immer dramatischer wird. Während etwa alle sechs Monate neuer Nachschub den Posten der Angroschim erreicht, wird der Gesundheitszustand Omgraschs fortwährend kritischer. Seine eiternden und seit Jahren nicht verheilenden Wunden rauben ihm zwar kaum noch Lebenskraft, doch die Wunden zehren an ihm und treiben ihn Schritt für Schritt in Agrimoths Arme. Nur der Liebe zu seinem Volk und seinem Starrsinn verdankt er bis heute sein Seelenheil, auch wenn seine Qualen beständig größer werden.

Die Hammerhöhle Malmarzrom im Amboss

Seit die ersten Siedler ihre Tunnel in die Felsen des Ambossgebirges trieben, ist den Angroschim eine Höhle bekannt, die bei den Menschen den Namen *Hammerhöhle* trägt, bei den Zwergen aber *Malmarzrom* heißt. Eine genauere Übersetzung aus dem Rogolan würde `Höhle, in der Angroschs Hammer klingt' lauten.
Oberhalb einer steil aufragenden, 600 Schritt hohen Steilwand kurz unterhalb des Drachensang-Gipfels befindet sich der Eingang zu einem sanft abfallenden Gang, der in einer nahezu kugelrunden Höhle endet. Der Durchmesser derselben mag gut und gerne 40 Schritt betragen, den Augen bietet der Raum ansonsten nichts außer dunkelgrauem Gestein und dem mächtigen, urtümlich wirkenden Amboss Angraborosch im Zentrum. Im Abstand von rund einer Minute ist jedoch ein lauter, metallischer Schlag zu hören, der nur langsam abklingt.
Fromme Zwerge meinen, darin das Schlagen von Angroschs Hammer zu hören, weshalb nicht nur Geoden, sondern auch viele Schmiede dem gefahrvollen Pilgerpfad folgen, um ihrem Gott nahe zu sein. Seit Jahrhunderten schon wacht der alte Angrosch-Geweih-



te Norgram über das Heiligtum und verfolgt mit Sorge, dass das Schlagen seither immer langsamer wird. Was aber geschähe, wenn der Klang verstummt? Hier gibt es seit jeher unterschiedliche Meinungen. Einige sind davon überzeugt, dass dies die Erschöpfung der Edelmetall-Vorkommen im Amboss-Gebirge anzeigt, oder gar, dass Angrosch selbst sich — müde geworden nach Äonen — aus der Welt zurückzieht und sich zur Ruhe legt. Nach der jüngsten Prophezeiung der letzten Zeitenwende durch den Hochkönig aber glauben viele, dass Vater Angrosch mit einem Verstummen des Hammerschlags auf den Beginn der entscheidenden Schicksalsschlacht hinweisen könnte.

Stollen in der Roten Sichel†

Vor kaum einer halben Zwergengeneration brachen eine Hand voll Sippen der Ambosszwerge in die Höhen der Roten Sichel auf, wo sie auf reiche Bodenschätze hofften. Doch kaum waren die ersten Tunnel angelegt und die erste Verteidigungslinie eingerichtet, flüchteten die tapferen Angroschim. Allgemein wird in einem massiven und in dieser Größenordnung höchst bedenklichen Goblin-Angriff der Beweggrund für den Abbruch der Siedlungsbemühungen gesehen, doch gibt es auch einzelne Stimmen, die der Meinung sind, die Zwerge hätten schattenhafte Gestalten aufgestöbert, die äußerst aggressiv gegen die Angroschim vorgegangen seien. Selten einmal wird in diesem Zusammenhang die These laut, die Goblins seien den Zwergen gar zur Hilfe geeilt, hätten den Kampf gegen die Schattengestalten aber dennoch verloren — eine wahrlich beängstigende Vorstellung, wegen der solche Behauptungen oft als 'dummes Geschwätz' abgetan werden.

Das Tal der Elemente

»Der Erfolg unserer Expedition ist in der Tat überaus kritisch zu beurteilen. Ausgehend von Arras de Mott konnten wir binnen kurzer Zeit die Goldspitze erreichen. Bis zur Entdeckung des Zugangs zum Tal der Elemente dauerte es dann aber noch 12 Tage. Durch ein lang gestrecktes Tunnelsystem — offenbar sowohl zwergischen als auch elementaren Ursprungs — erreichten wir das als Tal der Elemente bekannte Gebiet. Angeblich entdeckte es der zwergische Geode Brendan bereits vor über 4.000 Jahren. Die letzten Aufzeichnungen — etwa 500 Jahre alt — berichten von einem (der Hesinde sehr verbundenen) Eschin vom Quell. Augenzeugenberichte aus dem Jahre 1017 BF (Tal und Örtlichkeiten betreffend) konnten wir bestätigen, leider aber nicht ergänzen. Weder das von uns dort vermutete Grab Esch ins vom Quell (in dem wir Schlüssel zu den vielfältigen Geheimnissen der Geoden vermuten) noch eine Anwesenheit' der Elementarherren oder des Wirkens Brendans konnten wir finden.

Die lebensfeindliche Umgebung (das Element Humus scheint gänzlich abwesend!) zwang uns alsbald zum Rückzug. Der bedauernswerte Magister Schlangenfried erblindete gar vorübergehend bei der Anwendung eines Odem Arcanum. Schwester Marbolieb ...«

—Hexander Scherenschleifer; Hesinde-Geweihter aus Gareth, in einem freundschaftlichen Briefwechsel mit Magister Hilbert von Puspereiken, Ingerimm 1017 BF

Umrazim

»Maruk Karkachra. Unsere Späher haben das Tor gefunden.«
»Zra, Khurkach. Sammle die Truppen. Bewegt euch. Morrzra!«
—aus einem Gespräch in einem orkischen Kommandozelt, unweit Umrazims, neuzeitlich

»Maruk Karkachra. Die zweite Ebene gehört uns, aber durch das große Tor konnten wir noch nicht vorstoßen.«
»Ai! Morrzra!«
—aus einem Gespräch auf der zweiten Ebene Umrazims, neuzeitlich

»Fast alle sind tot, Maruk Karkachra. Sollen wir die Stellung halten?«
»Zra! Möge Tairach uns seinen Weg weisen! Brazor!«
—aus einem Gespräch auf der dritten Ebene Umrazims, neuzeitlich

»Ein Bote ist eingetroffen. Die Expedition hat die Tore gefunden, seit Wochen haben wir aber keine Nachricht mehr erhalten.«
»Schicke mehr Truppen dorthin. Mögen uns die Götter den Weg weisen!«
—aus einem Gespräch in einem Kommandozelt nördlich von Khezzara, neuzeitlich

»Die Orken haben womöglich den Pfad gefunden, den zu finden ihnen bestimmt wurde. Ihren Klauen ist nah, was die Zwerge einst begonnen. Mögen sie das Werk vollenden, woran die Zwerge scheiterten.« »Und wir; Meister?«
»Wir werden warten—und der Triumph wird unser sein!«
—aus einem Gespräch im Keller eines verlassenen Gebäudes mitten in Phexcaer, neuzeitlich

Ungorosch – eine Binge im Eisenwald†

Mitten im Eisenwald liegt das versteckte Silberbachtal, in dem heutzutage neben zwei Einsiedlern hauptsächlich Trolle leben. Vor rund 3.000 Jahren siedelten hier jedoch Zwerge, die in einem Tunnelsystem namens Ungorosch dem Gebirge die Schätze abtrotzten. Etwa 700 Jahre nach der Besiedlung stießen sie auf ein unheimliches Wesen, das nicht nur begann, einzelne Zwerge zu töten, sondern nach der grausamen Verstümmelung der Opfer auch deren Gestalt und Stimme annahm. So starb jeder dritte Zwerg, bevor die Bewohner Ungoroschs beschlossen, die Binge mit verschiedenen Fallen zu sichern und zurück in den Amboss zu ziehen.

Längst sind alle Vermutungen über die Herkunft dieses Wesens, das in Legenden nur den Namen *Fluch von Ungorosch* trägt, in Vergessenheit geraten, genauso wie die meisten Fallen tief unter dem Berg, die dem Fluch das unheilige Leben nehmen sollten. Allerdings wird noch immer von unglaublichen Schätzen gesprochen, weshalb Ungorosch für unerschrockene Recken auch heute noch ein lohnendes Ziel darstellt.

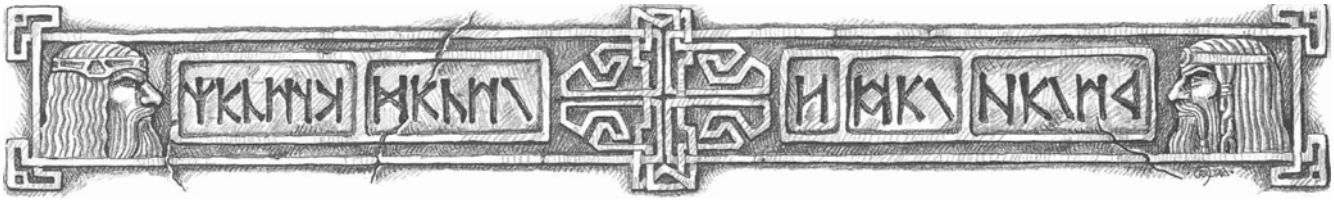
(Die Binge Ungorosch wird im Rahmen der Spielsteine-Kampagne im Band Die Einsiedlerin genauer behandelt, ist also in dieser Hinsicht eigentlich kein Sternchen-Mysterium. Allerdings wird es im Abenteuer dem Spielleiter überlassen, den Fluch von Ungorosch auszugestalten, ihn vollkommen zu ignorieren oder ihn erst bei einem zweiten Besuch der Helden auftauchen zu lassen.)

Geheimnisvolle Personen

Die Erfindersippe Kagorin

Die Kagorin, die zu den ältesten Sippen der Erzzwerge zählen und irgendwo im nördlichen Rorwhed leben sollen, haben sich einst eine eher ungewöhnliche Profession als Sippenberuf erwählt: Die Kagorin sind Erfinder, Alchimisten und Bastler, und das schon seit etlichen Generationen. Sie sollen die modernen Grubenlaternen, die keine Gase entzünden, und das sich selbst wieder verschließende Schloss erfunden haben, und viele ihrer Kreationen haben den Weg in das tägliche Leben von Angroschim oder gar Menschen gefunden; und das Veräußern besonders lukrativer Erfindungen muss die Sippe (die Gerüchten zur Folge niemals Besucher empfängt) über die Maßen reich gemacht haben.

Um das, woran die Kargorin in ihren Stollen wirklich forschen, ranken sich vielerlei Gerüchte. Obskure, Tag und Nacht laufende Maschinen sollen dort ganze Hallen einnehmen, und neue Legierungen



und chemische Lösungen dienen einem Zweck, den nur die Kagorin selbst zu verstehen scheinen. Es heißt, dass die heute lebenden Kagorin eine Arbeit fortsetzen, die schon vor Jahrhunderten begonnen wurde und vielleicht erst in vielen weiteren Generationen, vielleicht aber auch niemals oder aber erst an jenem Tag, an dem der letzte König der Angroschim stirbt, abgeschlossen sein wird.

Nur einige wenige haben die Kagorin je aufspüren können. Hin und wieder aber stellen die Erfinder selbst den Kontakt her, um ihren zwergischen Artgenossen eine neue Errungenschaft zu verkaufen. Sie könnten Helden anwerben, um nach einem bestimmten Gegenstand oder einer exotischen Ingredenzie suchen zu lassen — und sie bieten dafür eine fürstliche Belohnung an.

Orbal Sohn des Orim

Jeder Brillantzwerg kennt die Geschichte von Orbal Sohn des Orim, dem Vater des Bergkönigs Omgrasch von Lorgolosch. Er fasste den kühnen Plan, aus dem Hort der Al'Anfaner Boron-Kirche ein Schmuckstück zu stehlen, um es seiner Frau Tirza zum Geschenk zu machen und seinen Ruhm zu mehren. Sein Schicksal scheint ungeklärt, und da niemand mehr damit rechnete, dass er zurückkehren könnte, wurde er für tot erklärt und sein Sohn zum König Lorgoloschs bestimmt.

Nur seine engsten Familienmitglieder und die Matriarchin Ingrascha wissen von seiner Gefangennahme, seiner Zeit als Gladiator Axmann, seiner Flucht und seiner Rückkehr. Sie wissen von seinem Thronverzicht, seinen Besuchen, seinem verzweifelten Kampf gegen den Untergang Lorgoloschs und seinen zahlreichen Ausflügen in die Menschenlande, wo er den Reichtum seines Volkes zu mehren und die Feinde seines Volkes zu bezwingen trachtet. Seinen Namen wechselt er ab und an, doch noch immer ist er an seiner Axt *Adamant* zu erkennen, einem Erbstück, das er ständig bei sich trägt.

Bergkönig Tschubaxens Bart

Seit einem guten Jahrzehnt tuschelt man in den Hallen Xorloschs über ein für (Erz-) Zwerge außerordentlich heikles Thema: den fehlenden Bart ihres Bergkönigs Tschubax. Entgegen mancher Mutmaßungen war Tschubax mitnichten schon immer bartlos; er hatte sogar im Gegenteil einen außerordentlich stolzen Bart.

Warum und wie aber kam er ihm abhanden? Durch magischen oder alchimistischen Unfall oder Raub? Einen Fluch der Elfen oder gar Drachen? Oder eine böse Krankheit, die keinesfalls natürlichen Ursprungs sein kann? Gewagte Theorien sprechen gar von einem Hexenfluch, der ihn zur täglichen Rasur zwingt. Wären die Haare nachts länger als am Tag, könnte Tschubax zu Stein werden, seine Fruchtbarkeit verlieren oder die Echsen würden über Xorlosch herfallen. Oder (und dies munkelt man nur hinter vorgehaltener Hand) hatte Tschubax am Ende einen Zwillingsbruder mit anderer Haarfarbe, der nun an seiner Statt als Bergkönig ...?

Der König selbst schweigt sich zu diesem Thema mit zwergischem Stoizismus aus. Immer wieder aber mag es geschehen, dass ein traditionsbewusster Angroscho nach Helden sucht, die das Rätsel um des Königs Bart klären und ihm das Zeichen seiner Würde wiederbeschaffen. Gegner des Bergkönigs hingegen suchen eher nach schlagkräftigen Beweisen, den bartlosen Angroscho von seinem steinernen Thron zu stürzen.

Zulipans Vermächtnis

Zur Zeit der Magierkriege führte der Schwarzmagier Zulipan von Punin unzählige Experimente an hilflosen Zwergen durch. Im Laufe der letzten Jahrhunderte tauchten immer wieder kunstvolle Objekte in den Händen der Angroschim auf, säten Zwietracht unter dem langlebigen Volk— und offenbarten erst bei genauer Analyse ihre Herkunft und ihren hinterhältigen Zweck.

Entsprechend weit distanzieren sich gerade die Magier der Puniner Akademie von ihrem unrühmlichen Abgänger. Ein Bekenntnis zu Zulipan würde nicht nur das gute Verhältnis zu den Angroschim aus dem Amboss belasten, sondern auch und gerade zum Bund des weißen Pentagramms, dessen Vorsteher kein geringerer als Saldor Foslarin ist, ein Zwerg.

Um so interessanter dürfte es (nicht nur für Agenten der Heptarchien) sein, dass in verborgenen Räumen unter der Akademie noch immer sezierte Zwerge, Organe und Körperteile auf das Interesse eines neugierigen Forschers warten.

Brennpunkt Maraskan

In der Maraskan-Kette knapp oberhalb der Baumgrenze verteidigen knapp 50 Angroschim ihren Vorposten gegen die Schergen der Skrechu. Vor etwa 300 Jahren aus dem Amboss-Gebirge ausgezogen, haben die Angehörigen der Sippe der Xarlom nach langer Reise die Maraskankette erreicht, auf dem Weg dorthin aber bereits viele Angehörige verloren. Der Kampf gegen die Echsen hat die Angroschim weiter dezimiert, Nachschub ist nicht zu erwarten, und obwohl die beiden einzigen überlebenden Angroschax so gut es geht geschützt werden, droht den Zwergen der Maraskankette doch ständig der endgültige Untergang.

Brennpunkt Schwarze Lande

Hochkönig Albrax ist sich bewusst, dass es seine Aufgabe sein wird, die Zwerge in ihr neues Zeitalter zu führen — von dem viele sagen, es sei ihr letztes, und es deshalb als das Ewige bezeichnen. Er ahnt, dass Angrosch seinen Kindern große Prüfungen und harte Kämpfe aufbürden wird, wenngleich selbst die Geweihten von Xorlosch trotz unermüdlicher Berechnungen und Deutungsversuche noch nicht wissen, wie diese genau aussehen werden.

Von seiner Wacht in den Trollzacken aus hält Albrax die Entwicklung in Aventurien durch Kundschafter und Boten fest im Blick. Insbesondere den nahen Schwarzen Landen gilt seine Aufmerksamkeit. Denn dort liegt das noch immer nicht völlig verloren gegebene Lorgolosch, und auch die Schergen des untoten Drachen Rhazzazor spinnen hier ihre Ränke. Ob es Rhazzazor sein wird oder ein anderes geflügeltes Wesen, zu dessen Bekämpfung die Angroschim in ihre letzte Schlacht ziehen werden, ist umstritten. Dass es sich beim Gegner ihres letzten Kampfes aber nur um einen Drachen handeln kann, das sieht man als selbstverständlich an.

Verwunschene Gegenstände

Arbabramalog, die Ur-Armbrust

Sei es nun die Wache am Tor von Xorlosch oder der Wirt einer Schänke in einem Dorf der Hügelzwerge: Überall wird ein Angroscho ehrfürchtig die Stimme senken und ein seltsamer Glanz in seinen Augen erscheinen, wenn ein Reisender ihn fragt, wie die Zwerge einst die Armbrust erfanden. Von Arbabramalog wird dann geraunt, der legendären uralten Waffe, die den Angroschim angeblich vor über 7.000 Jahren gegeben wurde.

Diese allererste Armbrust (in der Auffassung mancher auch ein großes Geschütz) soll das Vorbild für alle nachfolgenden Waffen dieser Art gewesen sein und Generationen von Zwergen einst unschätzbar wertvolle Erkenntnisse über die Mechanik aufgezeigt haben — Anstoß möglicherweise für die gesamte Technologie der Angroschim.

Am Ende der Zeiten, in der letzten Schlacht gegen den Drachen, soll Arbabramalog das Zünglein an der Waage zwischen Sieg oder Niederlage sein.

Ob Angrosch Arbabramalog selbst erschuf oder einem Mechanicus lediglich die Inspiration dazu gab, hängt von der Interpretation des Erzählers ab, und auch die Angaben zum heutigen Aufenthaltsort der tausende Jahre alten Waffe schwanken. Die einen vermuten sie in den Beilunker Bergen, andere sagen, das Volk Brogars hätte sie einst mit sich über das Eherne Schwert genommen. Von wieder anderen wird die Waffe bei den Zyklopen vermutet, in Umrazim oder gar in einer entfernten Globule. Eine recht verbreitete Theorie besagt jedoch, Arbabramalog wurde einst in acht Teile zerlegt und den Nachkommen der acht Stammväter übergeben.

Calamans Rüstung

Nicht nur Calamans Großtaten als Dieb sind Gegenstand vieler Legenden, auch seine Fähigkeiten als Schmied sollen meisterhaft gewesen sein. Noch heute erzählt man sich von der Rüstung, die Calaman für sich selbst schuf, bevor er sich aufmachte, um seiner angebeteten Aghira ein Stück aus Pyrdacors Hort zu stehlen.

Diese Rüstung war aus bestem Zwergenstahl und Mondsilber geschmiedet, besetzt mit Türkisen und versehen mit allerlei phexgefälligen Runen und Symbolen. Es heißt, sie habe von jeher über die besondere Kraft verfügt, ihren Träger bei allerlei Diebeskunststücken zu unterstützen. Calaman Sohn des Curthag soll die Rüstung für immer abgelegt haben, nachdem er das Unmögliche vollbracht und ein Stück aus dem Hort des Goldenen Drachen entwendet hatte.

Nur Brust- und Rückenpanzer sind immer noch im Besitz der Brillantzwerge und gelten ihnen als unschätzbar wertvolles Erbstück. Vor wenigen Jahren tauchte jedoch ein weiteres Stück der Rüstung wieder auf: der linke Panzerhandschuh.

Dieser wurde lange Zeit von dem Chimärologen Abu Terfas getragen und ging dann in den Besitz des Vierten Gezeichneten über (und verschwand mit diesem, wie andere Quellen sagen). Der Handschuh soll dem Träger die Fähigkeiten eines Meisterdiebs verleihen und mitunter ein seltsames Eigenleben entwickeln. Auch die Angst vor Drachen und eine besondere Nähe zu Phex wird dem Artefakt nachgesagt.

Verbleib und Beschaffenheit der übrigen Rüstungsteile sind bis heute ungeklärt. Eifrig spekuliert wird über Schienen für Arme und Beine, einen Helm sowie einen weiteren Panzerhandschuh. Einzeln vermögen sie schon Wunder zu bewirken, was aber mag die komplette Rüstung für Kräfte bergen? Und eines ist sicher: Nicht nur die Brillantzwerge haben ein Interesse an Calamans Rüstung.

Der Würfel des Goraxanosch+

Lange Zeit galt der Erzzwerg Goraxanosch Sohn des Gexabasch (Meister der Mechanik, Zahlenmystiker, Architekt, Alchimist, Fein-und Goldschmied) als das Universalgenie seiner Generation. Nur ein kleiner Teil seiner Ideen wurde zu Lebzeiten des Mechanicus umgesetzt, vor allem die gewagtesten Entwürfe entstanden nur auf dem Papier. Als der uralte Meister im Jahre 877 BF starb und keinen Erben hinterließ, teilten seine Lehrlinge den Nachlass unter sich auf und erwirtschafteten mit den Entwürfen des Meisters ein kleines Vermögen.

Ein besonderes Stück aus dem Erbe des Goraxanosch soll jedoch ein Vielfaches all seiner anderen Arbeiten wert sein und der Meister soll, so heißt es, viele hundert Jahre seines Lebens nur an diesem einen Gegenstand gearbeitet haben. Es handelt sich um einen geheimnisvollen Würfel, der in vielen Skizzen und Beschreibungen Goraxanoschs erwähnt wird. Das Objekt soll eine Kantenlänge von etwa einem Spann haben und ein unbekanntes mechanisches Innenleben besitzen. Unklar ist jedoch, worum es sich bei dem Objekt wirklich handelt: ob Goraxanosch darin seine wichtigsten Handwerksgeheimnisse aufbewahrte oder sich mit der Mechanik des Würfels der Weltenlauf ein für alle mal berechnen lässt? Manch ein Tüftler versucht sein Leben lang, die Konstruktion anhand der hinterlassenen Pläne und Skizzen zu rekonstruieren; in den Kreisen vieler junger Mechaniker-Lehrlinge aber [illegible] Würfel als Hirngespinst und Handwerkerlegende belächelt.

Ob Goraxanosch mit dem Würfel ein Kunststück ganz besonderer Art vollbrachte (indem er mehreren Generationen von Mechanikern Anlass zu nie versiegender Neugierde gab), ob er den Würfel nie erschuf oder er wirklich ein unfassbares, schockierendes oder auch belustigendes Rätsel birgt, ist der Phantasie eines findigen Spielleiters überlassen.

Organas Axt Silberblatt+

Fast ebenso legendär wie die Drachentöterin Organa selbst ist ihr Lindwurmschläger *Silberblatt*. Die weiß schimmernde Axt wurde nach Organas Tod an ihren nächsten Verwandten vererbt, ei nen jungen Zwerg, der sich beim Schärfen der Waffe drei Finger abtrennte. Daraufhin schenkte er sie seinem Bruder, dem sie bei der Übergabe einen Fuß spaltete. Dessen Sohn verlor eine Hand, sein Zwillingsbruder gleich einen kompletten Unterarm. Seitdem wird die Waffe von männlichen Zwergen abergläubisch gemieden. Mutigen Zwergenfrauen dagegen hat der Lindwurmschläger noch nie eine Verletzung zugefügt, weshalb er nur noch von der Mutter auf die Tochter vererbt wird. In den Händen einer verzweifelten Angroschna kann Silberblatt noch heute verheerenden Schaden unter ihren Feinden anrichten.

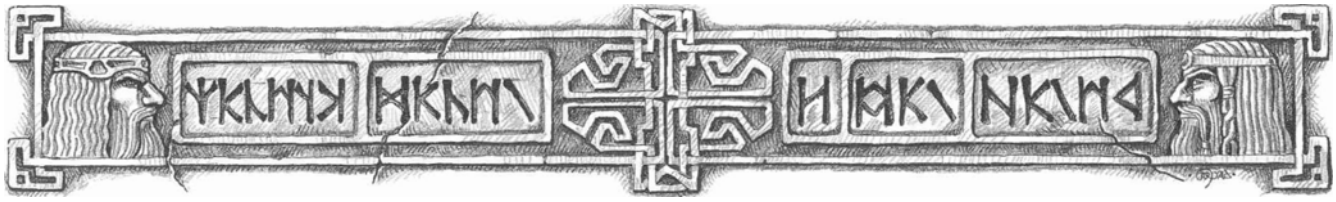
Die Wurzeln des Angram

»Und der Schöpfer ahnte die kommenden Unbill und Verwirrungen unter den Angroschim voraus, und da hielt er die Zeit für gekommen, seinen Kindern eine neue Erfindung seiner flinkfingrigen Tochter Simia zu schenken. Im goldenen Schein der Opferfeuer und im schwarzen Ruß der Ahnenschächte offenbarte er der noch jungen Priesterschaft die heiligen Runen des Angram. Doch war die Wirkung von Simias Schaffen unvorhergesehen und manche Priester erblindeten ob der Macht jener Zeichen, andere verbrachten Jahrzehnte mit dem Versuch, sämtliche Runen zu erlernen, von denen es gewaltig viele gab ...«

—Gablom Sohn des Garlax, Angrosch-Priester aus Simiador in einer Predigt, neuzeitlich

Ob die als heilig angesehene alte Sprache und Schrift der Angroschim tatsächlich von Simia geschaffen und von Angrosch offenbart wurde, kann niemand mit Sicherheit sagen. Tatsache ist aber, dass die 'Heiligkeit' des Angram nicht immer unumstritten geblieben ist — nicht zuletzt die Geoden misstrauen der Schriftkultur noch heute. Es hat in der Geschichte immer wieder seltsame Unglücksfälle im Zusammenhang mit den vieldeutigen Angram-Runen gegeben.

So entdeckte vor etwa 700 Jahren der Priester Kiramosch Sohn des Korgamosch einige uralte Stelen in der Schattenklamm des Finsterkamms, auf denen sich unter anderem zwölf in Vergessenheit geratene Angram-Runen fanden. Diese erlaubten viele neue Deutungen alter Texte, die Kiramosch letztlich jedoch zu Zweifeln an Angroschs Existenz führten. Im Finsterkamm entbrannte ein heftiger Zwist verschiedener Deutungsschulen, der schließlich dazu führte, dass Kiramosch mitsamt seinen Anhängern erschlagen wurde. Ob ihrer Tat tief



betroffen, übergaben die Sieger ihre Gegner Angroschs Feuer, die Stelen jedoch wurden wieder auf den Grund der Schattenklamm geworfen, wo sie in viele Teile zersprangen.

Die Chroniken von Murolosch berichten wiederum, wie einst die bereits über 400 Jahre alte Priesterin Angraula Tochter der Xaraula durch ihr Studium alter Angram-Schriften dazu inspiriert wurde, sämtliche Bildnisse und Statuen Angroschs vergolden und dabei seine Gesichtszüge glätten und verbergen zu lassen — denn kein Angroscho sei würdig, das goldene Antlitz des Schöpfers zu erblicken. Wie und warum genau Angraula bald danach verschwand und die religiösen Bilder wieder in ihren ursprünglichen Zustand versetzt wurden, überliefern die Chroniken jedoch nicht.

Dies sind nur einige von den Geschichten, die sich erzählen ließen, und so verwundert es nicht, dass das Studium der Angram-Runen auch unter der Angrosch-Priesterschaft nicht als religiöse Pflicht angesehen wird, sondern als Prüfung, in der sich die besonders willensstarken und in ihrem Glauben gefestigten Brüder und Schwestern beweisen können. Es heißt, das religiöse Feuer von Angroschs Schöpfertätigkeit brenne im Heiligen Angram so hell, dass auch ein zwergischer Geist leicht davon geblendet oder gar verzehrt werden könne.

Zwerge als Auftraggeber

Dass Zwerge menschliche Söldner anheuern, um einen Drachen fernzuhalten, erscheint ebenso unwahrscheinlich wie der Ambosszwerg, der den langen Weg in die Menschenlande auf sich nimmt und dabei eine Eskorte bezahlt, um einen bornländischen Schmied wohlbehalten aufzusuchen. Bei anderen Angelegenheiten scheint es dagegen sehr viel plausibler, wenn ein Zwerg auf die Hilfe von Fremden zurückgreift.

Zwerge, die in menschlichen Siedlungen leben, können problemlos als klassische Auftraggeber fungieren. Der Leiter der Weißen Gilde wird ebenso mit Menschen zusammenarbeiten wie der Angroscho in Ragath, der dort als Schmied arbeitet und eine Nachricht an die Verwandtschaft schicken möchte.

Dass Bergkönige auf menschliche Helden zurückgreifen, dürfte dagegen eher selten der Fall sein. Lediglich ausgewiesenen Spezialisten, die sich einen guten Namen bei den Angroschim gemacht haben, könnte diese Ehre zuteil werden. Wahrscheinlicher ist es, dass die im Mittelreich eingesetzten Grafen nach Recken suchen, die sich für die Belange der Grafschaft oder des darunter liegenden Bergkönigreichs einsetzen. Gerade in allen Belangen, die die Magie oder gar die Elfen betreffen, vertrauen viele Zwerge auf menschliche Experten, werden die eigenen Geoden doch oft misstrauisch beäugt. Allerdings greifen Zwerge gerne auf fremde Hilfe zurück, wenn Flüsse, Seen oder gar Meere befahren werden müssen.

Einzelne Sippen könnten an fremde Helden herantreten, wenn es um delikate Angelegenheiten geht, die vor anderen Zwergen verheimlicht werden sollen: Einen verschollenen Jungen zu retten etwa, mehrt nicht gerade den Ruhm einer Sippe. Genauso denkbar wäre es aber auch, dass Menschen gebeten werden, einen ausziehenden Handwerker zu begleiten, um ihn mit den fremden Sitten vertraut zu machen.

Schließlich sei noch Albrax als sehr spezieller Auftraggeber genannt. Er greift zwar mit Vorliebe auf seine eigene Streitmacht zurück, doch hat ihn seine lange Erfahrung auch gelehrt, für jede Aufgabe nur die Besten einzusetzen. Und bei so manchem Alveranskommando erscheint der Einsatz menschliche Krieger mit magischer Unterstützung Erfolg versprechender als ein Söldnerbanner aus 50 Axtschwingern.

Die Geoden

Die seltenen Zauberkundigen der Angroschim, unter denen es keine Frauen gibt, werden *Geoden* genannt, 'Kundige der Erde'. Kein Zwerg wird jedoch als Geode geboren, sondern wird dazu durch einen herben Verlust: den Tod seines Zwillingsbruders vor der gemeinsamen Feuertaufe. Dieses Ereignis ist so erschütternd, da das Seelenband von Zwillingen erst in der Feuertaufe von alten und kundigen Geoden soweit gelockert wird, dass der Tod eines Bruders überhaupt zu ertragen ist. Ein junger *Rogartumlar* (`Zwillingswitwer'), der die Feuertaufe noch nicht erfahren hat, bedarf jedoch der Zuwendung eines erfahrenen Seelenhirten, wie sich die Geoden der Angroschim nennen — und manchmal wird ein solcher Jungzwerg bei diesem als Schüler aufgenommen. Dort lernt der Angroscho die verzweifelte Liebe zu seinem — verstorbenen — Bruder in eine Liebe zur gesamten Schöpfung und allen Wesen in ihr umzuwandeln und mit der Welt in Einklang zu leben. In der Gemeinschaft der Geoden übernimmt ein Seelenhirte nun Verantwortung für sich selbst und alle Geschöpfe, statt an der Trauer um den Bruder zu zerbrechen.

Mehr Informationen zu Geoden als Spielercharakteren fInden Sie in AZ 44ff, ihre Zauberrituale sind in MWW 51ff. beschrieben.

Glaube

»Wenn die Brüder im Berg zu verstehen suchen, wie der Weltenmechanismus funktioniert, streben wir nach Erkenntnis über die Seele darin.«
—geodischer Ausspruch

Im Gegensatz zu allen Zwergenvölkern verehren die Geoden nicht Angrosch als höchsten Gott, sondern betrachten ihn nur als einen

Die Seelenqueste

Es heißt, dass der Lebensfunke, also die unsterbliche Seele eines verstorbenen Zwillings weiterglimmt, solange der Bruder lebt: Seine Seele bleibt in der Welt, irrt ruhelos und ebenso wie der lebende Bruder vom Verlust gepeinigt umher. Deswegen suchen alle Geoden in der Natur nach dem Lebensfunken ihres Bruders.

Diese Seelenqueste dauert oft viele Jahrzehnte und manchmal gar Jahrhunderte, und ihr Ende ist ein Wendepunkt im Leben eines Geoden: indem er den Lebensfunken des Bruders zur Ruhe bringt, ihn behutsam zurückführt und vereint mit der Urflamme Angroschs, kann er seinen Kummer vollends ablegen und — wie sein Bruder — Frieden finden. Dann erst darf er seine Erfahrungen an eigene Schüler weitergehen und bei der heiligen Feuertaufe von jungen Zwillingspaaren mitwirken, und nicht selten besucht er auch erst dann seine Eltern und seine Sippe wieder, auch wenn er nicht in ihre Hallen zurückkehren wird.

Der Abschluss einer Seelenqueste kann sehr unterschiedlich sein: Manchmal sind es Traumgesichte, in denen die Brüder ein letztes Zwiegespräch führen, manchmal muss die ruhelose Lebensflamme des toten Bruders gewaltsam gelöscht werden, weil sie im Trennungsschmerz wahnsinnig wurde und die Lebenden verfolgt. Ganz selten findet ein Geode auch einen guten Freund und Gefährten, eine 'verwandte Seele', in der er die Lebensflamme seines Zwillingsbruders lodern sieht — dies ist die freudigste Art, seinen Seelenfrieden wiederzuerlangen.

Sohn Sumus neben allen anderen Geschöpfen und Göttern. Angrosch hat auch nach dem Glauben der Geoden den Zwergen eine besondere Aufgabe zugeteilt, doch die Geoden wurden — je nach Überlieferung — von Sumu selbst oder ihrer Erstgeborenen, Satyra, aus diesem Leben nach Angroschs Willen herausgerufen und mit besonderen Kräften ausgestattet, mittels derer sie ihren Dienst an der Urmutter verrichten. (Vergleiche dazu auch den Schöpfungsmythos auf Seite 44 im Kapitel Mythen und Legenden der Angroschim.)

Dabei gibt es unterschiedliche Ansichten von der Rolle Angroschs: Jene Geoden, die sich ihrem Volk nach wie vor stark verbunden fühlen, betrachten den Tod ihres Zwillingsbruders als Angroschs Fügung und sehen sich von ihm zum Dienst an Sumu erwählt. Andere, die das naturverbundene Leben der Geoden als das einzig richtige und das unter dem Berg als störrische Verweigerung der ursprünglichen Bestimmung der Zwerge betrachten, sehen Angrosch als jungen Heißsporn, der seiner Mutter und seiner ältesten Schwester nur Querelen macht und die Angroschim in einem unnatürlichen Zustand festhält. Manche Geoden glauben, dass sie nach Angroschs Willen die 'Erdkraft' (wie sie ihre Zauberkraft nennen) vor dem Zugriff der 'Drachenmacht' (die von den Sternen kommt) schützen, doch andere betrachten auch die Drachen als Geschöpfe Sumus und lehnen die feindliche Haltung der anderen Zwerge ab.

Den Dienst an der Erdin betrachten sie als heilig, und sie verstehen sich selbst als Priester der Natur, die über alle Wesen wachen. Sie betrachten alle Pflanzen, Tiere und Dinge als von der Lebensflamme der Urmutter beseelt und bezeichnen sich deswegen als Seelenhirten. Doch da Sumus Funke schwach ist—nach manchen Überlieferungen schläft sie nur, manche halten sie für sterbend oder tot, andere für wiedergeboren —, vollziehen die Geoden Rituale, um sie zu stärken. Insbesondere widmen sie sich dabei den sechs Elementen, aus denen die gesamte Schöpfung besteht und in denen sie auch ihre verschiedenen Aspekte und Prinzipien manifestiert sehen.

Dabei nimmt das Element Eis immer eine besondere Rolle ein — es ist auch unter den Geoden umstritten, ob es wie die anderen fünf als Teil der Schöpfung zu sehen ist und den Aspekt von Sumus Sterben als etwas Natürlichem verkörpert, oder ob das Eis als Gegenelement zu sehen ist, das man als Feind allen Lebens bekämpfen muss. Nur die finstersten Geoden verschreiben sich jedoch dem grausamen Element; zu diesen sind weitere Informationen in Firuns Atem 10 zu finden.

Lebensweise

Die Geoden ziehen das Leben als Einsiedler vor und meiden enge Bindungen, solange sie den Tod ihres Zwillings nicht vollständig verwunden haben. Oft wandern sie auf ihren Seelenquesten umher, weichen dabei aber Straßen und Ortschaften meist aus und verbringen viel Zeit damit, die Landschaften und Lebewesen eines Landstrichs kennen zu lernen. Städtern gehen sie eher aus dem Weg, einzig mit Druiden, Hexen und Elfen verkehren sie in seltenen Fällen. Mitunter erwählen sie sich einen Flecken Land, der besonders gut ihrem gewählten Element entspricht, und wachen über die Tiere und Pflanzen dort, lernen von ihnen und lehren gelegentlich anderen Geoden die Geheimnisse des Ortes. Über die wichtigsten dieser Naturheiligtümer wachen kleine Geodenzirkel.

Dabei ernähren sie sich von Beeren, Wurzeln, Gemüse, Obst und Kräutern, die von Zirkelgemeinschaften sogar angebaut werden — niemals jedoch erlegen sie Tiere, auch wenn sie gelegentlich von Raubtieren übrig gelassene Fleischreste verzehren.

Geodenzirkel

An entlegenen Steinkreisen, die oft bereits Jahrtausende alt sind, treffen sich regelmäßig — zumindest halbjährlich zu den Sonnenwenden — kleine Zirkel, um gemeinsam in langen Ritualen der Erdmutter zu huldigen. Die Teilnehmer dieser Treffen sind sich gegenseitig Lehrer und Schüler, und trotz der Bindungsangst der meisten Geoden entwickeln sich über die Jahrzehnte auch Freundschaften in diesen Zirkeln. Gelegentlich stoßen auch reisende Geoden hinzu und werden willkommen geheißen, denn ein Geodenring ist keine eingeschworene und exklusive Gemeinschaft, sondern hat nur die Aufgabe übernommen, über einen bestimmten Teil von Sumus Leib zu wachen.

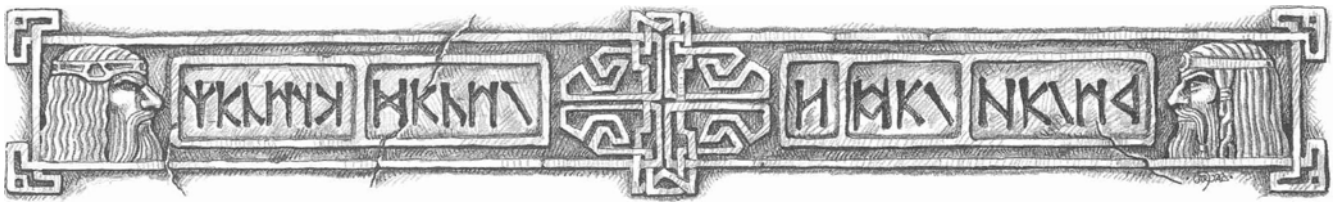
Jeder Zirkel besteht ausschließlich aus Mitgliedern einer einzigen der beiden Denkschulen, die sich einst im Streit trennten (siehe Kasten unten). Es gibt auch keine 'elementaren Zirkel', die nur einem einzelnen Element dienen — denn wer Sumus Leib liebt, muss alle ihre Aspekte verstehen lernen, und so versucht jeder Zirkel mindestens fünf Mitglieder zu versammeln, die die Elemente Feuer, Wasser, Fels, Luft und Erde repräsentieren.

Einzig die wenigen Herren des Eises sind nicht gern gesehen, da sie für Tod und Stillstand stehen, die von den anderen Geoden bekämpft werden. Sie bleiben denn auch unter sich und pflegen ihre eigenen, düsteren Zirkel, von denen einer hoch oben an der Grenze zum ewigen Eis liegen soll, der andere jedoch in einem der Gebirge im Herzen des Kontinents.

Die beiden geodischen Denkschulen

Einen gefühlsbetonten Zugang zur Welt und zur Zaubere pflegen die *Diener* oder *Freunde Sumus*, die ihre Kraft als Gabe der Erdmutter verstehen, um Harmonie zwischen den Seelen zu stiften, die die Natur bevölkern. Sie suchen nach einem intuitiven und emotionalen Zugang zu allen Wesen und belächeln das alleinige Vertrauen auf den Verstand.

Die *Herren der Erde* hingegen sehen ihre größte Fähigkeit in disziplinierter Beobachtung und erduldeter Entbehrung, die ihnen einen klaren Geist verschaffen. Dieser ist nach ihrer Sicht nötig, um die Tiere und Pflanzen, die selbst keinen Verstand besitzen, zu leiten und zu lenken. Auch viele Zwerge und andere vernunftbegabte Wesen setzen ihren Geist oft nicht gemäß dem Willen der Erdmutter ein, und die Herren der Erde haben wenig Skrupel, in solchen Fällen korrigierend einzugreifen.



Geoden in der zwergischen Gemeinschaft

Obwohl die meisten Angroschim wegen ihrer fremden Lebensweise misstrauisch gegenüber den Geoden sind, ist ihnen bewusst, dass die Zauberer ihres Volkes seit Jahrtausenden eine Aufgabe erfüllen, von der sie selbst wenig wissen (wollen). Die gemäßigteste Haltung betrachtet die Geoden als eine große Sippe, die sich einem obskuren Handwerk verschrieben hat und dessen Geheimnisse wahrt, wie alle anderen zwergischen Sippen das mit ihren Handwerksgeheimnissen auch tun.

Demgegenüber steht die Auffassung der orthodoxen Angrosch-Priesterschaft, die die Geoden für irregeleitet halten und in ihrer Zauberkraft eine List des Drachen sehen, um die Zwerge zu verderben. Doch trotz der Vorbehalte dieser Priester ist es — solange die Chroniken der Angroschim zurück reichen — üblich gewesen, dass bei der Feuertaufe von Zwillingsbrüdern ein Seelenhirte zugegen ist, der das enge Band der Brüder lockert.

Darüber hinaus gelten die Geoden als große Heilkundige, und manch ein Bauer oder eine Schafhirtin der Angroschim hat von ihnen schon die Segnung eines Feldes oder die Heilung eines verletzten Tieres erbeten — auch wenn sie das niemals in der eigenen Sippe herumerzählen würden. Als Seelenheiler besitzen die Geoden auch viel Wissen über den zwergischen Geist und seine Verfassung, und in jenen Fällen von Seelenpein, in denen auch die Angrosch-Priester sich machtlos sehen, zieht man einen Geoden zu Rate. Sie sind also durchaus ein fester Teil der zwergischen Gemeinschaft — wenn auch ein dubioser, im alltäglichen Leben kaum präsenter und selten laut erwähnter.

Die Geoden selbst sehen diese Aufgaben als Teil ihrer Pflicht und ertragen das Misstrauen, das ihnen trotz allem entgegengebracht wird, je nach Charakter geduldig und gleichmütig oder murrend und bitter. Doch wenn sie einem Rogartumlar über den Verlust seines Zwillings hinweg helfen können oder ihn gar als Schüler in die eigenen Reihen aufnehmen, dann wissen sie, dass ihr Dienst an den 'Geschwistern im Berg' nicht vergebens ist.

Meinungen über Geoden

»Sie sehen sich als Herausgerufene, und so stehen sie denn auch außerhalb der Reihen unseres Volkes. Sie meiden Metall, behaupten, es sei nicht richtig, das Eisen aus dem Erz zu schmelzen und ihm als Stahl eine feste Form zu geben — was Angroschs Kinder ausmacht, haben sie abgelegt.«
—ambosszwergischer Schmied über die Geoden

»Bei Wirtin Blattschneid hab ich letztens so einen gesehen — der kam bei ihr an die Hintertür und brachte irgendein Unkraut aus dem Wald. Dass die mit so einem was zu schaffen haben, denkt man ja nicht ... Aber die Rübenrahmsuppe im Hause Blattschneid ist seither eine wahre Wonne — ob das wohl an dem Kraut liegen mag?«
hügelzwergische Wirtshausbesucherin bei Angbar

»Von Sumu sprechen sie, sagen, sie sei die Mutter von allen Wesen und Göttern. Von ihr haben sie ihre Zauberkraft, sagen sie, aber wer weiß schon, ob es sich dabei nicht um eine weitere List des Drachen handelt. Seid höflich, wenn Ihr auf sie trefft, denn auch die Seelenhirten sind ein Rädchen im Weltenmechanismus—doch seid auch wachsam, denn das Rädchen scheint sich unstet mal in diese, mal in jene Richtung zu drehen.«
—erzzwergischer Priester über die Geoden

»Absonderliche Gesellen sind diese Geoden. Als mein Mann vor vielen Jahren schwer krank war und ich mir so gar keinen Rat mehr wusste, da habe ich ihn in ein abgelegenes Tal gebracht, von dem man sich erzählt, dass dort ein Seelenhirte haust. Sehr bald ging es ihm schon besser, doch als ich dem Kauz zum Danketwas Silber überlassen wollte, lachte er anfangs nur und wurde dann richtig zornig.«
—eine alte Edelsteinschleiferin der Brillantzwerge

Brabans Heimkehr, Teil 7

"Ich weiß nicht, *wie* ihr Menschen *das* Leben auf der Erde aushaltet: Regnet *es, so* beginnt alles zu rosten, regnet *es* nicht, so starrt die grausame Sonne auf euch hernieder. Kein Wunder, *dass* ihr *so ..."* Braban ließ den Rest seiner grummelnden Worte *ungesagt, als* Koljar ihn unter der tropfenden Kapuze *seines* Wettermantels anfunkelte.

Die Gefährten waren nicht gut auf ihn zu sprechen, seit Rondara *gestern* im Kampf *gegen* den Höhlendrachen gefallen war. *Sie* hatte ihnen allen *das* Leben gerettet, hatte freiwillig und mit einem Stoßgebet auf den Lippen ihren Rückzug — nein: ihre Flucht — *gedeckt.* Braban *wusste, dass es* knapp *gewesen* war. Es *schien,* als würden die anderen lieber ihn tot und die Geweihte lebendig sehen.

Braban zog seinen Wachsumhang fester um *sich* und starrte missmutig auf *das* schlammige Erdreich, in dein *sie* Rondara gestern in der Dunkelheit begraben hatten. Es hatte die ganze Nacht geregnet wie aus gewaltigen Toren im Himmel, und *die* aufgeschichteten Steine, *die* Aasfresser fernhalten sollten, versanken langsam in der zähen Flut. Rondaras im Schlamm aufgerichtete Klinge stand bereits schief Der graue Himmel schien Braban anzuklagen, und der heftige Regen schien ihm *wie das* Weinen der Sturmgöttin Rondra um ihre Dienerin.

Das grimmige Schweigen der Gefährten war wie ein Vorwurf an ihn. Er hatte *sie* hergeführt und zur Drachenhatz überredet. Wut *stieg* in ihm auf, der alte Jähzorn, das auflodernde *schwarze* Feuer, *das* ihn all die Jahre auf seinen Reisen in der Menschenwelt begleitet hatte. Er versuchte nicht einmal mehr, *es* zu bändigen.

"Schaut mal, *es* ist möglich, *dass* ich den alten Zyrakor unterschätzt habe", versuchte er zum wiederholten Male trotzig, sich zu *rechtfertigen,* "aber wir hätten *es* auch ohne Verluste schaffen können! Rondara hätte *sich* nicht opfern müssen, wer hätte denn vorhersehen können, *dass sie sich* allein zum Kampf stellt?! Aber um der Ehre Willen hat *sie es* getan, sie hat mutig gekämpft und verloren. *So* einen Tod zu Ehren Rondras hat *sie* sich doch immer gewünscht, oder nicht?"

Koljar schaute ihn ungläubig an, schnaubte dann nur und wandte sich ab, die Faust fest um seinen starken Jagdbogen geballt. Dottore Fiorino begann wieder zu schluchzen; der zart besaitete Gelehrte hatte seit *gestern* kaum mehr ein Wort *gesprochen.* Tiruna, die trinkfeste Soldatin, mit der Brandan doch immer gut ausgekommen war, starrte kalt zu ihm herüber und legte dem zierlichen Dottore einen Arm um die Schulter.

Braban fror, trotz der zornigen Flamme, die ihn erfüllte. Er *hasste* den Regen. Er fühlte sich fremd in dieser Welt ohne Wände, *wo jedes* Feuer immer bedroht war von Wetter und Wind, *wo es* von ekligem Getier wimmelte und von seltsamen Geräuschen. Oft wachte er auf und glaubte, im Wind Braboschs *schwache* Stimme von weit her um Hilfe rufen zu hören.

Rondaras Stimme hatte er gern gehört, wenn. sie ihre Hymnen sang und am Lagerfeuer die Heldensagen der Menschen erzählte. *Sie* war *das* Herz ihrer kleinen Truppe *gewesen,* während der letzten zwei Jahre der *gemeinsamen* Reise. Er konnte verstehen, *dass* die anderen ihr Tod *besonders schmerzte* — ging *es* ihm doch nicht anders.

Ja, er hatte *die Geweihte* zu *diesem* kühnen Unternehmen gedrängt, obwohl *sie zuerst* gezögert hatte. *Sie* hatte argumentiert, *dass der* Höhlendrache Zyrakor schon seit hundert Jahren kein Dorf der Umgegend mehr bedroht habe. Das konnte Braban nicht verstehen, er hatte ihr von den wütenden Kämpfen berichtet, die *sein eigenes Volk* mit den tückischen Geschuppten ausgetragen hatte, von *dem* Leid, den auch ein `kleiner' Drache wie Zyrakor anrichten konnte – und hatte Rondara damit überzeugt.

Aber Braban hatte den Drachen unterschätzt, *dieses Wissen* brannte unauslöschlich in *seinem* Innern. Die Gefährten waren *schlecht* ausgerüstet und schlecht vorbereitet *gewesen.* Braban wusste, *dass* er von der Aussicht *geblendet gewesen* war, *seine* Schmach zu tilgen, *von* der *Gier* danach, endlich nach Hause zurückkehren zu können – als Held! Würdig, *die leere Stelle* an der Tafel *seiner* Sippe einzunehmen, *wo sein* Bruder Brabosch *gesessen hatte.* Damals.

Er konnte die Toten nun einmal nicht zurückholen, bei *Angrosch! Es* konnte doch nicht immer seine *Schuld* sein! Tot war tot, *so* hatte *Väterchen* Angrosch den Weltenmechanismus *geschmiedet – was* sollte. er, Braban, daran ändern?

Mit grimmigem Gesicht spuckte Koljar aus. Der schweigsame Waldläufer schritt zu den anderen hinüber und ließ Braban absichtlich abseits stehen. "Kommt, *bis* zum nächsten Dorf *ist es* nicht weit. Ich *werde* euch hinführen und dann hierher zurückkehren. Randaras Totenwache soll länger als einen Tag dauern, aber ich will *sie* alleine halten."

Tiruna schaute mit nachdenklicher Miene zu ihm auf, und ihre Stimme klang bedauernd.

"Das letzte Abenteuer, aLso? Unsere *Wege* trennen *sich?"*

"Ja, *es* ist *besser* so. *Ohne* Rondara haben wir nur noch eine *gemeinsame* Vergangenheit, aber keine gemeinsame Zukunft."

Der Dottore schniefte ein *letztes* Mal und nickte langsam. Im strömenden Regen sammelten die Gefährten ihre restlichen Habseligkeiten zusammen, Tiruna schaute als einzige noch einmal zurück und trat einen Schritt auf Braban zu.

"Leb wohl, Braban von den *Arnbosszwergen."* Ihre Augen waren nicht mehr hart und kalt, sondern traurig und erschöpft. Die Kämpferin zögerte, und dann lächelte *sie* zaghaft zum Abschied, wie in Erinnerung an *die* gemeinsamen bierseligen Abende.

Aller Trotz und Zorn, mit denen *sich* Braban *schon gegen* einen letzten *Vorwurf,* ein letztes bitteres Wort gewappnet hatte, fieren da von ihm ab und wichen einer tiefen Trauer. Dunkel und wann, wie die heimeligen *Gewölbe* in den Tiefen von Angroschs Bergen – nicht schwarz und frostig, wie die verlassenen Stollen, *die* seine Träume beherrschten. "Leb wo[g], Tiruna von Fairnhain", anwortete Braban leise, ver

Abschied bedeutete für ihn mehr, als *die* Menschenfrau je ahnen konnte. Braban von den *Ambosszwergen – so* hatte sie ihn genannt, und *das* hatte Braban *wie* ein *Schlag* ins Gesicht zu plötzlicher Besinnung *gebracht.*

Wie der Klang von Angroschs Hammer auf *dem* Weltenamboss harften *diese* Worte in *seinem* Inneren. Er konnte seine Vergangenheit nicht hinter *sich lassen,* indem er vor ihr floh – er war ein *Ambosszwerg!* Jahrzehntelang war er durch *die Welt* gereist, hatte *Vergessen* und Vergebung *gesucht* und nie gefunden. *Wie* blind er *gewesen* war! Er hatte geglaubt, er könne *des* Bruders Tod *vergessen machen,* indem er *sich* selbst unter *seines gleichen v er ges s en* machte, könne *des* Bruders Tod ungeschehen machen, indem er selbst an Braboschs *Stelle* träte und *versuchte* zu sein, *was* Brabosch einst war. *Als ob* sein eigener Auszug aus den heimatlichen Hallen den Ahnen Genugtuung verschaffen könnte!

Alles, was ihn von der Heimat und *seinem* Volk ferngehalten hatte, hatte ihn auch von seinem eigenen *Schicksal* entfernt – *das* erkannte Braban nun klar, wie im Licht von Angroschs Esse. Denn Angrosch hatte ihn *weder* als Brabosch *geschmiedet, noch* als verstoßenen Wanderer in der Menschenwelt, sondern als Braban von den Ambosszwergen, als Kind *eines Volkes* voller Verantwortung für *die* Verteidigung der Schöpfung. *So* lange war Braban nur mit *sich selbst* beschäftigt *gewesen,* mit seiner Wut, seinen Wünschen und *seinen* Erinnerungen, *dass* er die Verantwortung *vergessen hatte, die* auch er trug. Er war ein Kind Angroschs, und daran änderte *sich* nichts, *so* heftig auch immer er versuchte, *es* zu verleugnen. Er hatte einen Platz in Angroschs Weltenwerk, *ob* er *wollte* oder nicht.

Rondaras Tod und Tiranas Worte hatten den flüsternden Drachen seiner *Selbstsucht* für einen Augenblick verstummen lassen. Braban *wusste* nun, *was* er zu tun hatte.

Als *die* Gefährten im nahen Ward verschwunden waren, packte er seinen eigenen Rucksack, richtete *die* Schwertklinge auf Rondaras Grab ein letztes Mal *wieder gerade* und wanderte dann in *die entgegengesetzte* Richtung, auf *die* Berge zu, hinter denen fern *seine* eigene Heimat lag. Er würd[e] zurückkehren und neu beginnen, würde *Abschied* nehmen von seinem bisherigen Leben und *Abschied* von dem Braban, an dem er all die Jahre *so fest* geklammert hatte. Er würde Angrosch bitten, ihn einzuschmelzen und neu zu schmieden, um ihm *endlich so* dienen zu können, wie der Schöpfer *es* für ihn vorgesehen hatte.

Angroschim als Spielercharaktere

Zwerge am Spieltisch

Mit der vorliegenden Spielhilfe haben Sie als Spieler oder Spielerin sicherlich reichlich Material zur Hand, um einen Zwergenhelden verkörpern zu können. Gerade die Berücksichtigung der typischen Vor-und Nachteile Ihres Helden, des (Aber-) Glaubens der Angroschim, ihrer Sprache und anderer Eigenheiten können Ihnen dabei weiterhelfen.
Hiermit möchten wir Ihnen noch ein paar weitere Tipps für das rollenspielerische Darstellen eines Angroscho oder einer Angroschna an die Hand gegeben. Da in der Spielpraxis ein Zwerg in den meisten Fällen mit einer Gruppe größerer Gefährten in der Menschenwelt unterwegs ist, soll im Folgenden auch besonders auf diese 'Zwerge fern der Heimat eingegangen werden.

Die Perspektive beachten

»Was soll das heißen, ich soll mir unter euch Menschen nicht klein vorkommen? Ich bin nicht klein, auch nicht zu groß, sondern gerade richtig —ganz so, wie Angrosch uns Zwerge haben wollte.«
—der Söldner Olgax Sohn des Orbal zu einem menschlichen Gefährten, neuzeitlich

Die Perspektive einer 1,30 Meter großen Person zu beachten kann im Rollenspiel schon sehr hilfreich sein. Erinnern Sie sich daran, wie Sie Ihre Umgebung als Kind wahrgenommen haben, oder vergegenwärtigen Sie sich einmal die folgenden Zahlen: Wären Sie ein Zwerg, dann wären alle Menschen um Sie herum gut 2,5 Meter groß, ein durchschnittlicher Raum doppelt so hoch wie Sie, auf eine Wirtshaustheke könnten Sie mit ausgestrecktem Arm noch hinaufreichen, diese aber nicht mehr überblicken. Stühle sind schon schwer zu erklimmen, und auch manche steilen Treppen zu ersteigen kann zu einer Herausforderung werden.
Mit ihrer geringen Größe geht jedoch bei den meisten Angroschim auch ein rigoroses Selbstbewusstsein einher: Kein Zwerg wird sich als `zu klein' betrachten — alles andere ist ganz einfach nur viel zu groß.

Langlebigkeit

»Ich denke, lange werde ich nicht mit euch herumziehen. Man kann schließlich nicht sein ganzes Leben fern von Heimat und Familie verbringen. Ja, ich werde euch in nächster Zeit verlassen ... — Wie bitte? Wann? Naja, so in zwanzig oder dreißig Jahren, denke ich.«

Zwerge denken in anderen zeitlichen Maßstäben, immerhin werden sie im Schnitt ja fünfmal so alt wie (aventurische) Menschen. Angroschim haben also noch viel Zeit vor sich, wenn sie gerade mal 40 oder auch 50 Jahre alt sind: Ein junger Zwergenheld ist in der Regel bereits doppelt so alt wie seine menschlichen Gefährten, er hat eine rund 15 Jahre dauernde Handwerkslehre hinter und noch gut 300 Jahre vor sich. Für uns erscheinen die Zeiträume möglicherweise kaum fassbar, dennoch lohnt es sich, diesen wesentlichen Aspekt immer im Hinterkopf zu behalten.
Hilfreich ist natürlich auch, wenn Sie auf die Ausgestaltung der Vorgeschichte Ihres Zwergs besonderen Wert legen. Ein ausgearbeiteter, mehrere Generationen zurückreichender Stammbaum kann auch sehr stimmungsvoll sein und passt zur ausgeprägten Ahnenverehrung der Angroschim. So entsteht vielleicht schon schnell hei Ihnen ein besseres Gefühl für den Umstand, dass ein Zwerg sehr viel älter ins Heldenleben startet als ein Mensch.

Angrosch-Glaube

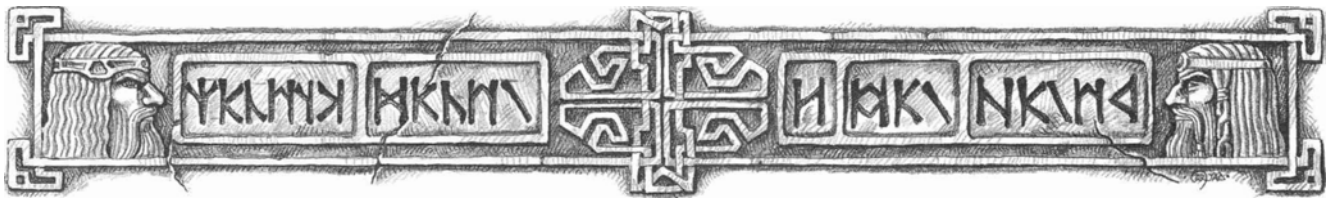
>Wir Zwerge sind das auserwählte Volk Angroschs, der tief in uns die Lebensflamme erweckte. Ihr müsst ganz einfach damit klar kommen, von keinem Gott auserwählt worden zu sein. Aber keine Sorge, schließlich seid ihr ja noch nicht dem Drachen verfallen ...«

Das Bewusstsein, von Angrosch erwählt und zu einem bestimmten Zweck geschaffen worden zu sein, prägt das Leben und das Selbstverständnis aller Zwerge in erheblichem Maße: Angroschim praktizieren ihren Glauben nicht, sie leben ihn.
Dies betrifft vor allem ihre besondere Beziehung zum Feuer, den Handwerkskünsten und den Schätzen der Erde. Für einen Menschen mag eine Kerzenflamme oder ein Brocken Erz nichts Außergewöhnliches sein. Für einen Zwerg jedoch sind sie Verkörperungen seines Vaters Angrosch. Aber auch das Feindbild des 'Drachen' und seiner Anhänger ist tief in den Zwergen verwurzelt.

Familienverbundenheit und Partnerschaft

»Ich verstehe euch Langbeiner nicht. Euch stehen so viele Frauen zur Auswahl, und ihr habt noch keinerlei Anstrengungen unternommen, eine für euch zu gewinnen. Dieses Gerede von Unabhängigkeit und großen Taten ist doch nur Unfug. Wieso hält euch das davon ab, eine Familie zu gründen? Es gibt doch nichts Schöneres, als zu deiner Liebsten heimzukehren, und keine größere Heldentat, als viele kleine Angroschim in die Welt zu setzen ...«

Die Wahl, sich zwischen einem Heldenleben und einer eigenen Familie zu entscheiden, scheint schon wegen der Langlebigkeit der Zwerge hinfällig zu sein — wenn da nicht die Tatsache wäre, dass sehr viel weniger Frauen als Männer geboren werden. Aber auch wenn einem Angroscho immer klar ist, dass zwei Drittel aller Männer seines Volkes nie eine der wenigen Frauen ehelichen werden, gibt kaum einer den Traum von einer eigenen Familie ganz auf
Auch die Trennung von Eltern, Geschwistern und den heimatlichen Stollen scheint weniger schwer zu wiegen, wenn man ja auch noch in einigen Jahrzehnten wieder zu ihnen zurückkehren und dann noch viel Zeit mit seinen Liehen verbringen kann. Dennoch haben die meisten Zwerge mehr Probleme damit, lange von ihrer Familie getrennt zu sein als die Menschen. Eine gewisse Melancholie, wenn Ihr



Zwerg von seiner Heimat erzählt, darf dann also auch immer in Ihren Worten mitschwingen.

Außerdem sollten Sie bei der Darstellung einer Zwergin immer berücksichtigen, dass eine solche Heldin eine Ausnahme darstellt: Weibliche Zwerge, die sich für ein Leben fern der heimatlichen Stollen entscheiden, sind nun einmal etwas Außergewöhnliches. Überlegen Sie sich bei der Darstellung einer Zwergin auch, wie Sie damit umgehen, dass jeder Mann Ihres Volkes, der Ihnen begegnet, Sie mit sehr großem Respekt behandelt. Eine Abfuhr', die Sie erteilen, wird von Ihrem Gegenüber viel schwerer genommen, als dies bei den Menschen der Fall sein mag — denn nicht jede Zwergin hat eine schöne Tochter. Nach Ihnen gibt es vielleicht nie wieder eine Frau im Leben Ihres Verehrers. Und nicht zuletzt: Flirtet eine solche Frau gar nicht? Oder eben gerade immer? Wird Ihre Zwergin über die viele Aufmerksamkeit, die ihr zuteil wird, hochmütig? Oder gerade eben bescheiden, weil sie sich ihrer Verantwortung bewusst ist? Oder ist ihr der ganze Rummel ohnedies zu viel, und sie geht mit Lachen und Schulterzucken darüber hinweg und versucht, das Problem mit der Partnerwahl auf einen späteren Zeitpunkt ihres Lebens zu verschieben?

Selbiges gilt für einen Angroscho: War es vielleicht die Liebe zu oder die Zurückweisung einer Angroschna, die Sie in die Ferne trieb? Wie reagieren Sie, wenn eines Tages eine Zwergin Ihren Weg kreuzt? Kurz gesagt: Auch im Umgang zwischen den Geschlechtern lassen sich Unterschiede zwischen Zwergen und Menschen rollenspielerisch gut herausarbeiten. Weitere Anregungen zu diesen Themen finden sich in dem Kapitel Wesen und Kultur der Angroschim ab Seite 29, weitere Motivationen, warum Ihr Held in die Ferne gezogen sein könnte, bei der Beschreibung der einzelnen Völker.

Weitere Eigenheiten

Die oftmals angesprochene Sturheit mag zwar in Wirklichkeit nicht unbedingt ein Wesenszug aller Zwerge sein, Standhaftigkeit und Beständigkeit jedoch sind Tugenden, die jeder Angroscho und jede Angroschna verkörpern.

Trinkfestigkeit und eine große Abneigung gegen Wasser dagegen sind tatsächlich der Mehrzahl aller Angroschim zu eigen, wenn auch nicht jeder von ihnen täglich Unmengen von Alkohol in sich hineinschüttet und beim Anblick von Flüssen und Seen Panik bekommt.

Kein Zwerg ist wie der andere

Die vorhergegangenen Zeilen sollen und können sicherlich nur Anhaltspunkte zur Verkörperung einer Angroschna oder eines Angroscho am Spieltisch sein. Letzten Endes ist natürlich kein Zwerg genau wie ein anderer, schon durch die Kombination von Rasse, Kultur und Profession entsteht immer ein Individuum mit ganz speziellen Eigenheiten, Vorlieben und Abneigungen. Und sowohl die Spielwelt Aventurien als auch das Rollenspiel Das Schwarze Auge bieten genug Raum, so dass jeder genau den Zwerg verkörpern kann, den er auch spielen möchte.

Der Lebensweg des Zwergenhelden

Auch wenn die meisten Spieler ihre Zwergenhelden erst während ihres ersten Abenteuers begleiten, so haben diese doch meist ihre Feuertaufe hinter sich gebracht und damit 35 Jahre Lebenserfahrung, in denen so einiges passieren konnte. Dieser Abschnitt soll Ihnen einige Anregungen geben, was Ihrem Zwergen vor der ersten `Schwarzmagierjagd' widerfahren sein könnte.

Eltern und Geschwister

Der Stand der Eltern außerhalb der gemütlichen Höhlen eines Bergkönigreiches lässt sich anhand der gewählten Kultur bestimmen. Innerhalb der Zwergengesellschaft orientiert sich die Stellung der Eltern maßgeblich am Ansehen der Sippe. Im Prinzip muss nur unterschieden werden, ob der Zwerg von einem Bergkönig oder dessen nahen Verwandten abstammt oder ob die Sippe durch eine Fehde vor kurzem vertrieben wurde.

Bei der Bestimmung von Geschwistern ist zu bedenken, dass Zwillinge recht häufig, Schwestern dagegen mit einem Anteil von nur einem Viertel recht selten sind und die Altersunterschiede üblicherweise mehrere Jahrzehnte betragen.

Kindheit und Jugend

Natürlich finden auch Zwergenkinder Freunde, brechen sich beim Toben ein Bein oder entdecken einen spannenden Fund vor den Toren ihrer Binge. An dieser Stelle sind einige Ereignisse aufgelistet, die für Zwerge und ihre Umwelt typisch sind.

- Die Sippe liefert sich eine jahrelange Fehde mit den Nachbarn und gewinnt dabei oder unterliegt und wird anschließend zwangsadoptiert.
- Die für Menschen ungefährliche Zwergenpest tötet einen oder mehrere Verwandte.
- Ein minderer Drache dringt in die Stollen der Siedlung ein und tötet viele Zwerge, verschont aber den Angroscho. Durch einen dummen Fehler könnte er aber auch Schuld an dem Drama haben oder — im Gegensatz dazu — den Sieg durch seinen mutigen Einsatz erst ermöglichen.
- Bei einem Streifzug entdeckt der junge Zwerg eine alte Binge und stöbert dabei einen großen Edelstein oder eine längst vergessene Gefahr auf
- Ein berühmter Kämpfer feiert mit der Sippe des Jugendlichen und erzählt dabei von seinen Reisen. Der Angroscho möchte ihm unbedingt nacheifern.
- Mit zwanzig hat der Held noch immer keinen Bartwuchs, erste Härchen wachsen ihm erst Jahre später. Zur Feuertaufe hat er dann aber einen besonders prächtigen Bart.
- Der Zwillingsbruder des Helden stirbt — ein Leben als Geode ist nach langjähriger Trauer sehr wahrscheinlich.
- Der Stollen hinter dem Helden bricht ein und der junge Zwerg wird verschüttet. Es dauert einige Tage bis zu seiner Rettung. Er könnte eine für Zwerge ungewöhnliche Raumangst entwickeln oder als von Angrosch gesegnet erachtet werden, weil er bei dem Unglück den Weg zu einer reichen Erzader entdeckt hat.
- Die Angroschna wird schon in jungen Jahren von vielen Verehrern umworben.
- Der Angroscho findet eine Frau, die ihn zum Mann nehmen würde, wenn er mehr Lebenserfahrung hätte.
- Der Zwerg erntet viel Lob für seine außergewöhnlichen handwerklichen Leistungen.
- Der Held spürt mehrmals die Nähe seiner Vorfahren im Traum, die ihm eine ruhm-, aber auch entbehrungsreiche Zukunft fern der Heimat prophezeien.

Geburt und Feuertaufe

Die Feierlichkeiten der Angroschim anlässlich einer Geburt oder Feuertaufe sind legendär, und besondere Ereignisse während der Feste gelten als wichtige Zeichen, die nicht nur Erzzwerge bestrebt sind zu deuten.

- Die Mutter oder der Zwillingsbruder sterben.
- Eine Flamme brennt auf der Stirn des Zwergs.
- Der Held droht zu sterben und kann nur mit Mühe und Not gerettet werden.
- Ein Erdbeben richtet beträchtliche Schäden in den Stollen der Sippe des Helden an — nur die Kammer des Zwergs wird verschont.
- Die Fässer scheinen sich während der Feierlichkeiten nicht leeren zu wollen.
- Ein männliches Kind kommt bärtig zur Welt — bei einer Angroschna sind dagegen angedeutete Backenlocken zu erkennen.

Was denken Angroschim über...

Auch wenn Angroschim aus unterschiedlichen Völkern durchaus verschiedene Ansichten über die anderen Kulturschaffenden Aventuriens haben mögen, so gibt es doch gewisse Gemeinsamkeiten, die die meisten Zwerge teilen. Abweichende Besonderheiten und Meinungen über Angroschim anderer Regionen finden sich in den Kapiteln zu den einzelnen Zwergenvölkern.

Was denken Zwerge über...

... Menschen im Allgemeinen?

Sie tragen ihre Nasen so hoch über der Erde, kein Wunder, dass die kleinsten Zipperlein und geringsten Widrigkeiten sie niederwerfen wie der Herbstwind die Bäume mit den schwächsten Wurzeln. Wenn bei den Langbeinigen nicht immer alles so hastig zugehen würde und sie nach dem dritten Humpen Ferdoker nicht schon unter der Bank lägen, könnte man fast mit ihnen auskommen. (Groß, ungelenk und verletzlich wirken Menschen auf Zwerge: Ihnen fehlt einfach die rechte Standfestigkeit und Zähigkeit. Typisch menschliche Überheblichkeit ist es, dass diese, kaum dass sie einen Blasebalg bedienen können, von oben auf Angroschs Kinder herabblicken und sich für die Krone der Schöpfung halten. Dass eine solche Arroganz gerade von den Menschen an den Tag gelegt wird, die ja immerhin schon die Hälfte ihres Lebens hinter sich haben, wenn ein Zwerg gerade ins Erwachsenenalter eintritt, darüber können die Angroschim nur gütig lächeln wie eine Mutter über die naiven Vorstellungen ihrer Kinder.)

Ingerimm-Geweihte

Einige Priester der Langbeinigen sind auf dem rechten Wege und verehren Angrosch — allerdings unter dem Namen Ingerimm, und auch sie erkennen nicht seine allumfassende Gegenwart, sondern sehen lediglich einige Aspekte. Wenn sie nur ein wenig Geduld aufbrächten, könnten sie viel von uns lernen.

... andere Zwölfgötter-Geweihte

Die Großgewachsenen müssen damit leben, von keinem Gott geschaffen oder erwählt worden zu sein. Sie müssen selbst wählen, wem sie ihre Verehrung schenken, und geraten dabei leicht auf Abwege. So verehren sie Angroschs Diener im Irrglauben, diese seien ihm gleichwertig. Und dann beten sie auch noch diese Eidechsen- und Schlangen-Göttinnen an — das ist ziemlich suspekt!

... Magier

Der Umgang mit der Sternenkraft hat auf lange Sicht noch nie etwas Gutes gebracht, aber kurzsichtig, wie die Menschen nun einmal sind, leben sie in gefährlicher Unkenntnis der immer noch wirkenden Verführungsmacht des Drachen. Halte dich von den Zauberern fern, aber sei wachsam, damit die Ausgeburten ihres unverantwortlichen Tuns dir nicht in den Rücken fallen.

... Dämonenbeschwörer und Paktierer

Sie schlagen mit ihrer verderbten Zauberkraft eine Bresche in Angroschs Weltenbau und lassen die verfluchten Wesen des Außerhalb ein. Nur das Wirken des Drachen kann solch unheiliges Tun angestiftet haben. Wenn ihr gegen sie kämpft, lasst eure Waffen von Angrosch segnen.

... menschliche Adlige und Herrscher

Wie die Kurzlebigen ihre Sippenoberen auswählen, das habe ich noch nie verstanden. Da scheinen nicht Alter, Erfahrung und besondere Taten zu zählen, sondern merkwürdige Geburtsrechte und farbige Titel. Ihre Alten dagegen und deren Lebenserfahrung schätzen sie gering. Aber man muss sich wohl mit dieser seltsamen Sitte abfinden, wenn man mit den Menschen auskommen will.

... Elfen

Der Umgang mit der verderbten Zauberkraft ist für die Spitzohren so natürlich wie für normale Leute das Biertrinken. Sie fabulieren gerne über Träume, können sich stundenlang durch nervtötendes Geflöte die Zeit vertreiben und halten sich ansonsten von anständiger Arbeit fern. Zum Schmieden zu faul und zum Kämpfen zu zart, sag ich immer. Dafür schießen sie dir aus dem Gebüsch in den Rücken, wenn du nicht aufpasst.

Die Elfenmänner haben keine Bärte, und ihre Frauen, die baden nackt, um dich ins Wasser zu locken und zu ertränken — Angrosch sei Dank sind sie hässlich wie der Tag, ganz groß und mager. Aber solange sie uns in Ruhe lassen, lassen wir sie auch in Ruhe.

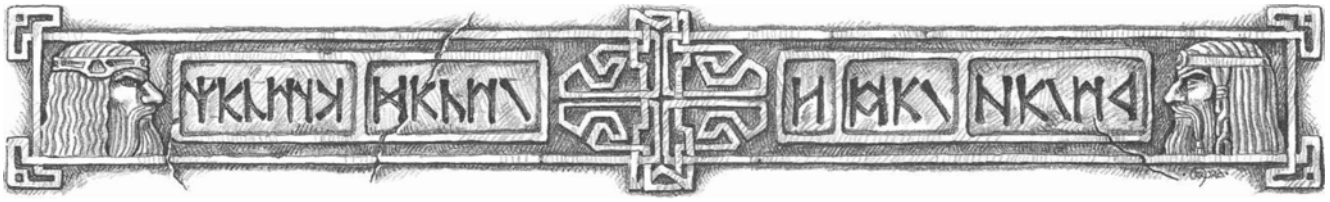
(Elfen gelten bei den Zwergen als eingebildet und werden zumindest mit einer vorsichtigen Skepsis betrachtet, wobei das Verhältnis der beiden Völker heutzutage vielmehr von Misstrauen, Vorurteilen und tiefem Unverständnis denn von echter Feindschaft geprägt ist.)

Thorwaler

Mit denen kann man eigentlich immer einen vergnüglichen Abend ganz nach Zwergenart verbringen. Schade nur, dass sie ansonsten komplett verrückt sind: (mit gesenkter Stimme) Sie finden Freude daran, auf dem Meer zu fahren!

... Liebfelder

Wedeln mit parfümierten Spitzentüchlein und angespitzten Drähten herum, die sie als Waffen bezeichnen, und meinen sogar, sie hätten die Armbrust erfunden, dass ich nicht lache! Vor allem übersehen sie bei ihrem ach so fortschrittlichen Erfindungsgeist immer, dass eine Waffe nicht nur konstruiert, sondern auch benutzt und erprobt werden will — und was man so hört, sollen diese Balestrinas ja schon nach der kleinsten Erschütterungen nicht mehr zu gebrauchen sein. Au-



ßerdem wollen sie die Handwerkszünfte abschaffen und beschäftigen stattdessen ungelernte Arbeiter zur Fertigung von Massenware — die sind wirklich von Angrosch verlassen.

...Achaz und andere Echsenwesen
Auch wenn die Diener des Drachen sich heutzutage selten mit uns anlegen, wirkt doch sein Geist in ihnen fort. Deshalb heißt es wachsam zu sein und die Drachenbrut auszumerzen, wo man sie findet.

Orks und Goblins
Die Schwarzpelze sind barbarische Kreaturen, die in der Steppe sitzen und den Mond anbeten, und wenn ihnen mal ein Stück Blech ins Feuer gefallen ist, bezeichnen sie das Ergebnis gleich als Streitaxt. Ha, mein Urururgroßvater hat noch in der Schlacht von Saljeth gekämpft, da haben wir es ihnen aber gezeigt!
(Die Feindschaft zu den Orks gründet sich vor allem auf deren Gier nach Metallwaffen, denn die Schwarzpelze haben schon immer in Zwergenbingen die Geheimnisse Graveshs gesucht, und die Angroschim haben sich schon immer und meist erfolgreich darauf verstanden, diese Geheimnisse zu wahren. Zumindest in den letzten tausend Jahren haben sich die großen Zwergenvölker in der bequemen Lage befunden, die immer wieder aufkeimende orkische Bedrohung an den nordwestlichen Rändern der Menschenreiche im Wesentlichen ignorieren zu können.
Für die meisten Zwerge sind die Schwarzpelze denn auch nichts weiter als die Erinnerung an einen längst vergangenen Feind, den man seinerzeit besiegt hat. Ganz ähnlich ist die Einstellung gegenüber den bevölkerungsreichen Goblins, die höchstens als Landplage gesehen werden.

... Zyklopen
Wir verehren ihre Kunst und ihre Werke. Sie sind Angroschs erstgeborene Kinder, geschaffen, als das Weltenfeuer noch jung und stark war und die Schöpfung noch nicht von der finsteren Macht des Drachen bedroht.

Grolme
In ihrer Habgier kommen sie fast den Drachen gleich; nichts ist ihnen heilig, und sie wissen sogar einen Zwerg übers Ohr zu hauen. Es heißt, dass Angrosch die Feilscher einst als Strafe und als Warnung aus jenen Zwergen geschaffen hat, die in ihrer Gier nach Schätzen ihre Stollen zu tief in den Berg trieben.
(Als Konkurrenten in Bezug auf den Lebensraum und insbesondere die dort zu findenden Bodenschätze betrachtet, liefern sich Angroschim und die verhassten Grolme schon seit Jahrtausenden blutige Scharmützel, wenn sich ihre Siedlungen zu nahe kommen.)

... Wühlschrate
Diese Plage muss uns Angrosch für irgendeinen längst vergessenen Frevel geschickt haben. Ohne jedes erkennbare System treiben sie ihre Tunnel durch die Berge und bringen immer wieder unsere Stollen und Schächte zum Einsturz. Man muss sie vehement bekämpfen, sobald man sie bemerkt, sonst nisten sie sich ein, und bald erkennst du deine eigenen Höhlen nicht wieder.

Die Angroschim in den Augen der...

»Hurugin Sohn des was? Hört mal, Leute, das hier ist eine Kneipe. Hier gehen Zwerge ein und aus, als gäb's hier Gold zu schürfen. Kleine Burschen, Kettenhemd, Axt, enorme Bärte. Sehen alle gleich aus, selbst wenn sie den Helm mal abnehmen. Wie soll ich mich da an einen einzelnen erinnern?«
—mittelreichischer Wirt auf die Frage einer Gruppe junger Reisender; neuzeitlich

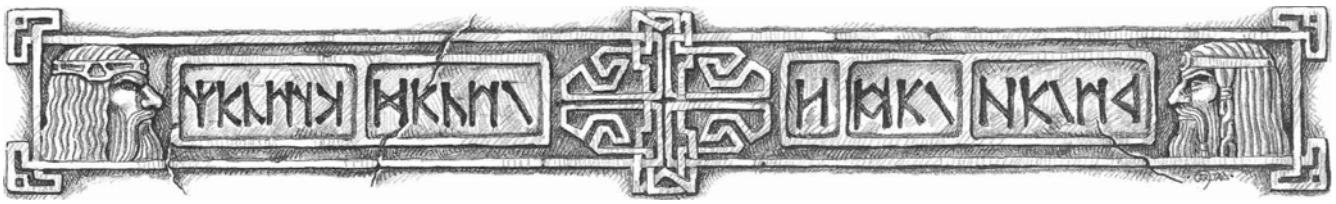
»Zwerge entstehen, wenn der Südwind in die Stollen fährt und den Fels belebt. Ihre Knochen sind aus purem Gestein, deshalb sind sie allesamt sehr schwer: Sie wittern alles Metall und auch Edelsteine, und ihr goldener Blick verrät ihnen genau, wie viel ihr Gegenüber in der Tasche hat. Zwerge sind geizig und verfolgen noch die Kindeskinder ihrer Schuldner, denn sie leben viele hundert Jahre und vergessen nie etwas.
Zwerge können nicht reiten. Zwingt man einen auf ein Pferd, so fällt er tot hinunter; ganz so wie der Stein, aus dem er gemacht ist.«
—Erik Dannike, Was glaubt das Volk?, *Wehrheim 988 BF*

Trotz ihrer überwiegend unterirdischen Lebensweise hatten und haben alle Völker der Angroschim (in unterschiedlichem Umfang) auch Kontakte zu anderen Aventuriern. Auf diesen Kontakten und den vermuteten und tatsächlichen Geheimnissen der Bergkönigreiche beruhen eine Fülle von Missverständnissen, Aberglauben und Verallgemeinerungen über `die Zwerge' in ganz Aventurien.
Einige Vorurteile sind schon fast als universell zu bezeichnen — "Stur (oder gierig) wie ein Zwerg" ist längst ein geflügeltes Wort nahezu überall dort, wo man Zwerge kennt. Ebenso verbreitet ist die oft neidvolle Bewunderung der Angroschim als herausragende Schmiede und Handwerker. Die sprichwörtliche Magieresistenz der Zwerge wird neben ihrer Sturheit gar Knochen aus Eisen oder Koschbasalt zugeschrieben.

... Menschen

Im Mittelreich prägen seit bosparanischen Zeiten vor allem die wehrhaften Ambosszwerge (und hügelzwergisches Bräu) das Bild der Angroschim, und so werden Zwerge hier oft verallgemeinernd als axt-schwingende, gerüstete und biersaufende kleine Krieger angesehen. Aufgrund der relativen Seltenheit zwergischer Frauen (speziell außerhalb der heimatlichen Stollen) hält sich mancherorts hartnäckig das Gerücht, diese wären ebenfalls bärtig und äußerlich nicht von ihren Männern zu unterscheiden. Traditionelle Barttrachten und die verhältnismäßig vielen Mehrlinge unter den Angroschim fördern die Einschätzung, Zwerge sähen "eh alle gleich aus". Die ambosszwergische Kohlepaste und die bekannte Abneigung der meisten Angroschim gegen größere Wassermengen führen außerdem zu dem weit verbreiteten Vorurteil, Zwerge wären schmutzig und unreinlich. In Gegenden mit hohem zwergischen Bevölkerungsanteil allerdings sind die Angroschim ein vertrauter Anblick, oft geschätzte Nachbarn und werden geradezu `vermenschlicht'. Echte Liebesbeziehungen zwischen Mensch und Zwerg sind hingegen selten, und Mischehen kommen schon aufgrund der Kinderlosigkeit solcher Verbindungen kaum vor.
Im Horasreich sind es vor allem die Schradoker Zwerge, an denen die übrigen Angroschim gemessen werden. Sie gelten hier vor allem als geniale Bastler und Erfinder (ohne dabei die eigenen Leistungen schmälern zu wollen).

»Feine Kerle, die Zwerge. Wissen einen guten Schluck und einen guten Kampf zu schätzen, und man kann sich auf ihr Wort verlassen, das wohl! Hab' noch keinen getroffen, den ich nicht mochte, aber bei Swafnirs Fluke, auf mein Schiff kommt mir keiner von denen! Weißt du nicht, dass Zwerge auf See immer schwerer werden, bis die ganze Otta mit ihnen absäuft? Ein Jammer ... die kleinen Wühler werden alle draufgehen, wenn dereinst die Flut kommt, das wohl!«
—gehört im Hafen von Prem



Die Tulamiden und die Angroschim haben eine frühe gemeinsame Heldentradition im Kampf gegen die Echsenrassen, und manches Märchen der Haimamudim erzählt von kleinwüchsigen Streitern, die den Schattenkriegern der Tulamiden im Kampf beistehen, ihnen zu Reichtum verhelfen, aber auch zuweilen bevormundend und besserwisserisch auftreten. Positiver ausgedrückt gelten die Angroschim auch als Kulturbringer, denen man neben der Ingerimm-Verehrung manche handwerkliche oder wissenschaftliche Neuerung verdankt.

... Elfen

Noch heute hängen viele Au- und Waldelfen dem Aberglauben an, Zwerge schafften Holz unter die Erde, um diese eines Tages anzuzünden – ein Relikt aus der Zeit der so genannten Elfenkriege. Der Saljethpakt beendete zwar solch blutige Auseinandersetzungen, Elfen und Zwergen ist jedoch nach wie vor Vieles im Leben der jeweils anderen suspekt. Zu sehr unterscheiden sich der Lebensraum, das Verhältnis zur Tier- und Pflanzenwelt, zu Gesang und Musik oder den Schätzen der Erde.

Zwerge zeigen sich zudem oft relativ unbeeindruckt gegenüber den subtilen `Freundschaftszaubern' der Elfen, mit denen diese Konflikte zu vermeiden suchen. Das macht die aus elfischer Sicht ohnedies maulfaulen `Bartmurmler' zuweilen zu anstrengenden Gesprächspartnern. Gerade Hügel- und Brillantzwerge schaffen es aber zuweilen, auch unter den Elfen auf Akzeptanz, ja, manchmal gar Wohlwollen zu stoßen.

... Orks

Die Schwarzpelze respektieren die Zwerge als Krieger – aber nur, solange sie sich diesen Respekt verdienen. Gravesh-Priester können in ihnen das legendäre 'kleine Volk' ihres Gottes erkennen (siehe AG 130), wohl eine verschüttete Erinnerung an die Zeit der Versklavung der Orks durch die Söhne Aboralms in Umrazim.

... Trolle

In den Tagen Crammay 'Trollfreunds' wurden durchaus freundschaftliche Bande zwischen Trollen und vor allem Brillantzwergen geschmiedet. Durch eine Reihe unglücklicher Umstände (Gerüchte sprechen von einem folgenschweren Diebeszug der Angrosch i m) wurden diese Bande jedoch arg strapaziert. Viele Trolle gehen heutzutage davon aus, dass Zwerge alles an sich zu bringen versuchen, was sie begehren, ungeachtet und blind gegenüber der Gefahr, die sie damit für sich und andere heraufbeschwören mögen. Man begegnet ihnen nicht eben feindselig, aber durchaus reserviert.

... Achaz

Archaische Achaz mögen noch Aufzeichnungen aus der Zeit der Drachenkriege besitzen, die die Angroschim als verbissene Kämpfer nennen, die selbst dem Gottdrachen und seinen Dienern zu trotzen wagten. Stammes-Achaz allerdings werden in aller Regel noch nie von Zwergen gehört, geschweige denn je einen gesehen haben.

Professionsvarianten

Die Zwerge kennen zahlreiche Berufe, die zumeist auch über Entsprechungen unter den Menschen verfügen. Lediglich in der Verteilung gibt es mitunter gravierende Unterschiede. So gibt es sicherlich sehr viel mehr Schmiede und Bergleute unter den Angroschim als Hirten und Bauern. Manche Professionen sind bei den Zwergen sogar gänzlich unbekannt (nicht selten deshalb, weil der Beruf im größeren Umfang mit Wasser zu tun hat).

Viele Professionen gelten allerdings auch als besonders typisch für die Angroschim und sollen im Folgenden noch einmal gesondert betrachtet und erläutert werden. Ungewöhnlich ist auch, dass sehr viele Professionen, bei denen man es nicht unbedingt erwarten würde, bei den Zwergen regelrechte Lehrberufe sind. Darunter fallen zum Beispiel der Hirte und auch der Wirt.

Reisende und Wildnis-Professionen

Viele Berufe, die einen standorttreuen Zwerg in die Ferne führen würden, sind bei den Angroschim nicht sehr verbreitet (Ausnahmen gibt es vor allem bei den Brillantzwergen). Die einzige wirklich bei den Zwergen verbreitete Wildnisprofession ist der Prospektor.

Stafettenläufer

Mit Ausnahme der Brillantzwerge würde wohl keine Angroschna freiwillig einen Beruf wie den der Botenreiterin (siehe AH 75) ergreifen und damit ihren Lebensunterhalt auf dem Pferderücken verdienen. Die Nachrichtenübermittlung in den mitunter viele Meilen langen Tunneln unter dem Berg erfolgt dagegen sehr oft mit Hilfe von Stafettenläufern.

Im Gegensatz zu den meisten Angroschim sind Stafettenläufer geübte Langstreckenläufer, die mit unfehlbarem Orientierungssinn weite Strecken im Tunnelgewirr zurücklegen können (seltener sind sie auch überirdisch zwischen zwei Siedlungen unterwegs.) Die Stafette mit der Nachricht wird dann in regelmäßigen Abständen einem anderen Läufer übergeben, der das nächste Teilstück zurücklegt.

Diese Profession ist bei den Hügelzwergen nicht bekannt.

Stafettenläufer (auf Basis der Botenreiterin; +3 GP): *Modifikation:* +2 AuP; *Automatischer Vorteil:* Richtungssinn; *Talente:* Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +1; Körper: Athletik +2, Klettern +4, Sinnenschärfe +2, kein Reiten, Schwimmen –1; Gesellschaft: kein Gassenwissen; Natur: Wettervorhersage –2; Wissen: Geographie –2, Gesteinskunde +2; Handwerk: kein Boote Fahren; *Sonderfertigkeit:* keine verbilligte Sonderfertigkeit Reiterkampf

Gesellschaftliche Professionen

Der Barde ist bei den Zwergen nur als Erzähler bekannt, der sich der Weitergabe alter Sagen und Legenden verschrieben hat. Erzähler sind jedoch nicht zum Fahrenden Volk zu zählen, sondern verweilen weit öfter in den heimatlichen Hallen und üben dort ihre Kunst aus.

Handwerkliche Professionen

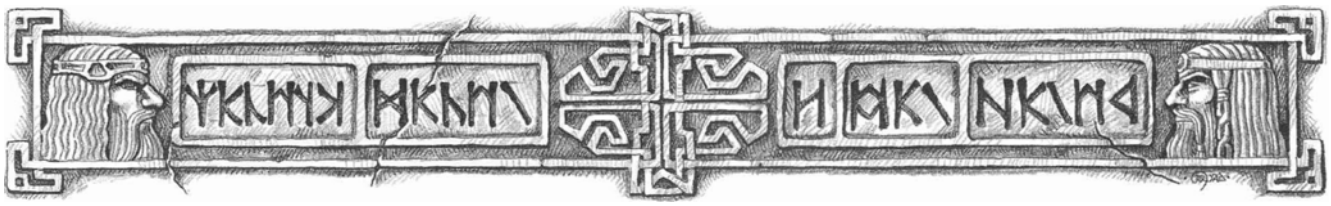
Gerade die Zwerge kennen natürlich eine Vielzahl von Handwerksberufen. In den meisten Fällen können zwergische Gesellen auch auf eine bessere Ausbildung und mehr Erfahrung als menschliche Handwerker zurückblicken.

Viel gerühmt sind die Kenntnisse der Zwerge auf dem Gebiet der Mechanik und des Rechnens, so dass es nicht verwunderlich ist, dass die sie herausragende Baumeister, Mathematiker, Mechanici und Uhrmacher stellen. Über die Befähigung der zwergischen Schmiede und Bergleute muss natürlich auch kein weiteres Wort verloren werden.

Berufe wie den des Bauern gibt es zwar ebenfalls hei den Zwergen, jedoch nur in sehr begrenztem Umfang. Lediglich ein Viertel der Zwerge sind in der Landwirtschaft tätig (im Gegensatz zu vier Fünfteln unter den Menschen).

Bastler

Es gibt Angroschim, die sich allein das Ersinnen neuer Gerätschaften zum Ziel gemacht haben, um sich und anderen das Leben zu erleichtern. Meist nennt man solche Zwerge Bastler; sie selbst bezeichnen sich auch gerne als Erfinder. In der Regel sind sie Handwerker (siehe



AH 96), die jedoch eher unspezialisiert sind und nicht selten anstatt einer einzelnen abgeschlossenen Ausbildung gleich mehrere Berufe verfolgt haben. Trotz ihrer überragenden Begabung für Improvisation und ihrer großen Geschicklichkeit sehen andere Zwerge deshalb oft auf diese unsteten Gesellen herab. Ein Bastler ist meist der festen Überzeugung, mit einer Feder und einigen Drähten jedes Gerät reparieren zu können - und wenn es überhaupt keiner Reparatur bedarf; dann wird es eben verbessert.

Bastler (auf Basis des Handwerkers; 4 GP; Voraussetzungen: KL 12, **IN** 12): *Talente: Körper:* Sinnenschärfe +1; Wissen: Mechanik +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1; Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben (Angram) +2; Handwerk: Alchimie +2, Feinmechanik +2, Holzbearbeitung +1, Malen/Zeichnen +3, Schlösser knacken +1, kein Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken; weitere 6 Punkte auf passende Wissens- und Handwerkstalente (je max. +2)

Gussmaurer

Ein Gussmaurer (auf Basis der Handwerkerin, siehe AH 98) hat eine Ausbildung genossen, die ihn mit allen Varianten des Zwergengusses vertraut gemacht hat. Er weiß über die Wahl der richtigen Zusätze genauso Bescheid wie über die Anbringung von Holzschalungen und die Errichtung von speziell für diese Bautechnik benötigten Gerüsten. Selbst unter den Handwerkern der Angroschim ist ein solcher Spezialist sehr hoch angesehen. Ein Gussmaurer musste sich jedoch dazu verpflichten, die Geheimnisse seines Berufsstands auf gar keinen Fall gegenüber Nicht-Zwergen preiszugeben.

Gussmaurer (auf Basis der Handwerkerin; 3 GP; Voraussetzungen: KK 12, KO 12, FF **11**): *Talente:* Körper: Klettern +3; Wissen: Gesteinskunde +2, Mechanik +1, Rechnen +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Muttersprache] +1; Handwerk: Alchimie +2, Baukunst +3, Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +3, Maurer +6, kein Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken; *Sonderfertigkeit:* Talentspezialisierung Maurer (Gussmaurer)

Kristallzüchter

Alleine Angehörige des auch nur hei den Zwergen bekannten Handwerksberuf (siehe AH 98) des Kristallzüchters verstehen es, mit gewissen Methoden edle und unedle Steine gewissermaßen zum 'Keimen' zu bringen, um neue und oftmals sogar hochwertigere Ableger zu erhalten. Gerade die Brillantzwerge wissen hier große Meister der Kristallzucht in ihren Reihen; der Beruf ist aber auch bei den anderen Völkern verbreitet.
Auch die Kristallzucht ist ein streng gehütetes Handwerksgeheimnis, das nur den Zwergen zugänglich ist.

Kristallzüchter (auf Basis der Handwerkerin; 3 GP, Voraussetzungen: FF 13): *Talente: Wissen:* Gesteinskunde +4, Mechanik +1, Schätzen +2; Handwerk: Alchimie +4, Feinmechanik +2, Kristallzucht +7, Steinschneider/Juwelier +4, kein Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken

Pilzzüchter

Eine Variante des Bergmanns (siehe AH 95) ist der Pilzzüchter, der die unterirdischen Pilzgärten der Zwergensiedlungen bewirtschaftet. Ein Pilzzüchter ist die mitunter wenig angenehme Arbeit in den ewig düsteren und feuchten Gärten gewohnt und kennt sich nicht nur mit giftigen und essbaren Pilzen aus. Er versteht sich auch darauf, den richtigen Untergrund für eine Pilzsorte zu bestimmen, damit die Pilze die gewünschten Nährstoffe aufnehmen.
Diese Profession ist bei den Hügelzwergen in dieser Form nicht bekannt. Orientieren Sie sich bei hügelzwergischen Pilzexperten' eher an der Profession des Bauern und ändern Sie einige Werte entsprechend ab.

Pilzzüchter (auf Basis des Bergmanns; +2 GP): *Modifikation:* nur K0+1 wählbar; *Talente: Kampf:* Hiebwaffen -1; Körper: Klettern -2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1; Wissen: Gesteinskunde -1, Pflanzenkunde +4, Tierkunde +2; Handwerk: Ackerbau +6, Bergbau -4, Heilkunde Gift +2, Holzbearbeitung -1, Kochen +3; kein Steinmetz oder Zimmermann; *Sonderfertigkeit:* Talentspezialisierung Ackerbau (zwergische Pilzzucht)

Schachtfeger

Viele Zu- und Abluftschächte sind nötig, um die unterirdischen Siedlungen der Angroschim stets mit frischer Luft zu versorgen und den Qualm der Kamine und Schmieden abzuleiten. Schachtfeger oder -reiniger erfüllen deshalb in den Zwergenstädten einen wichtigen Zweck. Jeden Tag kontrollieren sie die oft meilenlangen Schächte und sorgen dafür, dass sich dort kein kleines oder größeres Ungeziefer einnistet und die schmalen Gänge nicht durch Einstürze blockiert werden.
Wer erst einmal selbst auf dem Bauch durch einen dieser Schächte gekrochen ist, bewaffnet lediglich mit einer kleinen Armbrust, Spitzhacke und Grubenlaterne, der weiß, dass dieser Beruf selbst an die enge Räume gewohnten Angroschim besondere Anforderungen stellt. Der Beruf des Schachtfegers hat vor allem sehr viel mit dem des Bergmanns (siehe AH 95) gemeinsam.
Diese Profession ist bei den Hügelzwergen nicht bekannt.

Schachtfeger (auf Basis des Bergmanns; +4 GP): *Modifikationen:* kein AU-Bonus; *Talente: Kampf:* Armbrust +2, Dolche +2, Hiebwaffen -1; Körper: Klettern +1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +1; Natur: Fährtensuchen +2, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +2; Wissen: Mechanik +2, Tierkunde +2; Handwerk: Bergbau -2, Holzbearbeitung -1, Heilkunde Wunden +1

Tresorbauer

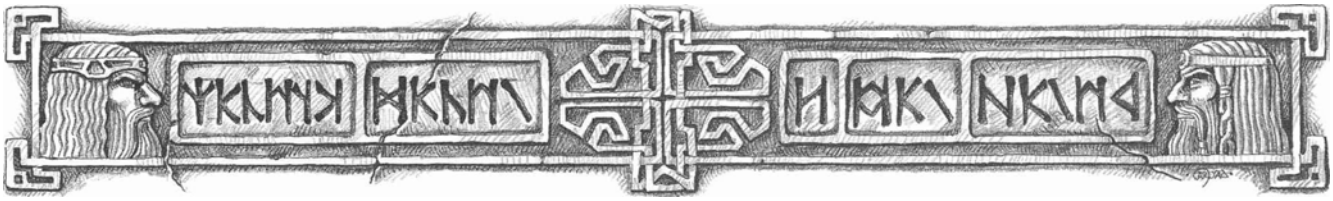
Eine Sonderform des Edelhandwerkers (siehe AH 96) ist der Tresorbauer: Allein die Zwerge stellen wirklich verlässliche Tresore her, in denen gut zahlende Kunden ihre Schätze oder aber wichtige Dokumente aufbewahren können.
Auch die Schließfächer und die raumgroßen Tresore der Bankhäuser werden von diesen Handwerkern angefertigt. Es gibt sogar ein paar Spezialisten, die ebenfalls versierte Baumeister sind und Bankgebäude mit Tresorräumen aus einer Hand planen.

Tresorbauer (auf Basis der Edelhandwerkers; 8 GP, zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, FF 13): *Talente: Körper:* Sinnenschärfe +1; Wissen: Baukunst +2, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +1, Hüttenkunde +2, Mechanik +5, Rechnen +1, Rechtskunde +2, Schätzen +2; Handwerk: Alchimie +1, Feinmechanik +6, Grobschmied +3, Malen/Zeichnen +1, Metallguss +2, Schlösser Knacken +3

Zahlenmystiker

Es gibt durchaus Angroschim, die sich die Zahlenmystik gänzlich zum Beruf gemacht haben und als besonders spezialisierte Gelehrte (siehe **AH** 97) versuchen, den Weltenlauf zu berechnen. Zudem sind sie unter den Zwergen das, was einem Wahrsager am nächsten kommt: Gegen gutes Geld versuchen Zahlenmystiker dann, die Zukunft einer Person zu 'berechnen'.
Mystiker genießen unter ihresgleichen, also den Erzzwergen, großes Ansehen, gelten aber auch schon bei den anderen Zwergenvölkern als verschrobene Exzentriker. Tatsächlich neigen sie dazu, sogar banalen Alltagsdingen viel Bedeutung zuzumessen, weil nun mal zufällig "elf große und zwei kleine Hühner" den Weg des Zwergen gekreuzt haben, anstatt "sieben große und sechs kleine", was ein sehr viel besseres Omen bedeutet hätte ...
Diese Profession ist nur bei den Erzzwergen verbreitet.

Zahlenmystiker (auf Basis der Gelehrten; 5 GP, zusätzliche Voraussetzung **IN** 13): *Automatischer Vorteil:* Gutes Gedächtnis oder Gabe Prophezeien, keine Akademische Ausbildung (Gelehrter); *Automatischer Nachteil: Aberglaube* 5; *Talente: Körper:* Tanzen -1; Gesellschaft: Lehren +1; Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Kryptographie +5, Mechanik +3, Philosophie +4, Rechnen +3, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2, keine Sprachenkunde; Handwerk: Malen/Zeichnen +1



Kriegerische Professionen

Auf kriegerische Professionen unter den Zwergen wurde schon an anderer Stelle in aller Ausführlichkeit eingegangen (siehe Zwergische Waffen, Seite 52). Zwerge nehmen jedoch mitunter auch in den Armeen des Mittelreichs und des Horasreichs wichtige Positionen ein: Sei es als Soldat oder als Söldner (und dann meist als Sappeur oder Artillerist).

Brillantzwergische Schwertgesellen

Eine Besonderheit unter den zwergischen Kämpfern stellt der brillantzwergische Schwertgeselle (sehr selten auch eine Schwertgesellin) dar, der sich aus dem ursprünglichen Schwert-und-Schild-Stil Krona Adersins entwickelte und seit dem Beginn der Hal-Zeit in Lorgolosch gepflegt wurde. Meister Eroscham Sohn des Erschax entwickelte aus dem Adersin-Stil in Verbindung mit dem brillantzwergischen Kavaliers-Gedanken eine defensiv angelegte Kampfesweise, die jedoch wegen des Verlusts des Königreichs in den Beilunker Bergen nicht zu voller Blüte gelangen konnte. Meister Eroscham gilt als in Lorgolosch verschollen, und die Brillantzwerge von Angralosch haben momentan Wichtigeres im Sinn als eine Fortführung dieses Stils, so dass zwergische Schwertgesellen auch in Zukunft wohl eine Seltenheit bleiben werden.

Brillantzwergischer Schwertgeselle (auf der Basis des Schwertgesellen, MBK 122; 19 GP): *Voraussetzungen:* alle Eigenschaften mindestens 12; SO mindestens 7; nur Brillantzwerge; *Empfohlene Nachteile:* Verpflichtungen, Totenangst; *Talente:* Kampf: Armbrust +4, Hiebwaffen +4, Ringen +3, Schwerter +6; Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, kein Tanzen; Gesellschaft: Betören +1; Natur: Wildnisleben +2, Wissen: Geschichtswissen +2, Sagen/Legenden +2, Baukunst oder Brettspiel oder Gesteinskunde oder Tierkunde oder Schätzen +2; Handwerk: Feinmechanik +2, Musizieren +2, ein weiteres, zwergentypisches Handwerk +2; Gabe: Zwergennase +1; *Sonderfertigkeiten:* Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I; *Verbilligte Sonderfertigkeiten:* Ausweichen II, Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schildkampf I/11, VVuchtschlag; Waffenloser Kampfstil Unauer Schule (bzw. das zwergische Äquivalent eines formalisierten Ringens); *Zusätzliche Ausrüstung:* ein auf zwergische Maße ausgelegtes Schwert (siehe MBK 86)

Magische Professionen

Natürlich ist die Profession des Geoden ausschließlich den Zwergenvölkern bekannt — und selbst von den 'Zwergendruiden' gibt es nur eine sehr begrenzte Zahl. Man kann sich also vorstellen, wie selten es dann geschieht, dass ein mit der Gabe gesegneter Angroscho eine Ausbildung in einer menschlichen Magierakademie anstrebt. (Welche Akademien Zwergen zugänglich sind, können Sie in AZ 78 nachschlagen.) Magiedilettanten gibt es unter den sehr metallverbundenen Zwergen nicht; der Alchimist ist deshalb auch nur in seiner nichtmagischen Ausprägung wählbar (siehe SRD 129).

Priesterliche Professionen

Der Angrosch-Geweihte ist natürlich die für die meisten Zwerge erstrebenswerteste priesterliche Profession. Seltener finden sich Angroschim auch in den Reihen der menschlichen Ingerimm-Geweihtenschaft. Von anderen Ausprägungen hört man dagegen so gut wie nie. Hin und wieder gibt es jedoch Zwerge, die sich auch anderen Göttern zugehörig fühlen. So weiß man von Ambosszwergen, die Kor- oder Rondra-Geweihte geworden sind, sowie Hügelzwergen, die sich zu Travia- oder Peraine-Priestern haben weihen lassen. Unter den Brillantzwergen trifft man bisweilen auch Phex-Priester an, seltener auch Geweihte von Rondra, Kor, Hesinde oder Rahja.

Zwergische Archetypen

Der hügelzwergische Bastler

Jelana hatte bemerkenswert geschickte Finger, das musste auch Meister Bagosch anerkennen. In der stockdunklen Seitengasse hatte die junge Frau in Windeseile die Tür geöffnet, und nun schlüpfte er hinter ihr ins Haus. "Bagosch, ich bleibe hier, du beeilst dich besser. Wenn uns die Garde erwischt, und das in Meister Leonardos alter Werkstatt, werden wir ewig im Kerker schmoren. Los doch!", raunte ihm Jelana zu. Bagosch Sohn des Barbaralosch ließ sich nicht hetzen. Viele Menschen erschienen ihm oft einfältig und ideenlos. Nicht so aber dieser interessante Menschenmann, den die Kurzlebigen Leonardo nannten, Leonardo den Mechanicus. Er benutzte nicht nur seinen Kopf, er war auch klug genug, sich auf einen Zwerg zu verlassen, wenn es um die Umsetzung seiner Pläne ging. 'Warum fürchtet sie sich eigentlich so sehr vor dieser Garde?' Der Zwerg verstand die Angst seiner Gefährten nicht. Er besuchte nur das Heim seines Onkels. Warum sollte also jemand etwas dagegen haben?

Im Inneren des Hauses war es wirklich dunkel, so dunkel, dass ein Mensch nichts gesehen hätte. Doch Meister Bagoschs Augen blieb keines der faszinierenden Stücke verborgen, die noch immer hier lagerten. Er hockte sich hin und hob den kleinen Zettel auf, der zwischen zwei Holzbohlen klemmte. Dann stellte er die Öllampe neben sich auf den Boden und zog am seitlich angebrachten Hebel, woraufhin sich die Blende langsam öffnete und ein schmaler Lichtkegel den Pergamentfetzen beleuchtete.

"Bagosch, hast du es gefunden?", wisperte Jelana. Geduld war wahrlich nicht ihre Stärke. "Nein", flüsterte der Zwerg, "nur Zahlen, Striche und ein paar Buchstaben. Aber sie sind faszinierend." Bagosch steckte den Zettel in eine Tasche, dann hielt er inne. War da nicht etwas? Spürte er nicht eben etwas in der Ecke des Raumes?

Meister Bagosch klopfte, auf allen Vieren krabbelnd, die schweren Holzbohlen ab. Das hatte er bestimmt seit zwanzig Jahren nicht mehr gemacht. Und plötzlich hörte er das hohle Pochen.

Das Abtasten der Fugen förderte einen Metallstift zu tage. Sollte er ihn ziehen oder nach unten drücken? Bagosch überlegte kurz: "Drück' weg von dir, was Böses tut, such' lieber, worin Gutes ruht." Sollte dieser alte Kinderreim wirklich des Rätsels Lösung sein? Bagosch holte einen feinen Draht aus seinem Werkzeuggürtel, formte eine Schlaufe, hebelte dann den Metallstift heraus und wartete auf ein leises Klacken — das auch eintrat. Mit einem Ruck sprang die Falltür hoch, so dass sie sich ohne Mühen aufstemmen ließ. Bagosch spürte Erregung in sich aufsteigen. Seine Augen wurden feucht, und die Hände zitterten, als er den ledernen Ranzen vor sich sah. "Die Tasche meines Onkels, endlich habe ich sie gefunden", flüsterte er ehrfürchtig.

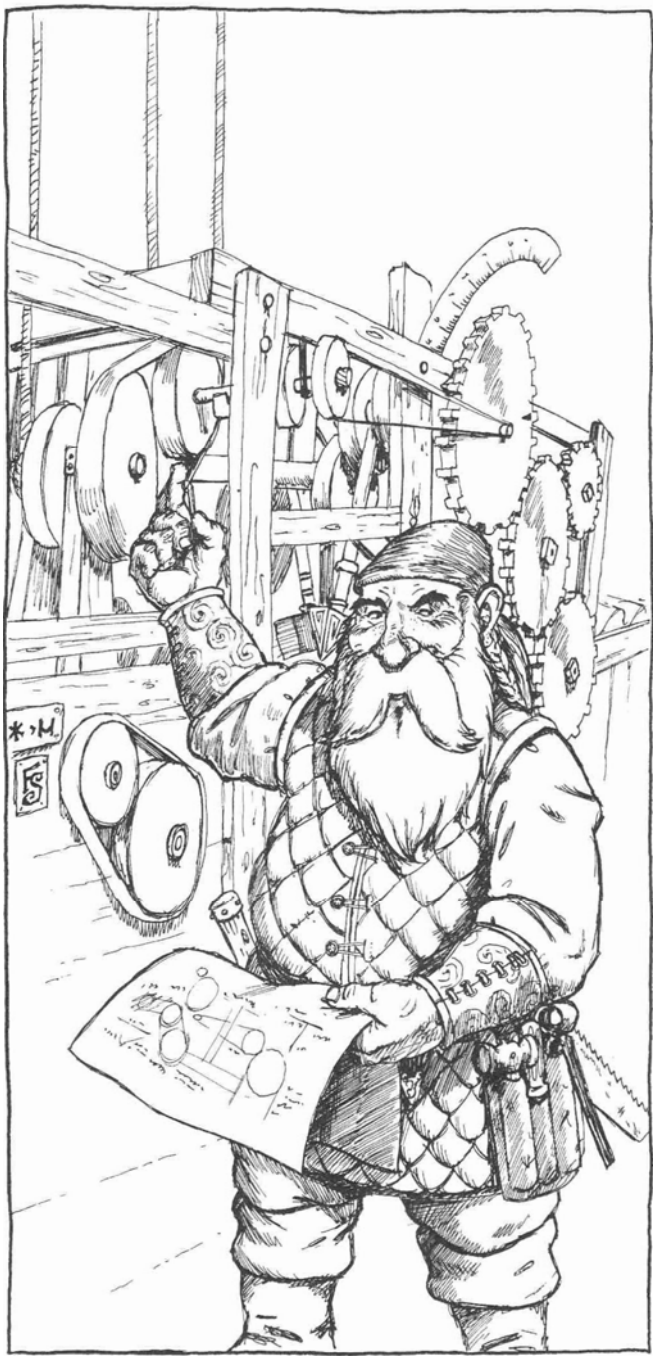
"Bagosch, ich glaube, da kommt wer. Lass uns von hier verschwinden!" Jelana hatte Recht. Er würde noch genug Zeit haben, sich das Fundstück in Ruhe anzusehen. Mit einem Satz war der Zwerg auf den Beinen, dann lief er den Flur entlang zur Eingangstür. Auf dem Weg hinaus griff er nach ein paar Tiegeln aus einem Regal und stopfte sie in seine Tasche. 'Die werde ich später noch zu Geld machen', dachte sich Bagosch, 'Menschen sind einfältig und kaufen mir das Zeug bestimmt ab, wenn ich ihnen sage, dass es aus dem Haus meines Onkels stammt!'

Hintergrund

Seit frühester Kindheit ist der Bastler von großen und komplexen, bis ins kleinste Detail durchdachten Gerätschaften fasziniert, eine Faszination, die sich auch im Laufe des Älterwerdens nicht gelegt hat. Anstatt sich ganz einem Handwerk zu widmen, hat sich der Bastler

- er selbst würde sich viel eher Erfinder nennen - vielen verschiedenen Gebieten gewidmet: der Mechanik, der Holzbearbeitung und dem Schmieden, dem Zeichnen und vor allem der Suche nach neuen, unbekannten Basteleien. Von Mitzwergen oft belächelt, hat er es stets verstanden, seine Sammlung merkwürdig anzuschauender Gerätschaften, spezieller Werkzeuge und technischer Skizzen durch vorteilhafte Tauschgeschäfte zu mehren, genauso wie seinen persönlichen Reichtum, indem er seine eigenen Erfindungen verkauft hat.

Mit seinen Geräten Handel zu treiben, dient aber nicht dem Bestreben, Reichtümer in Form von Goldmünzen oder Edelsteinen anzuhäufen - seine Schätze sind die Maschinen, die er mit einer Leidenschaft sammelt, die andere Zwerge nur schwer verstehen können. Um neue Stücke für seine Sammlung zu gewinnen, nimmt der Bastler viele Entbehrungen auf sich, weite Reise und wenn es sein muss auch gefährliche Abenteuer. Und wenn er das gewünschte Objekt nicht kaufen oder sonst irgendwie besorgen kann, dann will er doch wenigstens soviel darüber erfahren, dass er es später in der heimischen Werkstatt nachbauen kann.



Trotz seiner Verschrobenheit in Bezug auf mechanische Gerätschaften ist er Freunden wie Fremden gegenüber aufgeschlossen und die weiten Reisen zeigen ihm die Vielfalt der Welt, so dass er über den heimischen Werksbankrand hinweg zu schauen vermag.

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Zum Bastler gehört der gut bestückte Werkzeuggürtel wie das Seil zum Flaschenzug. Um neu gewonnene Erkenntnisse zu sichern, sind Tinte, Schreibfeder und leere Pergamentbögen (oder Kohlestift und Skizzenbuch) genauso wichtig wie der durch gelegentlichen Handel gut gefüllte Geldbeutel zum Erwerb neuer Schätze, die dann in einem ledernen Ranzen verschwinden. Darin verstaut der Bastler neben Waren für den Handel auch robuste Kleidung, reichlich Proviant, den Wasserschlauch und eine Linse, die ihm als Lupe dient. Gegen Wind und Wetter schützen ihn Lederkappe und -wams, gegen Neider und lichtscheues Gesindel eine Axt am Gürtel.

Zitate des hügelzwergischen Bastlers

»Wenn ich sage, dass es hält, dann hält es auch. Auf mich ist Verlass - und einen Ruf habe ich auch zu verlieren!»

»Fuchtelt doch nicht so herum, Herr Magus. Was wollt Ihr schon mit Eurem Drachenwerk? Hier hilft nur der klare Verstand!»

»Erst hier ziehen, kurz warten, dann dort drücken. Seid Ihr sicher, dass Ihr jetzt damit umgehen könnt? Macht es nicht wieder kaputt!«

»Ich habe genau das, was Ihr sucht-und ich mache Euch einen besonders guten Preis, junge Dame. Es müsste doch eigentlich ... oder vielleicht hier ...Nein, dann dort etwa ... Ah, da ist es, seht!»

Der hügelzwergische Bastler zu Spielbeginn:

LeP 30	AuP 32	MR 3	MU 11	KL 13	IN 14
CH 12	FF 14	GE 11	KO 12	KK 13	SO 6

AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 8 INI-Basis 9

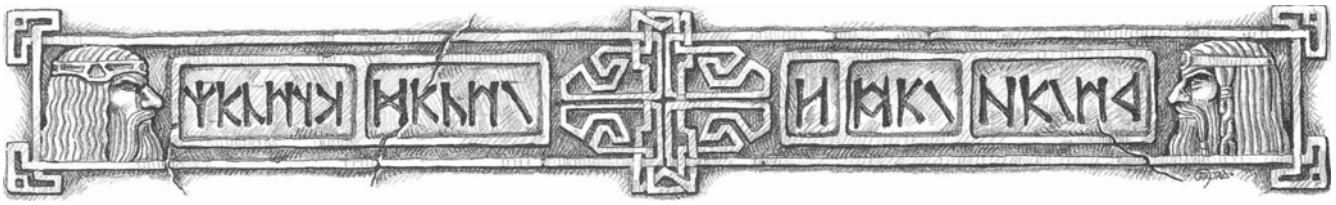
Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil (30 Dukaten), Breitgefächerte Bildung (Händler), Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zwergennase (3); Goldgier 5, Meeresangst 5, Neugier 8, Schlechte Regeneration, *Unfähigkeit:* Schwimmen, Zwergenwuchs

Talentspiegel: *Kampf:* Armbrust 4, Dolche 3, Hiebwaffen 6, Infanteriewaffen 2, Raufen 3, Ringen 6, Säbel 0, Schleuder 1, Wurfmesser 2; *Körper:* Akrobatik -3, Klettern 0, Körperbeherrschung 1, Reiten 2, Schleichen 3, Schwimmen -1, Selbstbeherrschung 4, Sich Verstecken 4, Singen 0, Sinnesschärfe 3, Tanzen 3, Zechen 5; *Gesellschaft:* Betören 3, Etikette 5, Gassenwissen 4, Lehren 2, Menschenkenntnis 6, Überreden (Feilschen) 8; *Natur:* Fährtensuchen 0, Orientierung 1, Wildnisleben 0; *Wissen:* Geographie 6, Gesteinskunde 2, Götter / Kulte 3, Mechanik 8, Rechnen 8, Rechtskunde 2, Sagen / Legenden 5, Schätzen 7; *Sprachen:* Muttersprache: Rogolan 14, Zweitsprache Garethi 9, Angram 4, Lesen / Schreiben [Rogolan] 11, Lesen / Schreiben [Kusliker Zeichen] 7, Lesen / Schreiben [Angram] 2; *Handwerk:* Ackerbau 1, Alchimie 4, Fahrzeuge Lenken 2, Feinmechanik 8, Handel 7, Hauswirtschaft 3, Heilkunde Wunden 1, Grobschmied 5, Holzbearbeitung 5, Kochen 4, Lederarbeiten 3, Malen / Zeichnen 4, Metallguss 5, Schlösser Knacken 3, Schneidern 0, Seiler 3

Kampfwerte: Armbrust 12, Dolche 8/9, Hiebwaffen 11/9, Infanteriewaffen 9/7, Raufen 9/8, Ringen 10/10, Säbel 7/7, Schleuder 9, Wurfmesser 10

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Talentspezialisierung (Feilschen)

Ausrüstung: Werkzeuggürtel mit Werkzeug, Seil, Tinte, Schreibfeder, Lineal, Zirkel, leere Pergamentbögen, Geldbeutel (2 Dukaten, 25 Heller), lederne Ranzen, robuste Kleidung, Proviant (5 Rationen), Wasserschlauch, Linse, Lederkappe und -wams, Lindwurmschläger



Die ambosszwergische Schachtfegerin

"Nun kommt schon — oder habt ihr Angst?" Ranascha schmeckte den Kohlestaub in der Luft und roch den Duft frischer Erde. Sie entzündete ihre Laterne und griff nach der Axt: "Worauf wartet ihr denn? Hier oben werden wir nie erfahren, was mit den Minenarbeitern pas siert ist."

Ranascha Tochter der Raboscha musste lächeln. Sie mochte ihre neuen Freunde, auch wenn sie ihr manchmal Rätsel aufgaben. Warum die groß gewachsene Frau aus der "freien Stadt Thorwal, das wohl, bei Swafnir!" sich auf die Furcht einflößenden Weiten des Meeres wagte, sich jetzt aber zögerlich an ihre gewaltige Axt klammerte und hilflos versuchte, in das Halbdunkel zu spähen, irritierte Ranascha. 'Sie trinkt fast wie eine echte Zwergin, in einem gemütlichen Stollen scheint sie sich jedoch nicht wohl zu fühlen — Menschen sind ein merkwürdiges Völkchen!'

Dann fiel ihr Blick auf den schlanken Mann in dem außerordentlich unpraktischen Kleid. Die Ambosszwergin hatte noch nicht entschieden, ob sie das "nein, es ist eine Robe"-Kleid niedlich oder unheimlich finden sollte, war es doch mit ihr unbekannten Symbolen bestickt, die angeblich die Kraft der Sterne fokussieren sollten —die Kraft der Drachen! Ranascha hatte sich von Anbeginn an entschlossen, ihn im Auge zu behalten. Nun aber stand er ängstlich und hilflos hinter ihr. 'Wenn ich nicht auf ihn aufpasse, bricht er sich noch das Genick', schoss es ihr durch den Kopf

Wenigstens machten die beiden Menschen endlich Anstalten, ihr zu folgen. Ranascha hielt die Laterne neben sich, dann lief sie in den Tunnel. Er erinnerte sie an ihre Zeit in Tosch Mur, an die tiefen Versorgungsschächte, an ausgedehnte Stollensysteme und an lange Ausflüge darin, die sie schon als Kind so sehr geliebt hatte. Traurig dachte sie daran, warum sie ihre Heimat und ihre Sippe hatte verlassen müssen.

Doch das waren gefährliche Gedanken zu dieser Zeit, an diesem Ort. "Wer sich im Stollen nicht konzentriert, der lebt gefährlich." Das hatten ihre älteren Brüder immer gesagt — und ihr Schicksal bewies, wie Recht sie hatten. Die Traurigkeit kam zurück, stärker noch als zuvor, und sie verdrängte die Gedanken.

Gerade noch rechtzeitig entdeckte sie den vor ihr liegenden Schacht. "Wartet. Hier geht's nach unten; und wer weiß, wie weit." Ranascha ließ einen faustgroßen Stein in die Tiefe fallen und lauschte. Sie konnte bis Fünf zählen, bevor der Stein mit einem dumpfen Aufprall das untere Ende des quadratischen Schachtes erreichte.

"Hier geht's steil nach unten, Freunde. Einen anderen Weg habe ich nicht gesehen. Werden wir wohl diesen nehmen müssen." Ihre Begleiter schauten sich fragend an. Es war also wieder einmal an ihr, eine Lösung zu finden. Sie hielt die Lampe höher und schaute zur Decke. Über ihr baumelten ein paar tellergroße Rollen an festen Seilen, eine geschmiedete Kette sollte wohl für zusätzlichen Halt sorgen. Dann fielen Ranascha die nach unten führenden Seile auf Sie konnte das ihr nächste mühelos zu sich ziehen.

"Was auch immer diese Taue halten sollten, es hängt nicht mehr unten dran. Seht ihr? Da ist keine Spannung mehr drauf", erklärte sie ihren Gefährten. Die Zwergin stellte die Öllampe neben sich auf den Boden, dann zog sie das Seil zu sich nach oben. "Wenn ich Recht habe, müsstet ihr mich nicht mit nach unten begleiten. Dann ist das euer Glückstag, und wir können diese heimeligen Stollen verlassen."

Ranascha hatte Recht, und das ließ ihr einen eisigen Schauer über den Rücken laufen. Das ausgefranste Ende verriet ihr, dass das Seil gerissen war. Sie bat die Thorwalerin um eine Fackel, die sie entzündete und anschließend in den Schacht warf Nachdem diese auf dem Boden aufschlug, konnten die Drei vom oberen Rand aus den verunglückten Korb entdecken, die zertrümmerten Leichen und die schweren Gegengewichte, die alles zermalmt hatten, was nicht durch den Sturz gebrochen war.

Ranascha fühlte die Trauer erneut. Dass man im Berg sterben konnte, wusste sie. Aber das Schicksal der Bergleute erinnerte sie an ihre Vergangenheit — an ihre Brüder ...

Hintergrund

Auch wenn die Schachtfegerin in den Augen vieler Menschen nur Dreck zusammenzukehren scheint, übt sie doch einen der angesehensten Berufe ihres Volkes aus. Sie wagt sich alleine weit in die Versorgungsschächte der Siedlung vor, erklimmt steile Schächte und zwängt sich durch flache Tunnel. Sie wartet alte Fallen und platziert neue, vertreibt ungebetene Gäste wie Minderdrachen oder Wühlschrate und bessert einsturzgefährdete Stollen aus. Ihre Arbeit ist gefährlich, und das ist den Angroschim bewusst. So hat sie weniger mit mangelnden Respektsbekundungen zu tun als viel mehr mit den kritischen Meinungen, die die Schachtfegerin lieber in der Sicherheit der heimischen Binge sehen würden, wo sie sich als Frau endlich einen Verehrer auserwählen soll. Doch auch wenn sie ihren Respekt vor der Weisheit der Älteren bewahrt hat, so hat sie ihre einsame Arbeit ein Stück weit von ihrer Sippe entfernt. Mit der Sturheit einer Ambosszwergin verfolgt sie ihre eigenen Vorstellungen von ihrem zukünftigen Leben. Es entspricht ihrem Naturell, ihr Glück selbst zu suchen.

Die Unsicherheit im Umgang mit Fremden verbirgt sie hinter einer respektlos erscheinenden Art, doch hat man sich erst einmal mit ihr angefreundet, ist sie eine verlässliche Verbündete. Auch wenn sie sich anfangs als Einzelgängerin gibt, weiß sie doch die Geborgenheit einer Gruppe zu schätzen. Dann entwickelt sie sich schnell zu einer unkomplizierten und vor allem direkten Gesprächspartnerin. Ihr ambosszwergisches Erbe macht sie zu einer entschlossenen, mutigen und tapferen Kämpferin, die ihre Ideale um neue Freundschaften und alte Feinde verbissen verteidigt.

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Das immer gepflegte Kettenhemd, der lederne Helm, die scharf geschliffene Axt und der kunstvoll angefertigte Drachenzahn dienen der Schachtfegerin nicht nur zum Schutz gegen Wühlschrate oder schlimmere Feinde, sie sind auch angemessene Symbole ihres gefahrvollen Berufes. Am breiten Gürtel baumeln eine Säge und ein Hammer, dazu die für Zwerge anderer Berufe außerordentlich seltenen Kletterhaken. Über die Schulter sind der Wasserschlauch und ein langes Seil geschwungen. In einem kleinen Rucksack sind Feuerstein und Lampenöl untergebracht, dazu noch ausreichend Proviant für zwei Tage. Der große Sack auf dem Rücken dient der Aufnahme von Staub, Laub und anderem Dreck, der sich in den Versorgungsschächten einer Zwergensiedlung ansammelt. Auf weiten Reisen wird darin ein Großteil ihrer Ausrüstung verstaut. Um Unrat wegzukehren, hat die Schachtfegerin eine zusammenklappbare Schaufel, einen kurzen Kehrbesen und eine Stahlbürste bei sich, außerdem eine Grubenlampe, um in den dunklen und vor allem zugigen Schächten besser sehen zu können.

Zitate der ambosszwergischen Schachtfegerin

»Jungens, das nenne ich mal einen soliden Schacht: vier Drumod im Geviert, einen guten Dumad hoch, sauber behauen und glatt wie die sanfte Haut an meinem Allerwertesten. Wer kommt mit?«

»Wühlschratdreck. Die Viecher machen nur Ärger:«

»Heilige Organa - das nennt Ihr einen anständigen Kletterhaken? Jetzt mal Spaß beiseite: Ihr seid noch nie geklettert, oder?«

Die ambosszwergische Schachtfegerin zu Spielbeginn:

LeP 34	AuP 38	MR 4	MU 13	KL 10	IN 12
CH 11	FF 12	GE 12	KO 15	KK 14	SO 6

AT-Basis 8 PA-Basis 8 FK-Basis 8 INI-Basis 10

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Hitzeresistenz, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zwergennase (3), Goldgier 8, Meeresangst 10, Platzangst 9, Unfähigkeit: Schwimmen, Zwergenwuchs

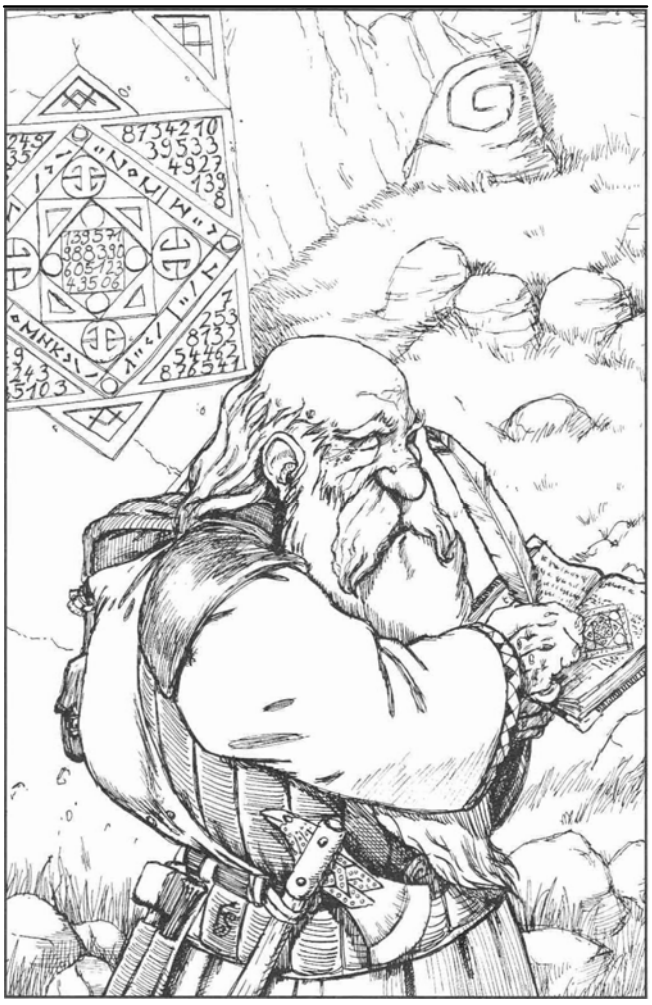
Talentspiegel: *Kampf:* Armbrust 5, Dolche 5, Hiebwaffen 8, Raufen 3, Ringen 3, Säbel 0, Wurfmesser 0, Zweihand-Hiebwaffen 2; *Körper:* Akrobatik -3, Athletik 3, Klettern 7, Körperbeherrschung 3, Reiten -1, Schleichen 2, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe 5, Tanzen 0, Zechen 6; *Gesellschaft: Gassen*wissen -2, Menschenkenntnis 0, Überreden 0; *Natur:* Fährtensuchen 4, Fallstellen 5, Fesseln / Entfesseln 4, Orientierung 4, Wildnisleben 1, Wettervorhersage -2; *Wissen:* Gesteinskunde 10, Götter / Kulte 2, Mechanik 7, Rechnen 5, Sagen / Legenden 3, Schätzen 5, Tierkunde 4; *Sprachen:* Muttersprache: Rogolan 8, Zweitsprache: Garethi 6; *Handwerk:* Bergbau 7, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 5, Kochen 0, Lederarbeiten 1, Malen / Zeichnen 2, Schneidern 2, Steinmetz 5 Kampfwerte: Armbrust 13, Dolche 11/10, Hiebwaffen 13/11, Raufen 9/10, Ringen 10/9, Säbel 8/8, Wurfmesser 8, Zweihand-Hiebwaffen 10/8 Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd)

Ausrüstung: Kettenhemd, lederne Helm, Lindwurmschläger, Drachenzahn, breiter Gürtel, Säge, Hammer, Kletterhaken, Wasserschlauch, Seil (10 Schritt), Rucksack, Feuerstein und Stahl, Zunderdose, Lampenöl, Proviant (2 Rationen), große Sack, zusammenklappbare Schaufel, kurzer Kehrbesen, Stahlbürste, Grubenlampe, 1 Zwergentaler

Der erzzwergische Zahlenmystiker

"Jajaja! Das kommt davon, wenn ihr nicht auf mich hört! Wie oft habe ich gesagt, dass diese Höhlen gefährlich sind, Erbe des Magiers hin oder her?", tadelte Schamox Sohn des Bagox seine Gefährten. Mühsam zogen die beiden Söldner die schlanke Frau empor.

"Unzählige Male, Schamox", grunzte Brinwine, während sie sich keuchend auf den Boden fallen ließ.



Schamox schüttelte tadelnd den Kopf. "Aber, aber, werte Freundin. Wie schon mein Großvater bewiesen hat - und zwar in dem Jahr, als die zweiköpfige Ziege geboren wurde und Mütterchen Ramoschna daraufhin noch auf der Weide vom Blitz erschlagen wurde - kann ich das überhaupt nicht unzählige Male gesagt haben. Denn jede meiner - wie wir gesehen haben berechtigten - Warnungen ist nur eine weitere und damit endlich. Selbst die Sandkörner der Wüste, durch die wir jetzt seit Tagen wandern, sind zählbar."

Zwar wusste Schamox nicht, ob ihm Brinwine überhaupt noch zuhörte, doch was sie sagte, war Unsinn. Und er wollte ihr die Wahrheit selbstverständlich nicht vorenthalten. Allerdings würde er ihr das ganze wohl später noch einmal in Ruhe erklären müssen, schließlich war sie gerade fast ums Leben gekommen, als die Steinplatte unter ihr nachgab und sie in die lichtlose Tiefe zu stürzen drohte.

"Spar dir deine Belehrungen, Knirps", knurrte der ältere der beiden Söldner. "Mach dich lieber nützlich und suche einen Weg auf die andere Seite der Schlucht", ergänzte der jüngere.

Schamox überlegte, dann hockte er sich hin und zeichnete mit einem kurzen Stock in den Sand vor sich ein großes Quadrat. Sein Blick wanderte hinüber zur Brücke: 'Auf der Brücke befinden sich fünfmal fünf Tafeln. Die zweite von rechts ist eingebrochen. Hmm.'

Stöhnend und sich die geprellte Seite haltend plumpste Brinwine an seiner Seite in den Sand und sah interessiert zu, wie der Erzzwerg seine Skizze vervollständigte. Vor ihnen war der Sand nun in ein quadratisches Feld eingeteilt; ein X markierte die eingebrochene Tafel. `Fünfundzwanzig Tafeln, fünf mal fünf Tafeln; der alte Malpuram al'Karadarim muss diese Zahlen geliebt haben. Erst eine den fünf hiesigen Elementen geweihte Halle, dann fünf steinerne Wächter, fünf mal fünf Speere in der Grube, jetzt fünf mal fünf brüchige Tafeln. Wie konnte er zu einem solch berühmten Zahlenkünstler werden, wenn er die Gesamtheit der Menge verachtete?'

Schamox hielt inne. Er hatte des Rätsels Lösung - und sie war so denkbar einfach. "Brinwine hab Dank!", rief der Zahlenmystiker aus, als er vor Begeisterung in die Hände klatschte. Schon sein Großvater hatte ihm immer und immer wieder den Satz gelehrt, der nun zum Schlüssel des Erfolges werden sollte. "Bedenke immer den Unterschied zwischen den stabilen und den unstabilen Zahlen - die einen sind fest, die anderen lassen sich brechen", brummelte Schamox vor sich hin, und führ fort: "Die Eins, Zwei, Drei und Fünf lassen sich nicht teilen; die Vier dagegen durch zwei. Genauso wie die Sechs, die Acht und alle anderen geraden Zahlen; die Neun teilt man durch die Drei, ebenso die Fünfzehn; die Fünfundzwanzig durch fünf Dann bleiben nicht mehr viele ... - das ist es!"

Der Erzzwerg war sichtlich begeistert; seine Gefährten hingegen glotzten ihn ratlos an. Schamox markierte das untere linke Feld im Sand mit einer Eins, das rechts daneben mit einer Zwei, das Feld über der Eins mit der Sechs und alle anderen bis fünfundzwanzig. Dann strich er alle unstabilen Zahlen hinfort und betrachtete stolz sein Werk.

"Brinwine", wandte er sich nun mit einem strahlenden Lächeln an die Gefährtin vieler abenteuerlicher Reisen, "verstehst du, was das bedeutet?"

Die junge Frau unterdrückte ein Grinsen und schüttelte artig den Kopf Er stellte ihr diese Frage immer dann, wenn er eine Lösung gefunden hatte - die sie selbstverständlich nicht verstand. Weil sie wusste, dass es ihren kurzbeinigen Begleiter erfreute, fragte sie: "Hast du etwa eine Lösung für unser Problem gefunden, Schamox?"

"Exakt!", platzte es aus diesem heraus, und schon war er auf den Beinen und streckte ihr auffordernd die Hand entgegen, "ich kenne den Weg - folgt mir!"

Hintergrund

Kaum ein Aventurier hat je einen der nur bei den Erzzwergen bekannten Zahlenmystiker gesehen, gehen diese doch normalerweise nur in den Hallen Xorloschs ihrem Tagwerk nach. Es gibt kaum Gründe für sie, ihre Heimat zu verlassen. Doch seit Kurzem liegt Dunkelheit in den Erkenntnissen der Zahlenmystiker - eine Bedrohung ungeahnten Ausmaßes, die sorgfältig gedeutet werden muss. So kommt es in letzter Zeit ab und an vor, dass auch einer der zurückgezogen lebenden Zahlenmystiker die heimatlichen Stollen verlässt und in den Landen der Menschen, der Elfen oder gar Orks nach Antworten auf Fragen sucht, die er selbst sich noch nicht gestellt hat.

Von Fremden fühlen sich die erzzwergischen Zahldeuter oft missverstanden, genauso oft begreifen sie allerdings selbst nicht, wie sie den Herausforderungen des Lebens außerhalb der Berge begegnen sollen. Auf sich alleine gestellt und dabei schnell die eigene Hilflosigkeit bemerkend, streben die Zahlenmystiker häufig nach Anschluss an eine Gruppe, die ihnen Sicherheit und Schutz, aber auch Wärme und Freundschaft bietet.

In vielen Situationen können die mitunter haarsträubenden Deutungsversuche scheinbar zufälliger Zahlen erheiternd oder belastend für die Nerven der Gefährten sein. Oftmals aber ist der Zahlenmystiker mit seinem sehr guten Gedächtnis, dem sicheren Umgang mit Zahlen und seinen Kenntnissen in alten Sagen und Legenden jedoch auch eine Bereicherung - und sein sympathisch unverdorbener Charakter lässt ihn zu einem zuverlässigen und treuen Freund werden.

Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Bei weiten Reisen verzichtet auch der Zahlenmystiker auf bequeme und leichte Stoffe und schützt sich stattdessen durch feste Lederkleidung. Dazu trägt er stabile Stiefel, einen Wanderstab in der Hand und für den Notfall einen Sehnenschneider am Gürtel. An der Seite hängt auch, quer über den Oberkörper gebunden, ein gut gefüllter Wasserschlauch. Im festen Lederranzen verstaut er Proviant, bequeme Wechselkleidung und eine dicke Decke. Dem reisenden Zahlenmystiker sind neben Hammer und Meißel aber vor allem Feder, Tinte und Pergament die wichtigsten Utensilien. In einem kostbaren Büchlein notiert er sich verschiedene Zahlenfolgen oder vermerkt seine philosophischen Erkenntnisse - und wehe dem, der einen Blick hineinzuwerfen wagt.

Zitate des erzzwergischen Zahlenmystikers

»Wir sollten hier übernachten. Die Herberge hat zwei Eingänge, im Stall stehen vier Pferde und wir sind schon einen Achtel Stieg weit gelaufen.«

»Nein, nein, nein, Freunde! Wir müssen den mittleren Gang nehmen, denn es ist in Angroschs Sinne, dass wir die unharmonische Drei teilen -und nicht eins nehmen, wo zwei bleiben.«

»Warum müsst ihr Menschen immer so kurzfristig denken? Wenn wir in sechs Jahren aufbrechen, jährt sich das Verschwinden von Argrar Sohn des Admons zum einhundertundachtundzwanzigsten Mal - und dann wird es uns viel leichter fallen, ihn zu finden.«

›>Das Erscheinen des Schwarzdrachen - tja ... alle sieben mal achtmal dreizehn ... war das sein Alter vor dem ersten Tode in Jahren oder Monaten notiert? Dann will nur noch bedacht werden, dass des Angroschs Zunge im Meer der Neun zweimal im Jahrtausend spricht ... und dann ... Das ist es! Freunde, wir haben ein Problem - und zwar ein gewaltiges.«

Der erzzwergische Zahlenmystiker zu Spielbeginn:

LeP 28	AuP 32	MR 4	MU 10	KL 15	IN 13
CH 12	FF 13	GE 11	KO 12	KK 10	SO 8

AT-Basis 6 PA-Basis 7 FK-Basis 7 IM-Basis 9

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Gutes Gedächtnis, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zwergennase (3), Aberglaube 10, Goldgier 5, Höhenangst 5, Meeresangst 5, Neugier 8, Platzangst 5, Unfähigkeit: Schwimmen, Zwergenwuchs

Talentspiegel: *Kampf:* Armbrust 2, Dolche 1, Hiebwaffen 4, Raufen 1, Ringen 1, Säbel 0, Wurfmesser 0, Zweihand-Hiebwaffen 1; *Körper:* Athletik 1, Akrobatik -3, Klettern 2, Körperbeherrschung 0, Reiten -1, Schleichen 0, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung 4, Sich Verstecken 0, Singen 1, Sinnenschärfe 3, Tanzen 0, Zechen 1; *Gesellschaft: Etikette* 4, Lehren 8, Menschenkenntnis 6, Schriftlicher Ausdruck 5, Überreden 2, Überzeugen 2; *Natur:* Fährtensuchen -1, Orientierung 1, Wettervorhersage -2, Wildnisleben -1; *Wissen: Geographie* 4, Geschichtswissen 10, Gesteinskunde 4, Götter / Kulte 7, Hüttenkunde 5, Kryptographie 6, Mechanik 4, Philosophie 6, Rechnen 13, Rechtskunde 3, Sagen / Legenden 9, Schätzen 2, Sternenkunde 4; *Sprachen:* Muttersprache: Rogolan 15, Alte Sprache: Angram 8, Zweitsprachen: Garethi 15, Tulamidya 6, Lesen ! Schreiben [Rogolan] 14, Lesen / Schreiben [Angram] 9; *Handwerk:* Bergbau 2, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 1, Kochen 0, Lederarbeiten 1, Malen / Zeichnen 5, Schneidern 0, Steinmetz 6

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 7/7, Hiebwaffen 9/8, Raufen 7/7, Ringen 6/8, Säbel 6/7, Wurfmesser 7, Zweihand-Hiebwaffen 7/7 Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig

Ausrüstung: feste Lederkleidung, stabile Stiefel, Wanderstab, Sehnenschneider, Gürtel, Wasserschlauch, Lederranzen, Proviant (5 Rationen), bequeme Wechselkleidung, Wolldecke, Hammer, Meißel, Schreibfeder, Tinte, Pergament, Büchlein, 2 Zwergentaler

Der brillantzwergische Prospektor

Enttäuschung machte sich in ihm breit, als er den Gesteinsklumpen achtlos wegwarf Er war Anschamosch Sohn des Agamax, Urenkel des Bagamox, direkter Nachfahre der Zwillinge Tschabox und Tschabosch, allesamt bedeutende Gebirgs- und Gesteinskundige, allesamt erfolgreich im Auffinden neuer Fördergebiete und allesamt geachtete Leute in seinem Volk, dem Volk der Brillantzwerge.

Die jüngste Vergangenheit hatte von allen Opfer gefordert. Sie hatten ihre alte Heimat verloren und eine neue gesucht. Viele hatten dabei ihr Leben gelassen, und auch die größten Reichtümer seines Volkes schienen unrettbar verloren.

Trotzdem empfand er sein persönliches Schicksal als besonders unangenehm. Anstatt die Tradition seiner Sippe fortzuführen und nach Bodenschätzen zu suchen, wanderte er im rohstoffärmsten Gebirge umher, von dem die Stelen in Lorgolosch berichteten — im Windhag, wie die Berge von seinen menschlichen Begleitern genannt wurden.

Anschamosch schaute sich nach der Reisegruppe um. Noch konnten ihm die Menschen folgen, aber der Pfad wurde mit jedem Schritt steiler, der Boden rutschiger und der Abgrund zu seiner Linken tiefer. Normalerweise hätte er sich hier wohl fühlen müssen. Er liebte die Berge, genoss seinen eigenen Mut, ungeschützt und trotzig dem Reich der Drachen zu begegnen, und das Gefühl der Freude, wenn er einen neuen Fund machte. Hier, an diesem Ort aber fühlte er sich unwohl.

"Schätze gibt es hier nicht, oder hast du schon welche gefunden, kleiner Mann?", rief Alrik ihm von hinten zu. "Warum bringst du uns nicht einfach zu dem Drachen, dann töten wir ihn und nehmen uns seinen?", fügte der Mensch hinzu. Anschamosch schüttelte gütig den Kopf. 'Er weiß es nicht besser', sagte sich der Zwerg. 'Die Menschen sind wie kleine Kinder, ständig überschätzen sie sich.' Immerhin schien die Menschenfrau Palinai etwas verständiger zu sein. Nur mit einem Ohr hörte Anschamosch zu, wie nun zwischen ihr und Alrik ein Disput über Vernunft und Unvernunft entbrannte. "Sie streiten wie Kinder und ahnen nicht, in welcher Gefahr wir schweben", murmelte er missmutig und schaute angespannt zum Himmel. Die Luft ... irgend etwas war mit der Luft. Es waren keine Bodenschätze — damit rechnete er auch nicht mehr. Aber der Luftzug. Der schwefelige Gestank ...

Plötzlich war er sich sicher. Anschamosch rannte zurück in den Schatten der steilen Felswand, die sich rechts des Weges erhob. Er drückte Alrik an die Wand, schubste Palinai zu Boden und warf sich selbst hinter einen großen Felsbrocken. Nur einen Wimperschlag später schoss der gewaltige Drachenleib über die Klippe, keine fünfzig Schritt über ihnen. Mit einem kräftigen Flügelschlag tauchte er ab, dann segelte er in die tiefe Schlucht und verschwand aus ihrem Blickfeld.

Erleichtert sackte er in seinem Versteck zusammen. Er holte tief Luft, genoss das Ausatmen — doch dann stutzte er. 'Ist da etwa doch ...? Ja!' Vor ihm lag ein Silbertaler, vom Staub bedeckt, seit Jahren von Reisenden unbeachtet. Er rieb ihn kurz mit den Fingern, dann lächelte er zu Alrik hinüber, der noch immer mit weit aufgerissenen Augen in das Tal starrte.

Auf den Silbertaler deutend sagte er mit einem erleichterten Lachen: "Ich habe den Schatz, mein Freund. Und dort unten ist dein Drache."

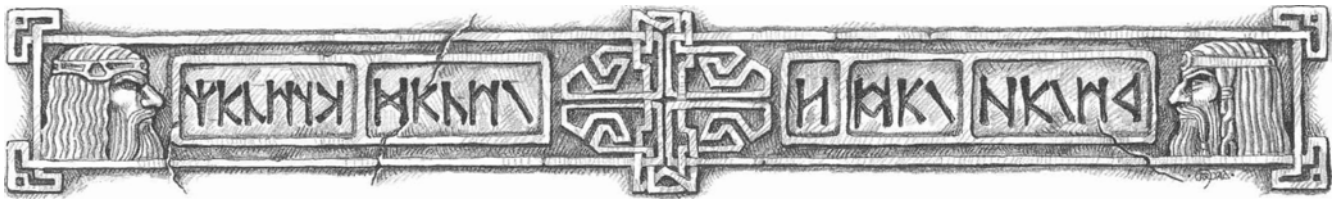
Hintergrund

Die Prospektoren der Angroschim durchstreifen nicht nur die weiten Tunnel der Bergwerke, um neue Erz- oder Goldadern zu entdecken oder ihre Ergiebigkeit zu schätzen. Ebenso oft sieht man sie einsam durch die Wildnis der Berge streifen, wo sie neben reichen Bodenschätzen auch nach Tälern Ausschau halten, die sich für eine Besiedlung eignen.

Die langen Wanderungen unter dem offenen Himmel bringen dem Prospektor Ruhm und Respekt ein, seine Erfolge sind für das ganze Volk eine Bereicherung. So verwundert es nicht, dass er oft um Rat gebeten wird, wenn es um die Belange jenseits der heimatlichen Binge geht. Der Prospektor fungiert als Repräsentant der Angroschim bei den Menschen der Berge, als Vermittler, Späher und Bote. Gerade im Volk der Brillantzwerge waren Prospektoren verlässliche Stützen bei der Suche nach einer neuen Heimat. Ohne sich auf ihren Sachverstand zu verlassen, hätte keine Sippe einen neuen Stollen bezogen — vor allem nicht in den Höhen des Raschtulswalls, wo Drachen, Wilde und andere Kreaturen leben, die seit Jahrtausenden Feinde der Angroschim sind.

Der Prospektor ist sich seines Standes innerhalb seines Volkes bewusst. Er weiß um die Gefahren seiner Arbeit und um den damit zu erlangenden Ruhm. Oft gibt er sich ganz dem Ziel hin, sein Ansehen zu mehren, und geht seinem Beruf deswegen mit einer Leidenschaft nach, die wenig Platz für andere Dinge im Leben lässt. Auch wenn er sich gerne im Kreise seiner Familie sieht — vor allem in der Rolle des Weisen, der den Kindern spannende Geschichten erzählt, die ihm wiederum mit aufgerissenen Augen und offenen Mündern lauschen —so akzeptiert er doch die Einsamkeit des ewig durch die Berge Streifenden. Für einen Zwerg hat er überdies verhältnismäßig häufig Kontakt zu Individuen anderer Rassen, was ihm ein recht diplomatisches Wesen verleiht und mitunter auch Gründe liefert, für längere Zeit das heimatliche Gebirge zu verlassen.

Mit der Zeit lernt der brillantzwergische Prospektor auch, die Eigenheiten anderer Kulturen zu akzeptieren. Von seinen eigenen Traditionen wird er deswegen aber keinesfalls Abstand nehmen, im Gegenteil. Das Besinnen auf die alten Werte stärkt ihn und gibt ihm die Kraft, die Hektik fern der Berge zu überstehen.



Kleidung, Waffen und Ausrüstung

Gegen Wind und \Vetter schützt sich der Prospektor mit fester Stoffkleidung. Dazu trägt er lederne Stiefel und das speckige Lederwams, oft einen breitkrempigen Hut tief ins Gesicht gezogen. Am breiten Ledergürtel baumeln Dolch, Hammer und eine kurzstielige Spitzhacke, in der Hand trägt er den schweren Echsenschläger, auf den er sich heim Gehen stützen kann. Zur Absicherung an gefährlichen Hängen hat der Prospektor immer ein langes Seil mit Kletterhaken und einen großen Ranzen (in dem auch kleine Beutelchen mit interessanten Gesteinsproben aufbewahrt werden) hei sich. Damit er auch längere Zeit unterwegs sein kann, gehören Nahrung, Wasserschlauch und Feuerstein samt Zunder genauso zur Ausrüstung wie ein zusammengerollter Schlafsack-und ein Kupferplättchen, das seine Heimat zeigt.

Zitate des brillantzwergischen Prospektors

"Hm, es liegt was in der Luft!"
"Schnell weiter - fürs Rumstehen bezahlt uns keiner!"
"Ein schönes Gebirge, Freunde. Erz gibt es reichlich, der Granit ist fest, die Schluchten sind tief die Felswände steil und die Drachen fern! Ein von Angrosch gesegneter Ort - fürwahr"

Der brillantzwergische Prospektor zu Spielbeginn:

LeP 30	AuP 37	MR 4	MU 13	KL 11	IN 13
CH 12	FF 12	GE 12	KO 14	KK 12	SO 7

AT-Basis 7 PA-Basis 7 FK-Basis 7 IM-Basis 10

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Schwer zu verzaubern, Zwergennase (3), Eitelkeit 5, Goldgier 9, Meeresangst 5, Platzangst 5, Unfähigkeit: Schwimmen, Vorurteile Menschen 6, Zwergenwuchs

Talentspiegel: *Kampf:* Armbrust 4, Dolche 4, Hiebwaffen 3, Raufen 4, Ringen 4, Säbel 0, Speere 3, Wurfmesser 0, Zweihand-Hiebwaffen 7; *Körper:* Athletik 3, Akrobatik -3, Klettern 5, Körperbeherrschung 2, Reiten -1, Schleichen 1, Schwimmen -2, Selbstbeherrschung 2, Sich Verstecken 2, Singen 0, Sinnenschärfe 5, Tanzen 0, Zechen 2; *Gesellschaft:* Menschenkenntnis 1, Überreden 3; *Natur:* Fährtensuchen 4, Fallenstellen 2, Fischen / Angeln 4, Orientierung 7, Wettervorhersage 5, Wildnisleben 5; *Wissen:* Geographie 3, Gesteinskunde 8, Götter / Kulte 1, Mechanik 1, Pflanzenkunde 5, Rechnen 1, Sagen / Legenden 4, Schätzen 7, Tierkunde 4; *Sprachen:* Muttersprache: Rogolan 9, Zweitsprache: Tulamidya 7, Lesen / Schreiben [Rogolan] 6; *Handwerk:* Bergbau 4, Fahrzeug Lenken 1, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 3, Kochen 4, Kristallzucht 3, Lederarbeiten 4, Malen / Zeichnen 6, Schlösser Knacken 1, Schneidern 3

Kampfwerte: Armbrust 11, Dolche 10/8, Hiebwaffen 9/8, Raufen 9/9, Ringen 9/9, Säbel 7/7, Speere 7/10, Wurfmesser 7, Zweihand-Hiebwaffen 12/9

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Höhlenkundig

Ausrüstung: feste Stoffkleidung, lederne Stiefel, Lederwams, breitkrempiger Hut, Gürtel, Dolch, Hammer, kurzstielige Spitzhacke, Echsenschläger (auch Zwergenschlägel genannt), Seil (10 Schritt), Kletterhaken Lederranzen, Nahrung, Wasserschlauch, Feuerstein und Stahl, Zunderdose, Schlafsack, Kupferplättchen, 2 Zwergentaler

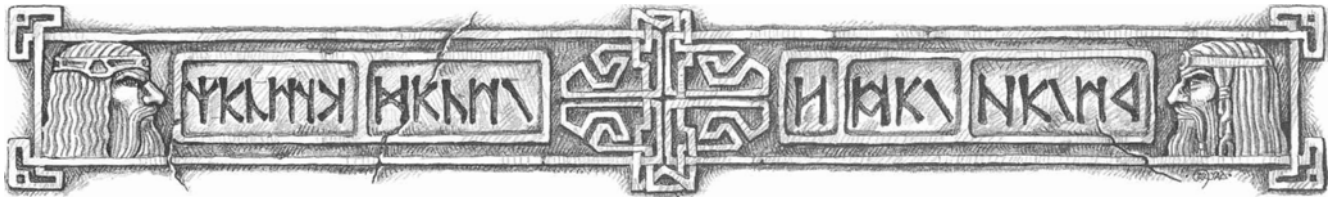
Regeltechnische Besonderheiten

Anmerkung zum Talent *Sinnenschärfe*

Die Wahrnehmung von Zwergen unterscheidet sich teilweise drastisch von derjenigen von Menschen (oder gar Elfen). So können sie oft feine Temperaturunterschiede wahrnehmen oder anhand von Ausdünstungen unterschiedliche Metalle und Mineralien regelrecht 'er-schnuppern' (siehe auch S. 31).
Andererseits haben die meisten Zwerge z.B. Schwierigkeiten, Farbtöne oder Blütendüfte voneinander zu unterscheiden. Geben Sie als Meister einem Zwerg einen Bonus von einem oder zwei Punkten auf die *Sinnenschärfe-Probe*, wenn es sich um eine besonders zwergentypische Art der Wahrnehmung handelt; verhängen Sie dagegen einen Malus in gleicher Höhe, wenn es sIch um einen 'unzwergIschen' Sineseindruck handelt.

Vorteile und Nachteile

- Adlige Abstammung (AH 106) bei Zwergen bedeutet, dass sie aus der Sippe des Rogmarok oder eines anderen wichtigen Amtsträgers stammen. Adliges Erbe und Titularadel sind für zwergische Spielercharaktere, die aus einer zwergischen Kultur stammen, nicht geeignet. (Für Angroschim aus einer menschlichen Kultur ist das in besonderen Fällen allerdings durchaus möglich.)
- Dämmerungssicht: Zwerge sehen in dämmrigem Licht besser als Menschen und erleiden daher bei schlechter Beleuchtung auch nur die Hälfte der Abzüge auf AT, PA, Fernkampfwerte und *Sinnenschärfe*-Proben, bei anderen Proben je nach Wichtigkeit des Gesichtssinnes und Meisterentscheid. (Vgl. AH 108)
- Resistenz gegen Krankheiten: Angroschim sind besonders widerstandsfähig gegen die allermeisten Krankheiten. Bei Resistenzproben gegen die Erkrankung oder Ansteckung bzw. beim Ausheilen einer Krankheit ist die KO um 7 Punkte erhöht (s. AH 110). Dagegen sind Zwerge besonders anfällig für die Seekrankheit. An Dumpfschädel erkrankte Zwerge werden zu ganz und gar ungenießbaren Gesellen und neigen zu Wutausbrüchen (Schlechte Eigenschaft Jähzorn +5). (Vgl. GA 207)
- Resistenz gegen mineralische Gifte: Zwerge sind gegen mineralische Gifte und andere schädliche Substanzen auf mineralischer Basis (wie zum Beispiel Quecksilber, Grünspan und Blei) in geringen Mengen vollständig immun und erleiden damit keine Schäden, ab größeren Mengen resistent, was bedeutet, dass bei den entsprechenden Resistenzproben die KO um 7 Punkte erhöht ist. (Vgl. AH 110) Gegen das Gift Tulmadron sind sie immun (KO +15). Dieser Vorteil ist auch der Grund, warum Zwerge trotz jahrzehntelanger Arbeit unter Tage so gut wie nie an einer Staublunge leiden.
- Schwer zu verzaubern: Alle Angroschim (außer Geoden) haben eine angeborene Resistenz gegen Zauberei: Alle Zauber mit den Merkmalen Herrschaft, Einfluss, Hellsicht, Form, Eigenschaften und Heilung, die auf sie angewendet werden, sind zusätzlich zu allen anderen Modifikationen um 3 Punkte erschwert. Es sind jedoch nur Zauber betroffen, die auf den Zwerg selbst wirken, nicht aber Flächeneffekte oder indirekte Auswirkungen. (Vgl. AH 110) Die Modifikation gilt auch bei der Wirkung von mit den entsprechenden Zaubern belegten Artefakten. Falls Sie die ZfP* des wirkenden Zaubers aus dem Artefakt nicht parat haben, können Sie folgende Faustregel verwenden: Um aus einem solchen Artefakt-Zauber einen Nutzen zu ziehen oder von ihm Schaden davonzutragen, muss für den Zwerg bei der Auslösung des Spruches mit dem W20 gewürfelt werden. Bei einer 1-15 kommt der Zauber wie gewünscht zur Wirkung, bei einer 16-18 nur mit reduzierter Auswirkung; hei Würfen von 19 und 20 wird eine Ladung des Artefakts wirkungslos verbraucht.
- Zwergennase: Alle Zwerge haben einen übernatürlichen Instinkt für das Aufspüren von Geheimgängen, verborgenen Türen oder Hohlräumen in Gemäuer und Gestein - auch wenn diese Einbauten so gut verborgen sind, dass zum Beispiel keine *Sinnenschärfe-Prohe* erlaubt (oder diese deutlich erschwert) ist. (Vgl. AH 111)



- Goldgier: Alle Angroschim (außer Geoden) haben am Anfang ihrer Abenteurerlaufbahn mindestens einen Goldgier-Wert von 5 (s. AH 113). Allen Gegenständen aus Edelmetall sowie Schmuck, Geschmeide und Edelsteinen bringen sie ein Interesse entgegen, das einem religiösen und mythischen Hintergrund entspringt: Denn alle Zwerge sehen sich berufen, im Namen Angroschs die Schätze der Erde zu bewahren und vor dem Zugriff feindlicher Mächte zu schützen. Ein Zwerg, dessen Goldgier-Wert 10 oder mehr beträgt, ist allerdings der auch unter den Angroschim als ungut geltenden Habgier verfallen und muss unter Umständen sogar mit dem Ausstoß aus der Sippe rechnen. In diesem Fall ist die Goldgier auch meistens mit den Schlechten Eigenschaften *Geiz* oder *Neid* gepaart. (Vgl. AG 157f£)
- Randgruppe (Zwerg ohne Feuertaufe): Der Zwerg oder die Zwergin hat die Feuertaufe nicht bestanden, hat damit niemals den Erwachsenenstatus in der Sippe erreicht und führt ein ewiges Leben als Kind. Zudem leidet der Zwerg unter Mutlosigkeit und großen Selbstzweifeln, da er bei diesem wichtigen religiösen Initiationsritual vor Angrosch selbst versagt hat. Eine schwächere Form dieses Nachteils besteht, wenn der Prüfling die Feuertaufe erst beim zweiten Versuch bestanden hat, denn dann muss er sein Erwachsenenleben mit dem Ruf eines Feiglings oder Schwächlings antreten und leidet fortan häufig an mangelndem Selbstbewusstsein. MU und CH eines solchen Zwerges sollten bei der Generierung den Wert 11 nicht überschreiten, der SO höchstens 5 betragen. Es ist unwahrscheinlich, dass ein solcher Angroscho oder eine solche Angroschna eine 'ehrbare' Berufsausbildung abgeschlossen hat.
- Schlechte Eigenschaft Alkoholismus: Angroschim können die Schlechte Eigenschaft Alkoholismus nicht wählen, d.h., sie werden von Alkohol nicht abhängig, egal wie viel und wie regelmäßig sie ihn zu sich nehmen.
- Stigma (Bartlosigkeit; —3 GP): Ein (männlicher) Zwerg, der unter der seltenen Krankheit der Bartlosigkeit leidet, wird in seiner Sippe 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 hinfällig und schutzbedürftig halten. Normalerweise werden solche Zwerge auch nicht für die Feuertaufe zugelassen (damit kommen hier zusätzlich die Einschränkungen aus dem Nachteil *Zwerge ohne Feuertaufe* zum Tragen). Das Leben eines derart bevormundeten Kahlkinnes verläuft öde und führt manchmal dazu, dass die Betroffenen sich von Stamm und Sippe lösen und ein Abenteurerleben unter den Menschen führen. Das Selbstbewusstsein eines solchen Zwergs ist meist so angeschlagen, dass er über kein sonderlich hohes Charisma verfügen sollte und in den Augen anderer Angroschim keinesfalls gut oder gar herausragend aussehen kann.
- Unfähigkeit: Schwimmen: Zwerge sind im Vergleich zur Größe sehr schwer, deshalb brauchen sie fast den doppelten Kraftaufwand, um ihren Körper über Wasser zu halten. Dies und ihre generelle Abneigung gegen größere Gewässer aller Art ist die Ursache dafür, dass kaum ein Zwerg jemals das Schwimmen erlernt. (Vgl. AH 117)
- Zwergenwuchs (-7 GP)*: Zwerge sind klein und kompakt gebaut, was sich in einer Reihe von Veränderungen niederschlägt, die in ihrer Summe einen Nachteil ergeben. Die wichtigste Einschränkung ist sicherlich, dass die Taktische Bewegung (Basis 112) von Zwergen um 2 Punkte GS niedriger (für einen durchschnittlichen Zwerg also bei GS 6) liegt als bei den 'Langbeinern'. Damit verbunden ist eine reduzierte Sprungweite und -höhe, nämlich (GE+KK-2) Spann weit und (GE+KK-4)/4 Spann hoch.
  Getragene Lasten behindern Zwerge(nwüchsige) jedoch deutlich geringer als andere: Sie können die aus Rüstung und Last resultierende BE halbieren, bevor sie sie von der GS abziehen.
  Die Marschgeschwindigkeit eines Zwergs beträgt ebenfalls die reduzierten 6 Meilen pro Stunde, jedoch wird dieses Tempo durch Behinderung (in normalem Rahmen, also bis zu einer Gesamt-BE von 6 Punkten aus Rüstung und Last) nicht weiter reduziert.
  Ebenfalls durch den Zwergenwuchs beeinträchtigt ist das Führen von Waffen, zu dem sie die entsprechenden Regeln unten und in MBK 86 finden. Zudem haben es Zwerge schwieriger, in den Landen der Menschen für sie passende Kleidungsstücke und Rüstungen zu finden bzw. sie müssen für Maßanfertigungen mehr zahlen.
  Die Kampfmanöver Ausweichen / Meisterliches Ausweichen sind für Zwerge um 1 Punkt erleichtert. Das Kampfmanöver Umreißen ist um 2 Punkte erleichtert, die erste Attacke eine Ausfalls ist um 2 Punkte erschwert. Im Waffenlosen Kampf sind für Zwerge die Manöver Hoher Tritt, Sprung und Sprungtritt nur zu fünffachen Kosten zu erlernen, auch wenn sie einen dazugehörigen Kampfstil erlernt haben; das Manöver Fußfeger kostet stets nur die Grundkosten, auch wenn kein zugehöriger Stil erlernt wurde.
  Experte: Das Kampfmanöver Gegenhalten ist um 2 Punkte erleichtert. Beim Kampf mit dem Trefferzonensystem (MBK 66ff) ist es für Zwergenwüchsige um 2 Punkte erschwert, den Kopfeines menschengroßen Gegners zu treffen, ein Schlag gegen die Beine ist allerdings um 2 Punkte erleichtert.
  (Anmerkung: Wenn in Ihrer Version von Aventurische Helden dieser Nachteil noch nicht aufgeführt ist, können Sie ihn ergänzen und entsprechend die dort aufgeführten Zwergenrassen allesamt um jeweils 2 Punkte verbilligen. In künftigen Ausgaben der Generierungsregeln wird er enthalten sein.)

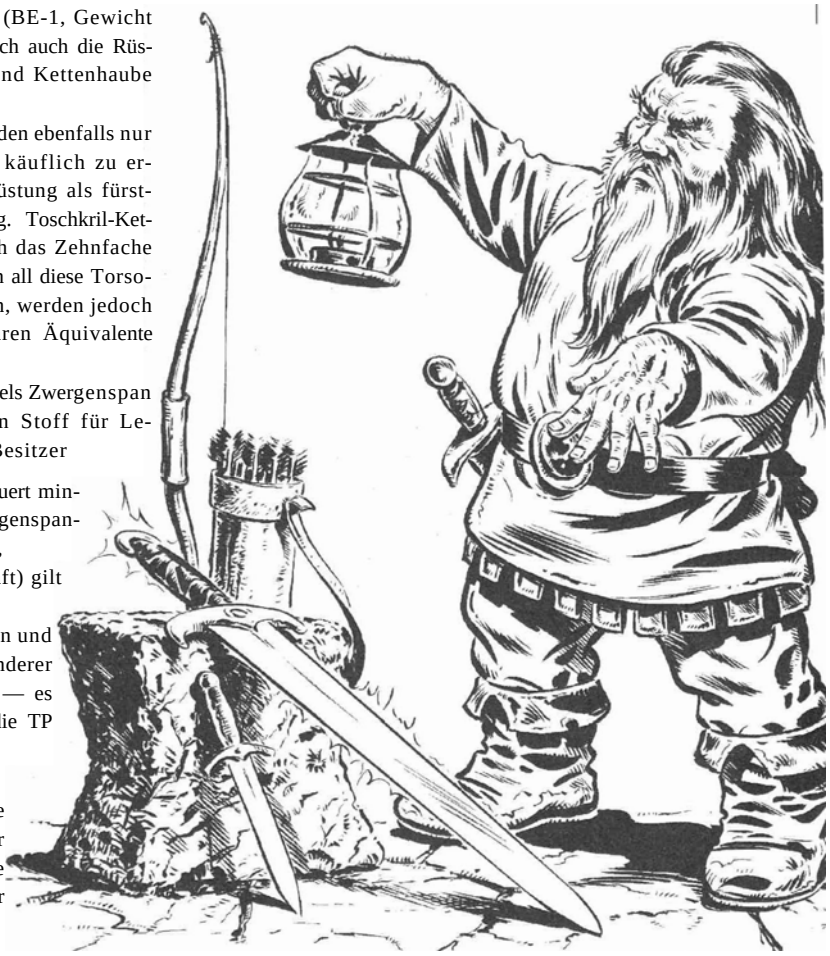
Sonstiges

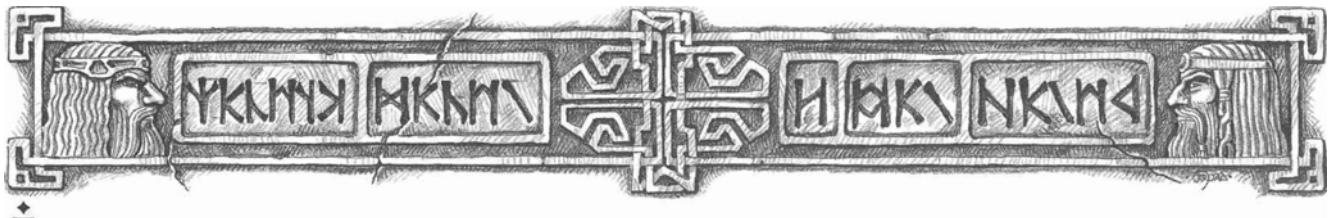
- Kleidung und Rüstungen: Rüstungen für Angroschim wiegen nur drei Viertel im Vergleich zu den menschlichen Ausfertigungen, haben aber dennoch die gleiche Schutzwirkung und kosten genauso viel wie vergleichbare Rüstungsteile für Menschen (es wird davon ausgegangen, dass Rüstungsteile als Maßarbeit gefertigt werden). Kleidung für Zwerge haben die meisten nichtzwergischen Schneider nicht vorrätig, so dass Zwerge diese meist maßschneidern lassen müssen, was sie knapp das Doppelte des normalen Preises kostet.
- Nothilf: Die Förderung der Genesung von Brandwunden durch einen Verband aus Nothilf-Blättern wirkt nicht bei Zwergen. (Vgl. ZBA 256)
- Waffen: Alle Waffen, die nicht speziell für Zwerge gefertigt sind (also alle außer Drachentöter, Drachenzahn, Felsspalter, Lindwurmschläger, Wurmspieß, Zwergenschlägel und Zwergenskraja), werden von Zwergen mit einem Malus von je einem Punkt auf Attacke, Parade und Trefferpunkte geführt; Ausnahmen hiervon sind Dolche und Speere. Alle nicht für Zwerge gefertigten Waffen mit einer Länge von 130 cm oder mehr (Ausnahme: Speere) können von Zwergen nur mit Abzügen von je 3 Punkten auf AT und PA und zwei Punkten auf TP geführt werden. Waffen, die von Menschen in zwei Distanzklassen (HN oder NS) geführt werden können, müssen von Zwergen in der jeweils niedrigeren Distanzklasse geführt werden. Ein Zwerg kann sich eine Waffe 'im menschlichen Stil' maßanfertigen lassen, was das Dreifache des angegebenen Listenpreises kostet und die Abzüge auf AT und PA verschwinden lässt (nicht jedoch die Einschränkungen bei den Distanzklassen). Eine solche Waffe ist etwa drei Viertel so lang und drei Viertel so schwer wie eine entsprechende menschliche Waffe und richtet 1 TP weniger an. (Vgl. das Kapitel zu den Zwergischen Waffen Seite 52, MBK 86 sowie AvAr 7)
- Wirselkraut: Zwerge vertragen kein Wirselkraut, denn sein süßsaurer Geschmack ist für sie so unerträglich, dass sie es nach kurzer Zeit wieder hervorwürgen, weswegen die Angroschim dieses Kraut auch nur als Abhilfe bei einer Magenverstimmung oder Vergiftung benutzen. Auf eine Wunde gelegt, erzeugt Wirselkraut einen juckenden Ausschlag. Um es zu sich zu nehmen, muss einem Zwerg eine *Selbstherrschungs-Probe +6* gelingen — und auch dann können (ebenso wie bei der äußeren Anwendung) nur 2 LeP zurückgewonnen werden. (Vgl. ZBA 273£)

Waffen und Rüstungen aus Zwergenstahl und anderen Materialien

- Eine Waffe aus Zwergenstahl (BF-2), angefertigt von einem zwergischen Meister, kostet mindestens das Fünffache des normalen Listenpreises.
- Für ihresgleichen, gelegentlich auch für gutes Gold an Außenstehende, fertigen die Zwerge sehr oft meisterliche Kettenrüstungen an, deren filigrane Ringe so geschmeidig sind, dass sie dem Träger sehr viel mehr Bewegungsfreiheit lassen (BE-1, Gewicht —10 %; Preis x5). Im Zonensystem erhalten dadurch auch die Rüstungsteile Kettenbeinlinge, Kettenhandschuhe und Kettenhaube (mit/ohne Gesichtsschutz) einen Stern.
- Toschkril-Plattenrüstungen (RS+ 1, Preis x8) werden ebenfalls nur von Zwergen hergestellt. Sie sind sehr selten käuflich zu erwerben, eher noch bekommt man eine solche Rüstung als fürstliches Geschenk von einem dankbaren Bergkönig. Toschkril-Kettenhemden haben ebenfalls RS+ 1, kosten jedoch das Zehnfache eines normalen Kettenhemds. Im Zonensystem haben all diese Torsorüstungen und Rüstungsteile RS+ 1 in allen Zonen, werden jedoch in Bezug auf die Behinderung wie ihre regulären Äquivalente gewertet.
- Klingenwaffen (Schwerter, Säbel, Dolche), die mittels Zwergenspan (BF-4, TP +2) angefertigt wurden, bilden den Stoff für Legenden und haben noch nie durch Verkauf den Besitzer gewechselt. Die Herstellung einer solchen Klinge dauert mindestens acht Jahre; es ist nicht möglich, die Zwergenspan- mit anderen Techniken zu kombinieren. Für Äxte, Speere und Infanteriewaffen (mit hölzernem Schaft) gilt BF —2, TP +1.
- Die obigen Aussagen gelten natürlich nur für Waffen und Rüstungen, bei denen die Verwendung besonderer Materialien und Schmiedetechniken sinnvoll ist — es gibt natürlich keine Toschkril-Krötenhäute, und die TP einer stumpfen Waffe erhöhen sich durch die Verwendung von Zwergenspan ebenso wenig.
- Armbrüste zwergischer Machart, die über die übliche Massenware hinausgehen, sind entweder von besonders präziser Machart (Zuschläge auf die Fernkampf-Probe um 1 vermindert, Ladezeit für Balläster —1 Aktion, für Leichte und Windenarmbrust sowie Gandrasch —2 Aktionen, Einsetzen des Magazins heim Eisenwalder —2 Aktionen) oder mit einem besonders starken Bogen versehen (TP + I, Reichweite +10 %, nur Balläster, Leichte oder Windenarmbrust). Die beiden Methoden sind nicht kombinierbar und bedeuten jeweils einen verdoppelten Preis.

(Weitere Informationen zur Waffenherstellung und ausführliche Regeln zu Material und Verarbeitung finden Sie im Aventurischen Arsenal auf den Seiten 124ff.. Die Waffenbau-Regeln aus MFF 51ff. können nicht zusätzlich angerechnet werden.)





Index

A

Abatrox 11-12,25
Aberglaube 35
Aboralm 11. 16
Aboralm 8, 26, 85
Aboralms Kinder 14, 16, 25, 85
Abstammung 37
Abu Terfas 125
Achaz aus Zwergensicht 133
Achazsicht auf Zwerge 134
Achtlingsgeburt 36
Moment 124
Adamantosch Sohn des Agox 120
Addiermaschine 63
Adlige Abstammung (Regeln) 142
Agam Bragab 87, 88
Aghira Tochter der Hescha 13-14, 85
Aghiras Statue 101
Agrescha 8
Ahnenhalle 60
Ahnenverehrung 34
Erzzwerge 76-77
Wilde Zwerge 88
Alagrimm 16, *24*, 103, 114
Alara Paligan 120
Alarasruh 120
Alben 102
Albenhus 91, 102
Alberic Sohn des Arthag 85
Albrax Sohn des Agam 24, 25, 71,105, 110-111, 113
Albumin 89, 110
Alchimist (Profession) 136
Alchimisten-Bruderschaft 75
Aldec Praiofold II. 20
Aldiran von Wergen 18-19
Algoram 105, 106
Algormosch 105, 106
Alkoholismus 29, 66, 143
Allmächtiger Baumeister der Welt 75
Allvater Erdenfürst 79
Alphabet 39
Alt-Angbarer Starkbier 65
Alte Drachen 7
Ah-Zwergisch 12, 41
Alveran 7
Amboss als liturgischer Gegenstand 32
Ambossgebirge 9, 15, 25, 27, 71, 105, 121, 122
Ambossmorchel, Rotgoldene 70
Ambosszwerge 9-10, 15, 17, 18, 19, 25, 50, 71-74
Architektur 71-72
Bärte 73
Ehe 72
Erztaufe 72
Feuertaufe 72
Geoden 74
Geselligkeit 72
Glaube 32, 72
Handwerk 73
Helden 27
Kampfesmut 73
Kleidung 72
Körperpflege 72
Lebensweise 71-72
Magie 73-74
Mahlzeiten 72
Musik 67-68, 72
Ritus 34
Schmiedekunst 73
Siedlungen 59,72
Sippen 73
Verbreitung 71
Waffen 73
Wandernde 74
Weltsicht 72
Wirtschaft 73
Ambosszwergische Schachtfegerin (Archetyp) 138-139
Ambros
Sohn des Aragax *v.* Kosch 21, 25, 77
Ambrosias 67
Ancarion der Rote 8, 26, 96
Andrasch Sohn des Athax 9, 71
Angbar 21, 66,91,104, 119
Gründung , 18
Angbarer Ambrosias 67
Angbarer See 21, 28, 77, 104
Angbarer Warenschau 38
Angbarer Zwergenbock 65
Angbarosch
Sohn des Asmond 18-19, 25, 77, 104
Angenburg 19
Anghrashak 107
Anghravash 108
Angoramtosch 108
Angraborosch 106
Angrak 51
Angralosch 82, 83
Bergkönig 114
Bergkönigreich 108
Angram 41
Erfindung *12*, 25, 125-126
Angraula Tochter der Xaraula 126
Angro Xor 101
Angrolmûr 121
Angrosch 7, 8, 32, 75
Angrosch Gurthar 25
Angroschellen 67
Angrosch-Priester 11.25,32, 33
Kultsprache 41
Profession 136
Angroschs Axthieb 95-96
Angroschs Heiligtümer 32-33
Angroschs Schmiede 27
Angroschs Strafgericht 26
Angroschs Waffenmeister/-träger 15, 22, 72, 106, 113-114
Angroschs-Schacht 59
Answin von Rabenmund 22
Antimonia, Duftende 69
Apep 122
Arbabramalog 124-125
Archetypen 136-142
Architektur 56-61
Ambosszwerge 71-72
Brillantzwerge 82
Erzzwerge 75
Hügelzwerge 78
Ardorag 16,85
Arganbrox 64
Arkandor 23
Armbrust 55, 62, 63
zwergische Fertigung (Regeln) 63
Erfindung 8, 25, 62
Erste 124-125
Ans 18
Arombolosch Sohn des Agam 22, 23,
Arsenzker 69
Artox 42
Arvepass 111
Assaf Sohn des Kasim 13, 15-16,
Aswadur
Sohn des Alberik 14, 28, 77, 64
Atebrox 64
Athax Stahlauge Sohn des Gurthar 9, 25, 27, 42. 71, 106
Auelfen 19
Auelfensicht auf Zwerge 134
Aufzüge 64
Augenfarben 30
Aurin 83
Auringrom-Sippe 83
Auromox 64
Ausfall (Regeln) 143
Äußerlichkeiten 30
Aussprache des Rogolan 39
Ausweichen (Regeln) 143
Auszug der Zwergensippen 13-14
Axthieb Angroschs 95-96
Ayalamone Silberstreif 118

B

Baliho 19
Bân Anghrachan 108
Barde (Profession) 134
Barinda 77, 103
Barobarabba 12, 25, 26, 44
Barobra 36
Baroschem 65
Baroscht 64
Baroschtrom 64
Bärte 30
Ambosszwerge 73
Brillantzwerge 83
Hügelzwerge 79
Bartlosigkeit (Regeln) 143
Bastler 65
Archetyp 136-137
Profession 134-135
Batangr 56
Baukunst siehe Architektur
Beilunker Berge 17, 82
Beilunker Zwerge 82
Belagerungswaffen 55
Beleuchtung 69-65
Bergbau 51-52
Beleuchtung 65
Bergfreiheit 94
Bergkönig vom Eisenwald 114
Bergkönig vom Phecanowald 115
Bergkönig von Angralosch 114
Bergkönig von Koschim 114
Bergkönig von Waldwacht 113-114
Bergkönig von Xorlosch 115
Bergkönigreich 94
Beschar-Sippe 83
Bestattung 34
Erzzwerge 76
Beutel-Bovist 69
Bewahrer der Kraft 12, 74, 116
Bewahrer des Feuers 107
Bier 28, 65-66
Erzzwerge 74
Bier-Bovist 65, 69
Bierkobolde 66
Biersorten 65
Blaak 85
Blasius v. Eberstamm zu Kosch 24, 104
Bleivergiftung 142
Bogarosch 26
Bonderik 22, 25, 89, 113, 120
Bonglorosch 11)3
Borbarad 21, 23, 24, 25
Borderic von Ferdok 18
Borgasim 27, 106
Borgime 8
Boroschim 71
Boruk 64
Borxkel 66
Bosnickel 88
Bosparan 18, 19, 20
Brandabwehr 65
Brandan
Sohn des Brodosch 10-11, 24, 25
Brandon 11
Brandwunden (Regeln) 143
Brauchtum 38-39
Hügelzwerge 78-79
Wilde Zwerge 88
Braugreven 80
Braukunst 65
Brautmond 40
Brautwerbung bei Brillantzwergen 84
Brenan 11
Brendon II
Brennender Stein 26
Brigon-Horas 20
Brillant 82
Brillantzwerge 23-24, 82-85
Architektur 82
Bärte 83
Brautwerbung 84
Entstehung 17, 25
Geoden 84
Glaube 83
Gottesbild 32
Helden 27-28
Kleidung 83
Körperpflege 83
Kunstsinn 84
Lebensweise 82-83
Magie 84
Musik 68, 84
Ritus 34
Schwertgesellen 136
Siedlungen 59
Sippen 83
Tierzucht 84
Verbreitung 82
Wandernde 85
Weltsicht 83
Wissenschaft 84
Brillantzwergischer Prospektar (Archetyp) 141-142
Brobim 15,87
Brogar 8, 26
Brogars Kinder 15, 25, 87
Brogin-Horas 25
Brok 64
Brombo 103
Brot-Bovist 69
Brox 64
Bruderrat 8
Bruderschaften der Erzzwerge 75
Brumborim 77
Brumil 15
Brunekka 26
Bund auf Ewig 19, 24, 25
Bund des Wahren Glaubens 61
Bund von Feuer und Erz 36
Ambosszwerge 72

C

Calaman Sohn des Curthag 12-14, 15-16, 17, 25, 45, 82
Calamans Kummer 15-16
Calamans Rüstung 125
Calamans-Krone, Silberne 70
Calbrozim 102
Cendrasch Sohn des Odmar 82, 108, 110, 114, 117
Chap Tabungapa 122
Charakter 31-32
Charissia 24
Ciorana Tochter der Ciodrax 100
Codierung 41
Corrosch Sohn des Dorro 28, 68
Corroschs Klage 28, 68
Cramaddo 100
Crammay Trollfreund
Sohn desCarmaron 17, 27, 134
Curoban 8, 26, 82
Curobans Kinder 13, 17, 25, 82

D

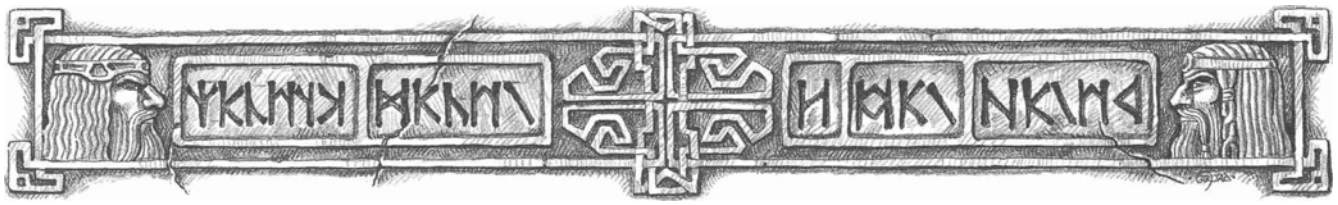
Damdrabosch 122
Dämmerungssicht (Regeln) 142
Dämonenbeschwörer aus Zwergensicht 132
Dämonenschlacht, Dritte 24
Dämonenschlacht, Erste 19
Dämonenschlacht, Zweite 20, 25
Dampfkraft 65
Darbasch 11-12
Darbosch-Sippe 76
Dargrim Steinletter 66-67
Darpatien 77
Dartang-Sippe 83
Delikatessen 67
Denkschulen der Geoden 127
Diamantene Sultane 14
Diener Sumus II, 127
Dietrich 63
Djer Angravash 82, 108
Domadim 82
Dorgrosch 64
Drache, der 76
Drache, Goldener 7, 16
Drachen 42-44
Alte 7
Drachenfrieden 42
Drachenhetzer von Koschim 75
Dracheninsel 97
Drachenkämpfer 43, 100
Drachenkraft 32
Drachenkrieg, Erster 7, 25
Drachenkrieg, Zweiter 15, 17, 25
Drachenkulte der Menschen 44
Drachensteine 71, 121-122
Drachentöter 54
Drachentrutz 53, 100
Drachenzahn 43,55
Draconiter 44
Drasch 64
Drax rardosch 31, 37
Dritte Dämonenschlacht 24
Drom 64
Druiden, Entstehung 17
Drumod 64
Druup 85
Duftende Antimonia 69
Dugobalosch 23
Dumad 64
Dumgaschom 25, 122
Dumpfschädel 142
Dumron Okosch 14, 21
Dunkelmond 40
Dunkle Zeiten 19

E

Echsenschläger 54
Echsenwesen aus Zwergensicht 133
Efferd 72
Eherne Gilde 75
Ehernes Schwert 15, 87
Ehernes Zeitalter 17-23, 24
Eisenhütt 105
Eisen ring 95
Eisenwald 8, 9, 17, 21, 25, 74, 101, 105, 123
Bergfreiheit 101-102
Bergkönig 114
Eisenwalder 55
Eiserne Stadt Isnalosch 101
Eisschlüssel 7, 25
Eiszinnen 15, 87, 88
Elementarherr des Erzes 10, I I
Elementarkriege 10, 25
Elemente, Tal der 10, 20, 123
Elenvina 102
Elfen 10, 19
aus Zwergensicht 132
Elfenkriege 19, 25
Elfensicht auf Zwerge 134
Endloser Heerwurm 24
Endurium 49
Erben des Ambros 106
Erbgreve 80
Erdgeborene 7
Erdkraft 32, 77
Erfinder 65
Erfindungen 62-65
Erschaffung der Welt 44-45
Erste Dämonenschlacht 19
Erster Drachenkrieg 7, 25
Erster Zug der Oger 18
Erzähler (Profession) 134
Erzbärte 106
Erzelementarherr 10, II
Erzener Weg 43
Erzenes Hemd 26
Erzmusik 67
Erzschlüssel 10, 24, 25
Erztaufe 36
Ambosszwerge 72
Erzzitadelle 24
Erzzwerge 9, 15, 17, 21, 23, 25, 74-77
Ahnenverehrung 76-77
Architektur 75
Bestattung 76
Bier 74
Bruderschaften 75
Feste 74
Geoden 77
Gesellschaft 75
Glaube 75-76
Gottesbild 32
Helden 27
Humor 75
Kleidung 75
Kunst 75
Lebensweise 74-75
Magie 77
Musik 68
Punktelisten 75
Ritus 34
Siedlungen 60
Sippen 76
Totenbrauchtum 76-77
Verbreitung 74
Wandernde 77
Weltsicht 75-76
Zahlenmystik 76
Zeitbegriff 75
Erzzwergischer Zahlenmystiker (Archetyp) 139-140
Eschin vom Quell 20, 25
Eslam von Almada 21
Esse der Toten 122
Essen 67
Ewige Lampe 26

F

Fafka Sohn des Dafka 87, 81
Famerlor 7, 16,
Familie 35-38
Fantholi 21
Fargol Sohn d. Fanderam 74, 101,11
Farxima Steinletter 66-67
Fasar 91, II!
Feiermond 41
Feilschern 5
Feindschaft zwischen Elfen und Zwergen IC
Fein mechanik 63
Feinsanduhren 63
Fekol 45, 83
Feligra Steinletter 66-67
Felsmusik 67
Felsspalter 54
Fengatosch Sohn des Fenbalik 46
Fengromox 46
Feqz 13
Ferbalosch 38
Ferdok 77, 105
Grafschaft 105
Ferdoker Gerstenbräu 65
Ferhn Sohn des Fendahl 107



Fernkampfwaffen 55
Feste 38-39
Erzzwerge 74
Hügelzwerge 79
Festumer Zinseszinstafel 63
Feuerfälle von Algormosch 105, 106
Feuermond 40
Feuerschacht 33, 34, 59
Feuertaufe 33, 36
Ambosszwerge 72
Hügelzwerge 78-79
Feuertempel von Algoram 105, 106
Finsterkamm 17, 125
Finsterkammzwerge 23, 89-90
Hochkönig 23
Finsterkoppenbinge 120
Finstermark 35. 72
Finsterzwerge 25, 90, 14
Firun 24
Firunswall 16,25
Flammen Simias 69
Flammender Aar 55
Flechten, säureabsondernde 123
Fledermaus 83
Fluch von Ungorosch 18
Foslarin-Sippe 19
Fosslinger'sche Schandbartkrise 23
Fran-Horas 82
Freischar Saljeth 127
Freunde Lorgoloschs 11, 47
Freunde Sumus 40
Frieden, Großer 88
Frostmond 28
Fryna 8, 26
Fuchskind 18
Furalm 104
143

G

G'Rolmur 121
Gafka Sohn des Mafka 89, 120
Galdor 118
Gallotep 89
Galotta 24
Gandla Tochter der Gorscha 89
Garathan 27, 43
Gar. der Händler
Sohn des Garmosch 27, 64
Garbalon
Sohn des Gerambalosch 90, 113
Gareth 20
Gargolax-Sippe 21, 22
Garlox-Sippe 73
Garoscha Hügelbräuer 28
Garten Pyrdacors 10
Gartenbau 69-70
Gartenelfen 78
Gaststuben Aventuriens 119
Gehet 34
Geburt 33,36
Geburtstag 38
Gegenhalten (Regeln) 143
Gekarosch-Sippe 83
Geld 64
Geldor von Eberstamm 24
Gemeinschaft
der Freunde Lorgoloschs 82
Geoden 126-128
Ambosszwerge 74
Brillantzwerge 84
Denkschulen 127
Erste 10, 25
Erzzwerge 77
Glaube 126-127
Hügelzwerge 81
Lebensweise 127
Schrift 12
Spaltung 11-12
Wilde Zwerge 88
Geodenzirkel 127
Gergaltôr 108
Gerosch-Sippe 76
Gerstenbräu, Ferdoker 65
Gesang 68
Geschichtsüberblick 25
Geschlechterverhältnis 32
Geschütze 55
Geschwindigkeit (Regeln) 143
Geselligkeit
Ambosszwerge 72
Hügelzwerge 79
Gesellschaft der Erzzwerge 75
Geweihte Professionen 136
Gewicht der Zwerge 30
Gewichte 64
Gewürze 67
Ghambir Sohn des Gruin 102, 115
Giganten 7
Gilemon Sohn des Gillim 22, 23, 24, 25, 74, 103, 114
Gilmoxor 103, 114
Gipsverband 65
Gjalskerland 85
Glaube 32-35
Ambosszwerge 32, 72
Brillantzwerge 83
Erzzwerge 75-76
Geoden 126-127
Hügelzwerge 78
Wilden Zwerge 87-88
Glimrang 26
Glost 88
Glühende Bingen von Roterz 105
Goblins 17. 18, 19, 25
Goblins aus Zwergensicht 133
Goldauge von Umrazim 16, 23
Goldene Stadt 14
Goldene Xorloscher Knolle 70
Goldener Drache 7, 8, 16
Goldener Hort 8
Goldenes Tor von Xorlosch 98
Goldenes Zeitalter 15
Goldgier (Regeln) 143
Goldpilze 69-70
Golems 10
Goraxanosch Sohn des Gexabasch 125
Gorfar
Sohn des Gurobead 74, 108, 115
Gorschafortbrumborim 77
Götter 7
Göttersagen 45-46
Götterzahn 104
Gottesbild 32
Grafschaften der Zwerge 94
Grambalda Tochter d. Gramba 77, 80
Grambax-Sippe 80
Grammatik des Rogolan 39
Gramosch Sohn des Gorro 97
Gratenfels 110
Grauensee 104
Gravesh 16
Greifax Rechtsetzer
Sohn des Garuban 20, 25, 92, 97
Greifax Windmeister
Sohn des Goratox 23, 117-118
Greifaxpalast 96,97
Greifenfurt 19
Greifenpass 18
Greifensitz 107
Gering 80
Grenzgreven 8(1
Greven 80
Gringulf von Widderstein
Sohn des Gromosch 115
Grolme 9, 25
aus Zwergensicht 133
untere 121
Grook 85
Groschaboroschim 71
Groschadomadim 82
Groschamortarim 71
Groscharoroximangrasch 74
Groschka Tochter der Bulgi
und des Rabosch 106, 116
Groschmarox 106
Größe der Zwerge 30
Große Gilde von Fasar 110
Große Mauer von Vallusa 20, 25
Große Narrheiten 76
Großer Frieden 10, 11, 47
Großer Sch lichter 28
Grotho Sohn des Grau 80
Growin Sohn des Gorbosch 115
Grubenlaterne 65
Grubosch von Wedenstein 102
Grundeon
Sohn des Grabosch 61, 82, 119
Grundsteinbrüder 75
Grünspanvergiftung 142
GS (Regeln) 143
Gurthar 8,25
Gussmaurer (Profession) 135

H

H'Ranga 72
Haarfarbe 30
Halkaresch-Sippe 73
Hallen der Heilung 100
Hammerhöhle Malmarzrom 105, 106, 122-123
Hammerschlag, Schmieden von 105
Hammerwerke mit Dampfbetrieb 65
Handwerk der Ambosszwerge 73
Handwerk der Hügelzwerge 80-81
Handwerk der Wilden Zwerge 88
Harbosch 8, 26
Hardelbach 95-96
Hargen Fosslinger 18
Harmosch
Sohn des Zahariamosch 119
Hautfarbe von Zwergen 30
Heilige Flamme 32
Heilige Halle 59
von Xorlosch 98-99
Heilige Stelen von Xorlosch 41, 44
Heimeling 104
Heldin von 28
Heimkehrersiedlung 96
Heimmond 40
Heimsteine 79
Hela-Horas 14, 20
Heldenkönig 21
Heldensagen 45-46
Heldenzeit 19, 23-24
Heldin von Heimeling 28
Heller Wandpilz 69
Helles Ferdoker Gerstenbräu 65
Herren der Erde 11-12, 127
Hesinde-Geweihter (Profession) 136
Himmelsfeuers, Schlacht des 8, 25, 26
Himmlische 7
Hitzemond 40
Hochelfen 10 16
Hochkönig 8,113
Finsterkamm-Zwerge 22, 113
Hoher Tritt (Regeln) 143
Höhlenspinne als Spezialität 67
Hohlmaße 64
Hopfinger-Sippe 80
Hort, Goldener 8
Hügelinge 77
Hügellande, Grafschaft 104
Hügelzwerge 19, 21-22, 23, 77-81
Abenteurer 81
.Architektur 78
Bärte 79
Brauchtum 78-79
Feste 79
Feuertaufe 78-79
Geoden 81
Geselligkeit 79
Glaube 78
Gottesbild 32
Handwerk 80-81
Heimsteine 79
Helden 28
Kampfesmut 79-80
Kleidung 79
Kochkunst 79
Körperpflege 75
Lebensweise 78
Magie 81
Musik 68
Ritus 34
Siedlung 61
Sippen 80
Verbreitung 78
Waffenhandwerk 79-80
Wanderaxt 79
Weltsicht 78
Wirtschaft 80-81
Hügelzwergischer Bastler (Archetyp) 136-137
Humor der Erzzwerge 75
Humusschlüssel 7, 25
Humuszitadelle 7
Hurdosch Tunnelgräber
Sohn des Bardosch 46
Hüter der Esse 33
Hüter der Flamme 78, 104, 117
Hüter der Hämmer 94
Hüter der Tradition 33
Hüter der Wacht 33

I

Ibralosch Sohn des Igen 77, 104, 117
Igrim 46
Ingerimm 7
Ingerimm-Geweihte
aus Zwergensicht 132
Ingerimm-Geweihter (Profession) 136
Ingerimms Hammer 114
Ingerimms Schlund 122
Inglut 104
Ingra 15, 87
Ingrahall 24, 104
Ingrakuppen 8, 74, 94
Ingrala 8
Ingramm Sohn des
Ilkor von Schlund 77, 107, 116
Ingrascha Tochter der Irin 82, 108, 114, 117, 124
Inquisition 20
Inseln im Nebel 16
Instrumentenbau 69
Isenhag 102-103,115
Isnalosch 101
Isnatosch 101

J

Jalla 28
Jandrime Tochter der Jorna 46
Jel—Horas 19
Jenseits 33
Jorhag Albraxus Schnurrzahn
Sohn des Rabbasch 119
Jormune 8

K

Kagorin-Sippe 123-124
Kagrim 46
Kalguna Tochter der Algra 122
Kaiman von Nilsitz 101
Kampfesmut hei Ambosszwergen 73
Kampfesmut bei Hügelzwergen 79-80
Kampfmanöver (Regeln) 143
Kampftaktiken 52-55
Kapellmeister 68
Kar domadrosch 13
Katra Baxrari 41, 75
Keshal Anghra 108
Kettenhemd 55
Kettenrüstungen (Regeln) 144
Kharkush 85
Khôm 10, 16
Khunchomer Berge 71
Kibrom 122
Kinder Aboralms 14, 16, 25, 85
Kinder Aswadurs 77
Kinder Barindas 77
Kinder Brogars 15, 25, 87
Kinder Curobans 13, 17, 25
Kinder der Erde 7
Kinder des Himmels 7
Kinder des Ordamon 8, 26
Kinder von Tulam 13
Kiramosch Sohn des Korgamosch 125
Kissenbovist 69
Klamorax-Sippe 37
Klan 37
Kleidung
Ambosszwerge 72
Brillantzwerge 83
Erzzwerge 75
Hügelzwerge 79
Regeln 143
Kobold, Bier- 66
Kochkunst der Hügelzwerge 79
Kohlestaubsalbe 72-73
Kombinationsschloss 63
Kompass 65
Kur-Geweihter (Profession) 136
Kor-Knaben 24, 118
Korogai-Orks 22
Koronam-Sippe 21
Körperbau 30
Körperpflege
Ambosszwerge 72
Brillantzwerge 83
Hügelzwerge 79
Koschberge 14-15, 18, 19, 23, 74, 103
Koschim 22, 23, 24, 25, 103
Bergfreiheit 103
Bergkönig 114
Koschimer Rostbratling 69
Koschtal 104
Koschwacht 19
Kräne 64
Kriegerakademie 52
Kriegerkönig 21
Kristallwände 82
Kristallzüchter (Profession) 135
Kubas Sohn des Doro 77, 119
Kugelzwerge 77
Kultsprache der Angrosch-Priester 41
Kunst der Brillantzwerge 84
Kunst der Erzzwerge 75
Kupferblatt-Sippe 80
Kusliker Winkelmaßtafel 63

L

Lagosch-Sippe 21
Längenmaße 64
Langlebigkeit 130
Largorax 11-12
Laternenpilz 69
Lebende Gemme 26
Lebensflamme 33
Lebensfunke 33-34
Lebensmittel 67
Lebensweise
Ambosszwerge 71-72
Brillantzwerge 82-83
Erzzwerge 74-75
Geoden 127
Hügelzwerge 78
Tiefzwerge 86
Wilde Zwerge 87
Legenden 44-47
Leuchtender Schild 26
Leuchtpilze 64,69
Leviatanim 7
Lex Zwergia 20, 25. 132-13
Liebfelder aus 92, 110
Zwergensicht 54
Lindwurmschläger 106
Loganoth 25, 108, 122
Lorgolosch 17, 77, 104, 117
23-24, 56
Lorthax Sohn des
Loin von 38, 58
Lotsch 105 106

M

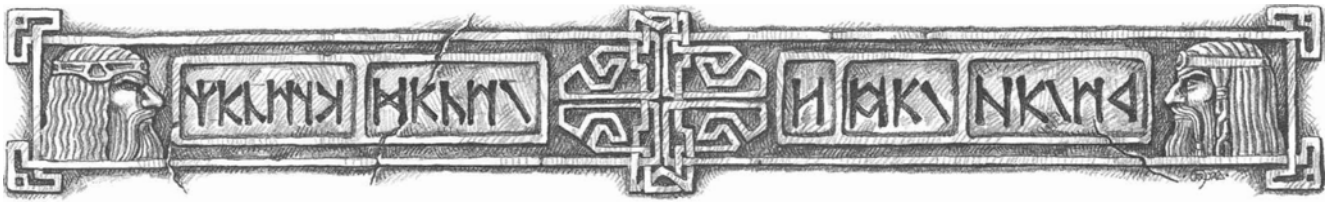
Magie
Ambosszwerge 73-74
Brillantzwerge 84
Erzzwerge 77
Hügelzwerge 81
Wilde Zwerge 88
Magiedilletanten 136
Magier aus Zwergensicht 132
Magieresistenz 29
Magierkriege 21
Magnetismus 65
Makamesch 101
Malmar 106
Malmarrax 94
Malmarzrom 105, 106, 122-123
Mantrash'Mor 61
Maraskankette 71, 124
Marderzwerge 82
Mardugh Orkhan 22, 23
Marktmond 40
Marmonidas 24
Marschgeschwindigkeit (Regeln) 143
Maße 64
Mehrlingsgeburt 36
Meisterliches Ausweichen (Regeln) 143
Menschen aus Zwergensicht 132
Menschensicht auf Zwerge 133-134
Meteoreisen 49
Mirrakar 26
Misa 112
Molcho 16
Monatsnamen 40
Mondsilber 51
Mongrabrosch 50,51
Mordai ihn Duris 18, 25
Morgartosch—Sippe 76
Mortarim 71
Münzenherr 27
Muraxa 8
Murgorsch—Sippe 76
Murkhall 87, 88-89, 120
Murolosch 105, 106, 126
Muschrumabrodrom 69
Muschrumbaradrom 69
Muschrumschum 69
Musik 67-69
Ambosszwerge 72
Brillantzwerge 84
Musikanten 68
Mythen 44-47

N

Nachteile 77, 142-143
Namen 41
Namenloser Gott 16
Namensverlust 41
Nargazz Blutfaust 19
Narrheiten, Zwölf- 76
große 118
Naugadar 8
Naugrima 15
Nebelberge 40
Nebelmond 22, 114
Negromon 40
Neugeburt 69
Nickeling 102
Nilsitz 22, 23,
Nirwulf Sohn des 104, 116
Negromon 15, 87
105, 123
Nordwalser Höhen 143
Norgram vom Stein

O

Oberer Weiher 96
Odila, Herzogin von Weiden 21
Ogerzähne 89
Ogerzug, Erster 18
Okdrâgosch 24, 110-111



Olamosch 84
Omgrasch
Sohn des Orbal 23, 108, 122, 124
Orbal Sohn des Orim 124
Ordamon der Kühne 8, 25, 26, 95
Ordamons Krone 13-14, 16, 82
Ordamons Verdammnis 8
Orden der Göttlichen Kraft 20
Orden der Organa 43, 75
Orden des Drachentöterbundes 43
Orden in Pilzform 70
Organa
Tochter des Ordamon 0, 26, 42, 96
Organas Axt 125
Organas Gedenktafel 96
Orkensturm 22
Orkland 14, 16, 85
Orks 17, 19-20
aus Zwergensicht 133
Orksicht auf Zwerge 134
Ornamentik 58

P

Pakasch 64
Pakt mit dem Herrn des Erzes 10, 11
Pakt von Saljeth 19-20, 25
Paktierer aus Zwergensicht 132
Parax Sohn des Perilax 27, 74
Peraine 78
Peraine—Geweihter (Profession) 136
Perilax Sohn des Pogolosch 120
Perspektive von Zwergen 130
Perval 22
Pfeilgeschütz 55
Pferdezucht bei Brillantzwergen 83, 84
Phecanowald 21, 25, 74, 108, 121
Bergkönig 115
Bergkönigreich 108-109
Phex 34, 35, 45, 72, 83
Phex—Geweihter (Profession) 136
Pilz, Gold— 69-70
Pilzbier 65
Pilze, Leucht— 64, 69
Pilze, Säureabsondernde 69-70
Pilze, Speise— 69
Pilze, Werkstoff— 69
Pilze. Würz— 67
Pilzgarten 59,69-70
Pilzholz 69
Pilzzucht 69-70
Pilzzüchter (Profession) 135
Pilzzüchtermeister—Pogolosch-
Pokal 70
Platin 51
Plattenrüstungen aus Toschkril
(Regeln) 144
Pokallos 41
Polardiamant 87, 88
Pprssss 7
Prdrax 8, 10, 76
Priester des Angrosch
siehe Angrosch—Priester
Priesterkaiser 20, 25
Professionen, kriegerische 53
Professionsvarianten 134-136
Prospektor (Archetyp) 141-142
Prospektor (Profession) 134
Punktelisten der Erzzwerge 75
Pyrdacor 7-10, 13, 16, 25, 26, 76
Pyrdacors Garten 10
Pyrdacors Hort 8, 13, 82

Q

Quecksilbervergiftung 142

R

Rabosch Sohn des Reshmin
von Waldwacht 106, 116
Ragabaschs Reicher 69
Rahja-Geweihter (Profession) 136
Ramoxosch III.
von Lorgolosch 20, 25, 82
Randgruppe (Regeln) 143
Raschtulswall 24, 71, 82
Rat von Ingrahall 24, 105, 116
Rätselschloss 63
Raurin 83
Rechenhilfsmittel 63
Rechenmaschinen 63-64
Rechtsprechung 37
Redewendungen 40
Regengebirge 15
Regenmond 40
Registrargreve 80
Reichsbehüter 21
Religion der Zwerge 32-35
Resistenz gegen Krankheiten
(Regeln) 142
Resistenz gegen mineralische Gifte
(Regeln) 142
Reto 22
Rhazzazor 24
Riakil Sohn des Regolos 110
Richtwaage 56
Riesen 16
Rim 64
Ritus 34
Robosch Sohn des Rebasch 107
Rogarosch—Sippe 37
Rogartumlar 126
Rogmarok 8, 18, 23
Rogolan 39, 41
Entstehung 12, 25
Rohal der Weise 21, 25
Rondra 35, 72
Rondra—Geweihter (Profession) 136
Rondrarium 117
Rorkvell 85
Roroxim 74
Rostbratling, Koschimer 69
Rote Sichel 18, 112, 123
Rote Zwerge 16, 86, 89
Roterz, Glühende Bingen von 105
Rotgoldene Amboss—Morchel 70
Rukus der Ausgestoßene 87, 88
Runen—Alphabet 39
Rüstung des Calaman 125
Rüstungen 55
aus besonderen Materialien 144
aus Zwergenstahl 55
Regeln 143

S

Saatmond 40
Sagallax-Sippe 83
Sagen 44
Saldor Sohn des Sablon
aus der Sippe Foslarin 82, 84, 118
Salgrim-Sippe 73
Saljeth 19-20, 25
Freischar 23
Saljeth-Pakt 19-20, 25
Sandsteiner-Sippe 80
Sanduhren 63
Sänger 68
Satyra 127
Sauerklos-Sippe 80
Schacht von Groschmarox 106
Schachtfeger (Profession) 135
Schachtfegerin (Archetyp) 138-139
Schandbart 30, 37, 73
Schandbartkrise 18
Schank 64
Scharniere 63
Schatodor 17, 23, 25, 82
Schattenklamm 125
Schiffskompass 65
Schildbuckelschwämmchen 69
Schilde 55, 94
Schlacht des Himmelsfeuers 8, 25,
26, 96
Schlacht in der Gorischen Wüste 21
Schlacht vom Yaquirquell 17, 25
Schlacht von Saljeth 20
Schlacht von Wehrheim 24
Schlosserei 63
Schlund 65, 77, 91, 107
Grafschaft 107, 116
Schlunder Hammerwerfer
Schlüssel des Eises 7, 25
Schlüssel des Erzes 10, 24, 25
Schlüssel des Humus 7, 25
Schmiedekunst 49-51
Ambosszwerge 73
Schmieden von Hammerschlag 105
Schnurrzahns
Tuefteleyen & Tincturen 119
Schoraxan 15
Schradok 109
Schradoker Bitter 65
Schradoker Zwerge 62-65, 108
Schrift 12. 39, 41
Erfindung 12
Geoden 12
Schriftgeheimnisse 39,41
Schule des Drachenkampfes 43, 100
Schummriger Wandpilz 69
Schüpfungsmythos 44-45
Schürer der Flamme 117
Schwarze Lande 24
Schwarze Sichel 15
Schwarze Zuflucht 14
Schwarzer Borbarad 21, 23
Schwer zu verzaubern (Regeln) 142
Schwertgeselle (Profession) 136
Schwimmen (Regeln) 143
Scraan 20
Seekrankheit 142
Seelenfeuer des Ambros 23-24
Seelenqueste 126
Sehnenschneider 54
Seile aus Stahl 64
Senalosch 101,102
Senarim 101
Seneb—Horas I. 17, 18
Sharraz Garthai 23
Siebentageschlacht 17,27
Siedlungen 58-60
Ambosszwerge 72
Sighelm 20, 92
Silos 82, 83, 111
Silberbachtal 122
Silberblatt 125
Silberflamme 46
Silberhaar—Sippe 80
Silberne Calamans—Krone 70
Silberner Amboss 26
Simia 34, 35, 45, 83
Simiador 58, 82, 108
Simiamada 111
Simias Flammen 24
Sinnenschärfe (Regeln) 142
Sippe 37
Sippenchronik 33
Sippennamen 41
Sippenschrift 39
Sippenstollen 59
Sommermond 40
Sorak 122
Spaltung der Geoden 11-12
Speisepilze 69
Spezialitäten 67
Spiegelhammer 26
Spieldosen 63
Spieluhren 63
Sprache 12,**39-41**
Sprung (Regeln) 143
Sprungtritt (Regeln) 143
Ssrkhrsech im 7
Stafettenläufer (Profession) 134
Stählerne Hallen von Lûr 38, 105, 106
Stahlharfen 67
Stahlseile 64
Stamm 37-38
Stammlinien 9
Stammmütter 8, 9
Stammväter 8, 9
Statue der Aghira 101
Steinerne Stelen
von Xorlosch 41, 44, 99
Steinernes Zeitalter 8, 10
Steinkreise
von Loganoth 106
Steinletters Echt—Hausbräu 66
Steinletters Schänke
und Brauhaus 66-67
Stelen von Xorlosch 41, 44, 99
Sternenkraft 31
Sternenschweif 23
Sternhagel—Sippe 80
Stigma (Regeln) 143
Stiller Grund 21, 23
Storiano Vardari 120
Strock 17,27
Sumu 10, 127
Sumu—Diener 11, 127
Sumuxor 26
Surox Sohn des Rangwam 71
Svelltland 85
Swerka vom Amboss /
von Waldwacht 19, 25
Swornir Eisenfuß
Sohn des Brabur 17, 27, 71
Sylbriger See 104
Szepter der Stärke 89

T

Tafka Sohn des Gafka
87 88
Tag des Aufbruchs 38
Tag des Feuers 38
Tag des Zorns 14-15, 96
Tage des Drachen 40
Tage des Himmelsfeuers 40
Tagesablauf 60
Taktische Bewegung (Regeln) 143
Tal der Elemente 10, 20, 123
Tal der toten Drachen 106
Taladur 19, 25, 106, 107
Tardach-Sippe 76
Tark 118
Tasilla Abendglanz 20
Tasramon-Sippe 112
Thaschberge 71
Thaschzwerge 71
Theruka Tochter des Truwian
und der Roglima 42, 45-46
Theruka—Schildling in Titanium 70
Thoram Sohn des Tharin 46
Thorescha 23
Thorgima 8
Thorgrim Sohn des Tuwar 117
Thorolosch 122
Thorwaler aus Zwergensicht 132
Tie'Shianna 10, 16, 25
Tiefenmetalle 51
Tiefhusen 22
Tiefzwerge 16, 23, 85-86
Tierzucht bei Brillantzwergen 84
Titanium 51
Tjolmar 22, 23, 25, 111
Tluhag Sohn des Tagluin 108
Tod 33-34
Tolshidur 8
Tordisch Grimm 17
Tore mit Dampfbetrieb 65
Tornam 74
Torsionsgeschütz 55
Tosch Mur 9, 17, 25, 71, 105
Toschkril 49, 51
Rüstungen (Regeln) 144
Totenbräuche der Erzzwerge 76-77
Totenzüge 34, 76
Träger des Steins 117
Träume 29, 34
Travia 35, 78
Travia—Geweihter (Profession) 136
Trefferzonen (Regeln) 143
Tresorbau 63
Tresorbauer (Profession) 135
Trinklieder 68
Trolle 13, 17
Trolleck 104
Trollkriege 18
Trollsicht auf Zwerge 134
Sprache 12,**39-41**
Trollzacken 13, 14, 16, 17
Trommok Sohn des Tralak 43
Trufak—Sippe 21
Tschagroschem—Sippe 73
Tschubax Sohn des Tuagel 23, 74,
94, 115, 124
Tüftler 106
Tugenden, Neun 76
Tulamiden 16
Vertrag 18
Tulamidensicht auf Zwerge 134
Tulams Kinder 13
Tulmadron 142
Turaxamosch
Sohn des Toraxanderasch 61, 120
Turundir Sohn des Togomil 61
Twergenhausen 102

U

Uhdenberg 112
Uhdenberger Breitäxte 112
Uhdenberger Legion 112
Uhren 63
Ulfing von Jergenquell 24
Umrazim 14, 85-86, 89, 123
Goldauge 16, 23
Untergang 16, 25
Umreißen (Regeln) 143
Unfähigkeit Schwimmen (Regeln) 143
Ungorosch 101, 123
Unterer Weiher 96
Ur—Angram 12
Urim 26
Urmütter 8, 9, 26
Urschlund Dunkel 65
Urväter 8, 9, 10, 26
Urzeit 7

V

Vallusa 20, 25, 112
Valquir 19
Vater von Amboss und Stahl 32
Verbreitung
Ambosszwerge 71
Brillantzwerge 82
Erzzwerge 74
Hügelzwerge 78
Tiefzwerge 86
Verbrennungen (Regeln) 143
Verdammnis des Ordamon 8
Verhältnis der Geschlechter 32
Verschlüsselung 41
Vettern unter der Scholle 88
Vierlingsgeburt 36
Vinsalter Ei 63-64
Vogelzucht 51
Volk 38
Völker 71-92
Vorteile 142

W

Wachttal 105, 106
Waffen 52-56
Ambosszwerge 73
aus besonderen Materialien 144
aus Zwergenstahl 55
Einzelstücke 55-56
Regeln 143
Zwergenspan- (Regeln) 144
Waffenhandwerk cl. Hügelzwerge 79
Waffenloser Kampf (Regeln) 143
Waffenmeister/-träger
Angroschs 15, 22, 72, 106, 113-114
Wahrnehmung der Zwerge 31
Währung 64
Waldelfensicht auf Zwerge 134
Waldwacht 9, 17, 18, 71, 105
Bergfreiheit 105-106
Bergkönig 113-114
Grafschaft 106-107, 116
Wal-el-Khomchra 16
Wanderast 79
Wandleth 107
Wandpilz, Heller 69
Wandpilz, Schummriger 69
Wappen 94
Warilax-Sippe 73, 89
Wasser im Aberglauben 39
Wasserbesprengungsanlage 65
Wasseruhren 03
Wasserversorgung 58
Weg des Erzes 43
Wein 67
Weinmond 40
Weißkegel 95
Weltenmechanismus 34-35
Weltsicht 32-35
Arnbosszwerge 72
Brillantzwerge 83
Erzzwerge 75-76
Hügelzwerge 78
Wilde Zwerge 87-88
Wengenholm 19
Bund auf Ewig 19, 24, 25
Wergenburg 18,19
Wergenburgmassaker 19, 25
Werkstoffpilze 69
Wettkämpfe in den
Stählernen Hallen 38
Widdernhall 115
Wiesenschlösschen-Bier 107
Wilbur vom See und
der Hügellande 104
Wilde Zwerge 15, 87-89, 120
Windhag 10
Winkelmaßtafel 63
Wirselkraut (Regeln) 143
Wirtschaft der Ambosszwerge 73
Wirtschaft der Hügelzwerge 80-81
Wissenschaft bei Brillantzwergen 84
Worhak 'Blutbart'
Sohn des Worgrim 110, 118
Wühlschrat 60
aus Zwergensicht 133
Würfel des Goraxanosch 125
Wurmspieß 54
Wurzelzwerge 80, 104
Würzpilze 67

X

Xagul Sohn des Xorax 11-12, 25
Xandresch der Standhafte 46
Xargrama Labenrahm 61
Xarlom-Sippe 124
Xenos von den Flammen
Sohn des Xoniosch 24, 82, 118
Xeraan 43
Xerborosch 46
Xoldarim 8, 26
Xolgorim Sohn des Xaraf 74, 116-117
Xolgrima-Haube 69
Xorda 8
Xorlosch 8-15, 17, 21, 25, 26, 94-101
Bergfreiheit 94
Bergkönig 115
Heilige Stelen 41, 44
Patriarch 116-117
Schule d. Drachenkampfes 43, 100
Xorloscher Barobarabba 44
Xorloscher Knolle, Goldene 70
Xoschom 26
Xoschtumur 26
Xuragosch Sohn des Xergos 13-14, 74

Y

Yaqu¡r 11, 17-18
Yaquirquell 17, 25
Yol—Ghurmak 120
Yskandur 46

Z

Zahlenmystik 35
  Erzzwerge 76
Zahlenmystiker (Archetyp) 139-140
Zahlenmystiker (Profession) 135
Zahlenzeichen 41
Zahnräder 63
Zehntes Zeitalter 7
Zeit der Helden siehe Heldenzeit
Zeitalter
  Ehernes 17-23,24
  Goldenes 15
  Steinernes 8,10
  Zehntes 7
Zeitempfinden 30-31
  Erzzwerge 75
Zeitenwende 24
Zeitmesser 63
Zinsestinstafel 63
Zinsspindeln 63
Zitadelle des Erz 24
Zitadelle des Humus 7
Zug der Oger, Erster 18
Zulipan von Punin 21, 23, 25, 124
Zweite Dämonenschlacht 20, 25
Zweiter Drachenkrieg 15, 16, 17, 25
Zwerch 83, 91, 112
Zwerge
  als Spielercharaktere 130-144
  aus Sicht der Achaz 134
  aus Sicht der Menschen 133-134
  aus Sicht der Orks 134
  aus Sicht der Trolle 134
  aus Sicht der Tulamiden 134
Zwergenbock 65
Zwergengold 51
Zwergenguss 56
Zwergenkalk 56
Zwergenkohle 50, 51
Zwergenmörtel 56
Zwergennase 31,142
Zwergenponys 84
Zwergenschlägel 54
Zwergensilber 49, 51
Zwergenskraja 54
Zwergenspan 50
  Regeln 144
Zwergenstahl 49
  Regeln 144
  Waffen aus 55
Zwergenvölker 71-92
Zwergenwettkämpfe in den Stählernen Hallen 38
Zwergenwuchs (Regeln) 143
Zwergenzahl 76
Zwillingsgeburt 36
Zwillingswitwer 126
Zwölfgötter 35
Zwölfgötter—Geweihte aus Zwergensicht 132
Zwölfgöttermonument 61
Zyklopen aus Zwergensicht 133
Zze'Tha 7, 13, 16, 25

DSA-Publikationen, die sich mit Zwergen beschäftigen

• Abenteuer:

Im Traumlabyrinth (1990): Gruppenabenteuer im Finsterkamm

Stunden der Entscheidung (1994): Soloabenteuer für einen vorgegebenen zwergischen Helden in Al'Anfa

Siebenstreich (1998): Teil der Gezeichneten-Kampagne; spielt teilweise am Angrosch-Heiligtum Schlund

Brogars Blut (1998): Gruppenabenteuer, der Untergang von Lorgolosch

Prost Mahlzeit! (2002; im Abenteuer-Sammelband Leicht verdientes Gold): ein Kochwettbewerb in Angbar

Alveranskommando (2002; im Abenteuer-Sammelband Kreise der Verdammnis): Fortsetzung von Brogars Blut

Das vergessene Volk (2002): Orkland-Abenteuer, in dem Rote Zwerge eine wichtige Rolle spielen

Die Einsiedlerin (2002): Teil der Spielstein-Kampagne; führt in die verlassene Binge von Ungorosch im Eisenwald

Berge aus Gold (2003): die Suche der Brillantzwerge nach einer neuen Heimat im Raschtulswall

Ein Untier zu jagen (2004; im Abenteuer-Sammelband Drachenodem): Drachenjagd in der Nähe von Xorlosch

• Romane:

Der Lichtvogel (Hadmar von Wieser; 1997): teilweise aus Sicht eines Zwergs beschrieben

Das letzte Lied (Gun-Britt Tödter, 1998): der Verrat von Tjolmar

Tag des Zorns (Daniela Knor, 2001): Calamans Reise zum Hort des Pyrdacor

Dunkle Tiefen (Daniela Knor, 2005): ein uralter Fluch in einer Zwergenbinge

DRACHENSCHIFFKÜSTE

ZU UMBAZIMS FLUCH

LANDE DER ELFEN

LANDE DES WILDEN VOLKES

LANDE DER SCHWARZREBE

FINSTERKAMM

DRACHENSTEINE

Vallusa

Albunim

WENGENHOLM

KOSCHIM

Gratenfels

Angbar

Angrahall

KOBOLDAUEN

LANDE DER MENSCHENKÖNIGE

SCHWARZE SICHEL

VERLORENE LANDE

LANDE DER TROLLE

Zwerch

HÜGELLANDE

Ferdok

RUINEN VON LORGOLOSCH

XORLOSCH

GRAFSCHAFT FERDOK

SCHLUND

Schlund

Okdrägosch

ISENHAG

TOTE BERGE

Albenhus

Calbrozim

BERGKÖNIGREICH WALDWACHT

Blutfurt

EISENWALD

DRACHENWALL

GRAFSCHAFT WALDWACHT

Blutfurt

ANGRALOSCH

PHECANOWALD

Bergkönigliche Haupthallen

Nicht anerkanntes Bergkönigreich

Verloschenes Bergkönigreich

Bedeutsamer sonstiger Ort

Bergkönigreich

Grafschaft

GOLDFELSEN

Fasar

REICH DES HORAS

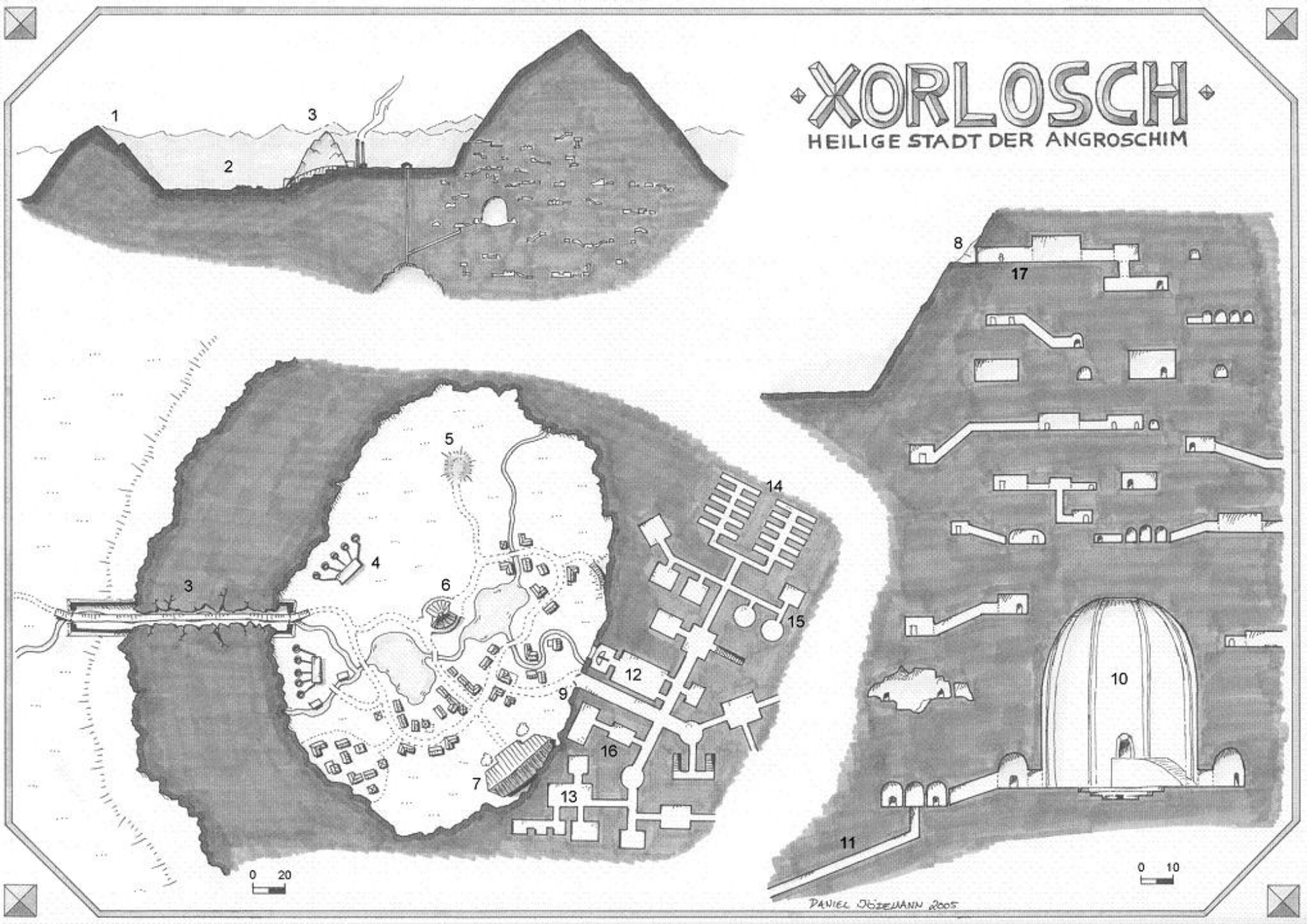
GLÜHENDE EBENE

Silas

INSELN DER EINÄUGIGEN MEISTERSCHMIEDE

DRACHENLANDE

DIE CHRONIK DER ZWERGE


XORLOSCH
HEILIGE STADT DER ANGROSCHIM
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
0 20
0 10
DANIEL GÖZEMANN 2005

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Angroschs Kinder

Redaktion: Momo Evers

Nom rogolrun Barobarabba ... Schon in den Taten der Altvorderen steht geschrieben ...
Die Angroschim – so die Eigenbezeichnung der aventurischen Zwerge – konnten schon auf mehr als 4.000 Jahre Geschichte zurückblicken, als die Urahnen der Tulamiden aus den Bergen herabstiegen und die Siedler aus dem Güldenland an Aventuriens Küste anlandeten – viertausend Jahre Kampf gegen 'den Drachen' und seine Dienervölker, viertausend Jahre Dienst an Väterchen Angrosch.
Und noch heute ist kein aventurisches Volk so sehr von seinen Traditionen und Überlieferungen geprägt wie die Angroschim, auch wenn sie sich mittlerweile über weit entfernte Landstriche Aventuriens verteilt und durch ihren Kontakt mit Menschen und Elfen so manche Neuerung – vorsichtig! – angenommen haben.
Angroschs Kinder präsentiert Ihnen Geschichte, Kultur und Lebensart der vier großen Völker der aventurischen Zwergenheit: der kämpferischen Ambosszwerge, der traditionsbewussten Erzzwerge, der gemütlichen Hügelzwerge und der abenteuerlustigen Brillantzwerge.
Daneben finden Sie Informationen zu den verlorenen Stämmen der Tiefzwerge und der Wilden Zwerge, zum Angrosch-Glauben, zur Weltsicht der Geoden, zur ewigen Fehde mit den Drachen und ihren Dienern, zur Schmiede- und Baukunst sowie natürlich viele Hinweise zum Spiel eines zwergischen Helden.
Kangroscha! Ka roboschan hortiman Angroschin!

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zu Geographie, Geschichte und Kultur der aventurischen Zwerge und ist für Spieler und Meister gleichermaßen geeignet. Zum Spielen in Aventurien wird an weiteren Materialien nur die Box mit den *Basisregeln* benötigt. Kenntnis weiterer Regel-Boxen *(Schwerter & Helden, Zauberei & Hexenwerk, Götter & Dämonen)* und Ergänzungsbände *(Aventurisches Arsenal, Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen, Zoo-Botanica Aventurica)* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 23,00 • CHF 40,30
9 783890 642024
12009

FANPRO

ISBN 3-89064-202-0

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2005 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Neigel, I. Kramer.

Das Schwarze Auge

Angroschs Kinder

Kultur, Geschichte und Ländereien der Zwerge im Jahre 1027 BF

Für Meister und Spieler aller Erfahrungsstufen

Enthält Karten und Pläne zu Xorlosch und zum Aventurien der Zwerge