

Der Geode

Für viele Menschen scheinen zaubermächtige Personen aus dem Zwergenvolk immer noch eine große Überraschung zu sein, gelten die Angroschim doch - und vielfach zu recht- als geradezu antimagisch. Kein Wunder also, daß die Geoden, wie sie sich nennen, in vielen menschlichen Legenden und Berichten meist als "Zwergendruiden" bezeichnet werden. Denn die Geoden haben auch viel mit der Priesterschaft der Natur zu tun und ihr Wirken ist gewiß keine durch formulierte Sprücheklopferei wie die Magierkunst - eher schon eine Sache von Eingebungen und Intuition.

Hintergrund

Auf die philosophischen Grundlagen der Geoden wurde auf den Seiten 49 ff. bereits eingegangen, deshalb sei hier nur noch kurz hervorgehoben, daß bei den Zwergen nicht nur die jungen unerfahrenen, sondern durchaus auch ältere Geoden ein Leben in Wanderschaft führen und vor Abenteuer nicht zurückschrecken.

Die Rolle des Geoden

Ein Zauberwirker ist unter Zwergen immer ein Sonderling und Außenseiter - doch deshalb muß Ihr Geode keinesfalls ein kauziger Eigenbrötler sein. Denn Geoden sind untereinander recht gesellig und das wirkt sich auch auf den Umgang mit anderen aus: Wer ihnen ohne Mißtrauen und unvoreingenommen gegenübertritt, findet oft einen viel leicht etwas verschrobeneren, aber freundlichen Priester der Natur vor, der kaum etwas von der düsteren Aura hat, die man vielen menschlichen Druiden zuschreibt. Dennoch wird auch der bestgelaunte Zwergendruide nicht frei von leiser Melancholie sein, die oft mit dem Tod eines nahen Angehörigen begonnen hat und angesichts der vielen Frevel gegen Mutter Sumu wohl nie ganz verschwinden wird.

Zitate:

- »Eines vergeßt nie: Sumu lebt und wird ewig leben, auch wenn sie derzeit schläft.«
- »Diese Ansammlungen von steinernen Straßen und Häusern aus totem Holz werden auch wieder zerstört, das Leben der Natur aber ist ewig!«
- »Trinkt hiervon, Herr: Die Erde gab uns ihre Kräuter, daraus Heilung, Kraft und Freude zu gewinnen.«
- »Nur wer die Natur begreift, vermag auch die denkenden Wesen zu verstehen.«

Kleidung und Waffen:

Geoden kleiden sich gern in einfache, weite Gewänder in den Erdfarben Grün und Braun, an den Füßen tragen sie meist schlichte Sandalen oder auch Stiefel. Ihren Bart lassen sie in langen Locken wachsen, die sie meist einfach herabfallen lassen, manchmal aber flechten sie ihn auch in einen dicken oder mehrere kleine Zöpfe oder färben ihn gar mit Pflanzensäften in verschiedenen Grüntönen. Wenn ihre Haut dann noch - wie oft zu sehen ist - durch Wind und Wetter oder auch gewisse Holzsäfte braun gefärbt ist, scheinen sie in der Tat belebte kleine Baumstämme in Zwergenform zu sein. Manche Geoden sind gar so naturverbunden und robust, daß sie bei Wind und Wetter unbekleidet einher gehen, nur einen Gürtel mit ihren Habseligkeiten um die Hüfte - doch zu dieser Sitte wollen wir Ihnen lieber nicht raten... Bei höchster Gefahr mögen sie schon einmal einen wattierten Waffenrock oder einen Lederpanzer anziehen; Rüstungen aus Eisen oder Stahl können sie hingegen nicht gebrauchen, es sei denn, sie wollen solange (und RS Tage danach) auf ihre Zauberkraft verzichten. Das gleiche gilt für Waffen: Der bloße Kontakt mit Eisen oder anderen verhütteten Metallen raubt ihnen zwar nicht die Zauberkraft, doch wirklich anwenden können sie nur Waffen aus Holz und/oder Stein.

Besonderheiten:

Die speziellen Zauberkräfte der Geoden werden ab Seite XXX näher beschrieben und erläutert. Sie müssen sich nur vor Spielbeginn entscheiden, ob sie einen Diener Sumus oder einen Herrn der Erde spielen wollen. Geoden erhalten pro Stufe 25 Versuche zur Steigerung ihrer Talente und weitere 25 Versuche zur Verbesserung der Zauberfertigkeiten. Es ist ihnen möglich, bis zu 5 Steigerungsversuche zu verschieben. Astral- und Lebensenergie werden beim Stufenanstieg jeweils mit einem W6 gesteigert.

Ausgestaltung der Talente:

Geoden haben von allen zwergischen Heldentypen bereits die besten Naturkundewerte - Ihnen aber bleibt es überlassen, ob Sie diese noch weiter fördern und Ihren Helden so zu einem magiebegabten Waldläufer und Kräuterkundigen machen. Statt dessen können sie aber auch durch Anhebung der Wissentalente einen gelehrteren Vertreter seines Ordens schaffen - beachten Sie dabei auch, daß das Zwergenvolk über keine Heilergilden verfügt und die medizinischen Künste fast nur bei den Geoden zu finden sind. Auch das wäre eine mögliche Ausrichtung Ihres Helden. Mit menschlichen Angelegenheiten und den Affären der Städte ist er dagegen eher unvertraut, so daß Sie vor Spielbeginn keine Talente wie Glücksspiel oder Gassenwissen erhöhen sollten. Manche Diener Sumus sind dafür bekannt, daß sie die anfallenden Arbeiten in ihrer Kammer oder Hütte völlig alleine verrichten, so daß sogar eine Anhebung von Handwerkstalerten wie Kochen, Schneidern oder Lederarbeiten erklärbar ist - allerdings kann kein Druide irgendeine besondere Bertifsfertigkeit gelernt haben.