

## **Der Wandergeselle**

Die Zwerge sind für ihr handwerkliches Geschick weithin berühmt, und auch dafür, daß sie selbst solche Tätigkeiten in Gilden mit festem Lehrplan geordnet haben, die unter Menschen eher durch Übung und Beobachtung anderer erlernt werden: Zu nennen wären hier besonders die Berufe des Fuhrmannes, des Geldwechslers und des Händlers; es ist dies wohl ein Zeichen für ihren Ordnungssinn und ihre Achtung vor der Erfahrung der Älteren. So sind denn die wandernden Handwerksburschen in vielen Städten gerngesehene Gäste, und nur die ansässigen Handwerker fluchen, laufen doch die Leute mit ihren Sachen dann weite Strecken bis zur Herberge des Zwerges, auf seinen Ruf als vorzüglichen Handwerker vertrauend. Doch kaum einmal denkt man daran, daß auch abenteuerlich lebende Zwerge oft als solche Gesellen aufgebrochen sein mögen - und groß ist die Überraschung, wenn der Gefährte den letzten Dukaten der ausgeplünderten Gruppe zu einem feinen Ring schlägt und so dessen Wert vervielfacht. Und nie wird man den Triumph im Gesicht des Zwerges vergessen, der in höchster Not den einzig richtigen Hebel gefunden hat, um die Falle zu blockieren und dann grinsend erwähnt: »Wißt ihr, eine fünfzehn Jahre dauernde Lehre in Mechanik vergißt man halt nicht so schnell...«

## **Hintergrund**

Die zwergischen Lehrmeister einer Gilde fordern von ihren Schülern nicht nur Eifer und Gewissenhaftigkeit - sie erwarten oftmals auch, daß diese nach der Lehrzeit und der bestandenen Feuertaufe als Jungmänner durch Aventurien ziehen, um die Welt kennenzulernen und neue und andere Formen des Handwerks zu sehen. In dieser Zeit - die von einem Jahr und einem Tag bis zu sieben Jahren dauern kann, dürfen sie sich ihrem Heimatort nicht mehr als eine Tagesreise nähern und sind auch sonst - abgesehen von der Unterstützung durch die Gilden anderer Städte - weitgehend auf sich selbst gestellt. Kein Wunder ist es also, wenn viele Zwerge Gefallen an diesem ungebundenen Leben finden und nur noch sporadisch ihren Beruf ausüben, statt dessen aber viel Zeit mit menschlichen Abenteurern und anderem zweifelhaften Volk verbringen, vor dem sie ihr Lehrmeister immer gewarnt hat.

## **Die Rolle des Wandergesellen**

Von seiner Sippe getrennt ist ein Wandergesell zuerst sicherlich eher hilflos und unerfahren unter der hellen Sonne - doch das ändert sich schnell, wenn er erst einmal Freunde gefunden hat und merkt, wie gut das Bier auch über der Erde schmeckt. Zumindest die zum Helden geeigneten Handwerksburschen - und um die geht es ja hier - entdecken dann auch, daß ihr Herz ebenso am Herumziehen wie am Ausüben ihres Handwerkes hängt. Doch das heißt nicht, daß ihre Künste nicht gern einsetzen, um sich ein Zubrot oder einen Gefallen zu verdienen - und in der Stadt sind sie bei aller Wanderlust noch eher zu Hause als in der Wildnis. Auch wenn sie den Kampf nicht unbedingt suchen, als echte Zwerge haben sie doch viel von ihrer Natur bewahrt und scheuen vor keinem ordentlichen Gefecht zurück; genauso, wie sie noch immer die dunklen Höhlen der Erde lieben und glühende Anhänger des Ingerimm sind.

## **Zitate:**

»Schaut Euch diese Qualität an - echte Zwergenarbeit, und dann zu solch einem Preis! «  
»Mit Ingerimms Gunst wird mir das gelingen - nun halt' doch mal einer die Lampe ruhig! «  
»Wieso sollte ich eine Doppelaxt haben..? Ich bin Mechanicus, kein Holzfäller!«

## **Kleidung und Waffen:**

Wandergesellen tragen meist eine Mischung aus Reisekleidern und der Arbeitskleidung ihres Handwerkes, doch gibt es in manchen Gilden auch spezielle Gesellentrachten wie etwa die braunledernen Latzhosen der Steinmetze oder die breitkrepfigen Hüte der Holzfäller. Diese Kleidung weist den Wandergesellen für den Kundigen deutlich aus und ist in den meisten größeren Städten zu kaufen - wenn auch etwa zum anderthalbfachen bis doppelten des Listenpreises vergleichbarer Kleidungsstücke. Seine Waffen sind - neben Wanderstab und Messer - meist Kurzsword oder Beil.

**Besonderheiten:**

Als einziger Heldentyp ist der Wandergeselle so mit seinem Handwerk vertraut, daß er die diesbezügliche Berufsfertigkeit durch Übung auch ohne feste Lehrzeit bei einem Meister weiter steigern kann - doch nicht mehr als um einen Punkt pro Stufenanstieg, ein Unterfangen, auf das er bis zu fünf Steigerungsversuche anwenden darf.

**Ausgestaltung der Talente:**

Unverzichtbar für einen wandernden Gesellen ist natürlich die Kenntnis eines Handwerks, also eine besondere Berufsfertigkeit, die er aus allen den Zwergen bekannten Berufen (s. unten) frei auswählen kann. Daneben bieten sich natürlich noch je nach Beruf verwandte Handwerks- und Wissenstalente an, die ebenfalls gesteigert werden sollten: So wird ein Schuster gewiß auch allgemeine Kenntnisse der Lederbearbeitung haben. Außerdem sollte man aber auch nicht vergessen, zumindest eine Kampffertigkeit so weit anzuheben, daß sich der Held selbst verteidigen kann - denn das ist in einer so rauhen Welt einfach ein Muß. Und wenn er ausschließlich sein Handwerk ausbilden wollte, gäbe es da gewiß sichere Methoden als den Weg durch dunkle Labyrinth und verrufene Diebesviertel.