

Der Zwerg

Es mag nicht stimmen, daß die Zwerge - wie eine Sage behauptet - aus Maden, die im Fleisch eines toten Weltriesen hausten, entstanden sind. Fest steht aber, daß man sie (als einzigen Heldentyp dieser Liste) nicht zum Stamm der Menschen zählen kann. Aus Verbindungen zwischen Zwergen und Menschen werden keine Kinder geboren. Zwerge werden bis zu 1,40 Meter groß, aber wegen ihres schweren und massiven Knochengerüsts und wuchtigen Körperbaus können sie durchaus das Gewicht eines sehr viel größeren Menschen erreichen. Ähnlich wie bei den Elfen die übrigens entfernte Verwandte der Zwerge sind - ist es schwer, Aussagen über die Lebenserwartung eines Mitgliedes des kleinen Volkes zu treffen. In jedem Stamm gibt es Zwerge, die viele hundert Jahre alt sind und dennoch kaum Alterserscheinungen zeigen, aber viele andere beginnen mit 100, 60 oder auch nur 40 Jahren urplötzlich zu altern. Ihre Körper verfallen, und sie erlöschen in wenigen Wochen. Bisher ist es noch keinen aventurischen Weisen gelungen, das Geheimnis des »Zwergentodes« zu lösen. Auch weiß heute niemand mehr, was die Zwerge einst aus der freien Natur in die Höhlen und Stollen der Berge getrieben hat oder ob sie vielleicht schon immer dort lebten. Auf jeden Fall hat ihre Lebensweise dazu geführt, daß sich jeder Zwerg auf die Bergbaukunst versteht, daß er eine solide Kenntnis von den Mineralien, Erzen und Gesteinen hat und daß es ihm immer ein wenig unbehaglich zumute wird, wenn er längere Zeit den Strahlen der Sonne ausgesetzt ist. Die meisten Zwerge haben einen aufrechten Charakter, aber alle sind sie so vernarrt in Gold und Edelsteine, daß sie über ihrer Besitzgier Freunde und Familie vergessen können.

Die Rolle des Zwergs

Zwerge sind keine Menschen - das sollte hier noch einmal betont werden. Also machen Sie aus Ihrem Zwerg bitte nicht einfach einen kleinen, zählebigen Krieger. Versuchen Sie die Fremdartigkeit Ihrer Spielfigur zu betonen, lassen Sie ihn zum Beispiel über dem Anblick einer Erzader oder eines perfekt behauenen Granitstandbildes für Minuten seine Umgebung vergessen. Ein Punkt ist besonders zu beachten: Zwerge können unglaublich dickschädlig sein. Auch wenn Sie selbst ein kompromißbereiter Mensch sind, gestatten Sie es Ihrem Zwerg ruhig hin und wieder, sich so felsenfest stur zu stellen, daß Sie die Spielrunde an den Rand der Verzweiflung bringen.

Kleidung und Waffen:

Das von den Vorfahren geerbte oder selbst gefertigte Kettenhemd ist das bevorzugte »Kleidungsstück« aller Zwerge, die auf Abenteuere suchte ziehen. Darum dürfen Zwerge, die ein Kettenhemd tragen, bei Behinderungen 1 Punkt von ihrem BE abziehen. (Diese Vergünstigung gilt nur für den Rüstungstyp Kettenhemd.) Unter den Kettenpanzer trägt der Zwerg meistens eine Polsterung aus dicker Wolle, darüber einen Fell- oder Tuchumhang. Die Rüstung wird auch während der Nacht nicht abgelegt. der Umhang dient je nach Jahreszeit als Decke oder Nackenrolle. Es hat wenig Sinn, einem Zwerg zu einem Kleiderwechsel oder gar zu einem Vollbad zu raten, darum sollten sich seine Gefährten besser frühzeitig mit jener Dunstglocke abfinden, die unsere kleinen Freunde umgibt und die man wohlwollend als »Zwergenduft« bezeichnen könnte. Axt und Kriegshammer sind die klassischen Waffen der Zwerge, die sie gewöhnlich beidhändig führen. Der Schild wird meist nur von jüngeren Kämpfern benutzt und nur in Verbindung mit einer kurzen Waffe (Schwerer Dolch, Beil, Kurzsword). Bei den Menschen gebräuchliche Zweihänderwaffen sind für Zwerge zu unhandlich.