

Der Angroschpriester

Angrosch ist der zwergische Name des Gottes, der die Zwerge erschuf und der im feurigen Herzen der Erde wohnt, nach Zwergenglaube der älteste und mächtigste der göttlichen Geschwister. Die ersten Menschen lernten ihn als Ingerim kennen, den Gott des Feuers, die später Eintreffenden erfuhren von Ihm als Ingerimm und Schutzpatron des Handwerks. Den Zwergen aber ist Er der Einzig Wahre, der Allgott, der allein sich um sie kümmert und dem allein sie sich zugewandt fühlen.

Hintergrund

Die meisten Priester des Angrosch bleiben in der Heiligen Halle ihres Volkes oder als Ritualmeister bei ihrem Stamm, einige aber ziehen auch aus, um das Wort des Gottes zu predigen und vor allem gegen alle Feinde Ingerimms einzutreten - nicht nur gegen solche, die dem Kult feindlich gesonnen sind, sondern auch gegen alle, die mit Habgier und Raffsucht Angrosch um seine Schätze betrügen wollen oder Sein auserwähltes Volk unterdrücken und mißbrauchen. Gerade von jüngeren Geweihten erwartet man, daß sie auf diese Weise eine Zeitlang dem Kult in fernen Ländern dienen, ehe sie daheim ein wichtiges Amt in der Heiligen Halle an - treten können. Sein Sinn für Ordnung und Beständigkeit macht ihn meist auch etwas pedantisch und starke Konfusion befällt ihn, wenn ein Plan rasch umgeworfen oder geändert werden muß. Manche Geweihte hängen sogar sehr an einmal eingefahrenen Tagesabläufen und grollen jeder Veränderung: So weiß man von dem Priester Muragosch, daß er gegen Orks stritt und Schneestürmen trotzte, aber dennoch jeden Abend bei Sonnenuntergang seine Suppe haben wollte. Weit ernster ist da schon der bei vielen Geweihten tief verwurzelte Eifer, gegen das Erbe des Drachen zu kämpfen - und das muß beileibe nicht nur das reale Schuppengezücht meinen, sondern kann auch die allgemeine Habgier der Menschen oder die goldenen Lügen des Namenlosen meinen.

Zitate:

»Im Herzen der Welt brennt ein Feuer, zu dem wir alle dereinst zurückkehren werden.«

»Wahrlich, das ist ein Meisterstück - Angrosch muß den Schöpfer dieses Werkes geliebt haben.«

»Du bist ein Narr, Fremder, nicht auf die Mahnungen der Geschichte zu achten - denn sie lehrt uns auch das` was noch kommen wird!«

»Wir müssen den Ränken des Drachen Einhalt gebieten!«

Die Rolle des Angroschpriesters

Anders als die meisten Geweihten der Menschen mußte sich der Angroschpriester nicht entscheiden: Er verehrt den einzig rechten Gott, der ihn und sein Volk erschaffen und durch alle Gefahren geleitet hat. Das gibt ihm eine kaum zu erschütternde Selbstsicherheit, die wie die verfeinerte Form zwergischer Sturheit wirken kann. Daneben ist er aber auch ein ausgezeichnete Kenner und Bewunderer handwerklicher Meisterschaft und ein gebildeter Mann, der viel über die Geschichte der Welt weiß, auch wenn er Menschen gegenüber oft recht väterlich und etwas herablassend auftritt.

Kleidung und Waffen:

Während der Zeremonien und Feiern seines Kultes trägt der Angroschpriester die aus schwarzem und rotem Leder genähte weiten Obergewänder; doch auch auf Reisen und in der "Freizeit" schätzt er Kleidung aus diesem robusten Material. Auch wenn seine Hosen und Westen dann meist nur aus schlicht naturbraunem Wildleder sind. Neben einem Messer, mehr Werkzeug als Waffe, führt ein zwergischer Geweihter des Ingerimm als Waffe den sogenannten Schmiedehammer, einen kunstvollen und mit Runen verzierten Hammer, der sowohl im Kampf wie als Ritualinstrument zum Weißen von Altären und Gedenksteinen verwendet wird. Ein verkleinertes Bild dieses Hammer tragen die Geweihten auch als Anhänger an einer Kette, wie dies auch viele andere Gläubige tun.

Besonderheiten:

Wie die menschlichen Geweihten haben natürlich auch die zwergischen Priester des Ingerimm die Auflage, stets eine Flamme bei sich zu führen und kein Feuer auszulöschen – dies gilt besonders für die Zwerge, die dem Kult um den "Hüter der Flamme" zu Angbar angehören. Der zwergische Orden aber, dessen Vornehmster Priester der Bewahrer der Kraft in Xorlosch ist, legt seinen Mitgliedern eine zusätzliche und weit wichtigere Pflicht auf: Denn die Kraft der Zwerge ist ihr Zusammenhalt, und so darf kein Angroschpriester zulassen, daß andere Angroschim übervorteilt, verletzt oder gar getötet werden, es sei denn in Selbstverteidigung auf einen unprovokierten Angriff. Die vielen und oft blutigen Sippenfehden haben die Einhaltung dieses Gebotes oft schwierig, wenn nicht gar unmöglich gemacht, und doch strebt jeder Priester reinen Herzens immer nach Frieden zwischen den Angroschim. Dafür erhalten sie aber auch die Macht, von Angrosch die Verrichtung kleiner und großer Wunder zu erbitten. Ihre Mirakelprobe legen sie dabei auf MU, IN und CH nach den üblichen Regeln ab.

Ausgestaltung der Talente:

Die Interessen eines Angroschpriesters liegen natürlich vor allem bei jenen Wissenstalenten, die sich mit dem Kult, ihrem Volk und seiner Geschichte beschäftigen. Der Kult des Angrosch erwartet von seinen Novizen auch, daß sie sich auf anderen Gebieten betätigen und die Grundkenntnisse entweder der Gold-, Grob- oder Waffenschmiedekunst erwerben (TaW 2). Priester, die in ferne Länder reisen wollen, sollten sich natürlich auch schon vor dem Aufbruch einige Talente für das Leben in der Naturschulen.