

Die Rolle des Kämpfers

Wer sich für einen zwergischen Kämpfer entscheidet, sollte, sich darüber klar sein, daß er es mit einem Außenseiter, wenn nicht Ausgestoßenen der Zwergenkultur zu tun hat: Zwar hängt der Kämpfer vielen Sitten, Bräuchen und vor allem Aberglauben noch immer an, doch er ist ohne engen Kontakt zu seiner Sippe und kann oft auf keinerlei Unterstützung hoffen - das gesamte Geflecht von Rechten und Verpflichtungen gegen über dem Zwergenstaat und den Älteren ist ihm abhanden gekommen. Gerade deshalb sieht er sich gern als Mittelpunkt der Welt, pocht auf den Rang und die Kampfkraft der Zwergenrasse und beharrt auf seiner einmal gefaßten Meinung: Zwergenkämpfer können unglaublich stur sein und lassen sich manchmal nur zwingen oder erpressen, nicht aber überzeugen. Kämpferinnen sind zudem meist sehr heikel, was echte oder eingebildete Höflichkeiten angeht: Schmeicheleien (außer für ihre Kampfkraft) weisen sie brüsk zurück und manchmal nehmen sie in ihrer Sturheit auch völlig unnötige Entbehrungen auf sich, um sich und aller Welt ihre Härte zu beweisen. Andere denkbare Eigenschaften eines Kämpfers sind ausgeprägte Goldgier, Abneigung gegen Eleganz und Ironie; aber auch Treue, Verlässlichkeit und Wagemut und eine spezielle Form von Ehrenhaftigkeit - er mag schon einmal einen Freund im ehrlichen Kampf um ein Beutestück töten, aber hintergehen oder bestehlen wird er in nie..

Zitate:

- »Natürlich steht das Gold mir zu - schließlich bin ich ein Zwerg..!«
- »Hütet Euch! Wenn Magier ihre Hände bewegen, führen sie immer was Übles im Schilde.«
- »Wie, ich soll mich ausziehen und waschen! Bin ich ein Kätzchen, das sich fortwährend putzt..? Habt Ihr mich zum Kämpfen oder zum Schnurren angestellt?«
- »Er mag klein und bärtig sein, aber er ist kein Zwerg: Er verleiht seine Axt! «

Kleidung und Waffen:

Der Kämpfer kleidet sich, wie man es von einem Zwerg erwartet: An erster Stelle steht das ererbte Kettenhemd, an das er so gewöhnt ist, daß es um einen Punkt stärker schützt (RS) als behindert (BE). (Das gilt nur für Kettenrüstungen). Diesen Kettenpanzer legt er fast nie ab, ebensowenig natürlich die dicke Woll oder Lodenkleidung, die er darunter trägt. Allein von seinem Fellumhang - manchmal gar als Trophäe aus schwarzen Höhlenbärenpelzen genäht - trennt er sich zumindest beim Schlafen, dann nämlich rollt er ihn als Kopfkissen zusammen. Es ist also nicht weiter überraschend, daß ihn fast ständig eine Dunstglocke umgibt, die einen Bürger oder Edelmann schon einmal denken lassen mag, sich in einen Stall verirrt zu haben... Zwergenfrauen sind meist der Hygiene eher zugeneigt als ihre Männer, doch auch sie tun gern einiges, um sich vom Bild der gehüteten Dame deutlich zu unterscheiden: Panzerkleidung, zerrissene Hosen und ähnliches kann man schon bei ihnen erwarten. Die Waffen des Kämpfers sind einfach und direkt, von Armbrüsten, Degen und dergleichen hält er wenig, dafür aber um so mehr von einer guten Streitaxt, einem zweihändig geführten Breitschwert oder einem Morgenstern; Schilde dagegen wird man kaum einmal sehen.

Besonderheiten:

Die Habgier vieler Zwergenkrieger ist schon legendär und von Gerüchten um spezielle Instinkte umwoben, und tatsächlich führt sie dazu, daß ein Kämpfer seinen halben GG-Wert (abgerundet) als Bonus auf IN-Proben zur Erspürung von von denkenden Wesen verborgenen Goldes (nicht aber Goldadern etc.) nutzen kann.

Ausgestaltung der Talente:

Zwar mag das Vorleben einzelner Kämpfer sich durchaus unterscheiden, aber ihnen allen ist gemeinsam, daß sie in den zwergischen Handwerken und Künsten gewiß nicht besonders gegläntzt haben werden - denn dann hätten sie bei aller Kampfeslust vermutlich nicht diesen Weg eingeschlagen, sondern hätten sich als Verteidiger der Hallen niedergelassen oder wären im Sippenverband Söldner geworden. Zwergische Kämpfer stehen Pferden ausgesprochen mißtrauisch gegenüber, es ist also eher unwahrscheinlich, daß ihr Reittalent bereits verbessert haben. Kämpferinnen mögen über gewisse andere Wissens- und Handwerkstalente verfügen, doch haben sie diese bestimmt nicht speziell gefördert. Im Wildnisleben und verwandten Talenten mögen Kämpfer dagegen durchaus besser sein als die meisten Zwerge.