

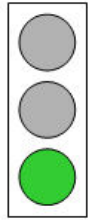
# Zwerg



**Kurzbeschreibung:** Zwerge sind kleinwüchsige, menschenähnliche und stämmige Humanoiden. Sie sind griesgrämig, aber ebenso gesellig, leben für die Arbeit und sie eben oft in gewaltigen Höhlensystemen.

**Rasse:** Zwerg (Menschenähnlicher)

**Gestalt:** Der Zwerg weist eine entfernte Verwandtschaft zum Menschen auf. Zwerge sehen den Menschen auch ähnlich, sie sind aber viel stämmiger gebaut und ungewöhnlich robust und zäh. Sie haben eine auffällig kräftige Nase und eine kräftige Kopfform. Die männlichen Zwerge tragen lange Bärte, die ihnen eine wichtige Zier und ein Zeichen der Ehre sind. Die weiblichen Zwerge haben einen leichten flaumigen Bartansatz. Zwerge haben einen kräftigen Bauchansatz und viel Speck auf den Rippen und an Beinen und Armen. Ihre Haarfarben können



verschieden sein. Im Alter erhalten viele Zwerge rötliche oder graue Haare.

**Wesen:** Zwerge sind recht mürrische Zeitgenossen, die gerne an allem herumrörgeln und sie sind miserable Gastgeber. Aber Zwerge lieben das Bier und das feierliche Zechen. Wenn sie am Feiern sind, sind sie recht fröhlich, allerdings mischt sich diese Fröhlichkeit dann mit Sarkasmus und Ironie. Zwerge sind wasserscheu und waschen sich selten. Entsprechend ist auch ihr Körpergeruch, was sie aber keineswegs stört. Zwerge denken profitgierig und versuchen aus allem ein gutes und gewinnbringendes Geschäft zu machen. Sie sammeln gerne Gold und Edelsteine und horten davon auch viel in ihrem Zuhause. Zwerge sind sehr geschickt in vielen handwerklichen Bereichen, auch in der Schmiedekunst und sie sind gute Baumeister.

**Sprache:** Zwerge sprechen die menschlich-anthropische Sprache.

**Namen:** Zwerge haben oft kurzsilbrige, aber kräftig klingende Namen, wie z. B. Kalab, Gorden, Tergon.

**Lebensweise:** Zwerge halten nicht viel von aufwändigem Essen, dafür nehmen sie sich einfach nicht die Zeit. Ihnen reichen schnelle Pfannengerichte aus. Zwerge lieben Gär- und Schimmelprodukte, insbesondere übelriechender Käse. Vor allem aber lieben sie Bier und andere alkoholische Getränke. Sie gelten wohl als die Rasse, die am schwersten unterm Tisch zu trinken ist. Höchstens die Skarden könnten ihnen Konkurrenz machen.

Zwerge pflanzen sich sexuell fort. Es gibt jedoch sehr wenig weibliche Zwerge. Bei Geburten können leicht Drillinge oder Vierlinge entstehen. Die geborenen Kinder sind meistens männlich. Zwergenpaare leben in einer dauerhaften Liebesbeziehung, aber nur wenigen männlichen Zwergen ist dieses Glück beschieden.

Zwerge sind stolze und fortschrittliche Handwerker und Ingenieure. Viele Zwerge sind im Metall- und Baugewerbe tätig. Sie können hervorragende Metallrüstungen und Waffen, wie Beile und Streitäxte herstellen, die sie auch selbst häufig tragen. Sie legen ihre eigenen Westen und Rüstungen auch oft monatelang nicht ab. Der Körpergeruch ist für andere Humanoiden dann nur schwer auszuhalten.

Der Bart eines Zwergs ist das Zeichen seiner Ehre. Zwerge ohne Bärte haben ihre Ehre verloren. Ihnen den Bart abzunehmen, wäre für sie ein schweres Vergehen.

**Lebensraum:** Zwerge leben vorrangig in unterirdischen Lebensräumen, vor allem in Höhlensystemen. Sie haben sich schon immer tief in den Erdboden vorgewagt und dadurch ihre Heimat erweitert. Es macht den Zwergen nichts aus, tagelang unter Tage zu arbeiten und zu leben.

- Im Faltengebirge gibt es drei zwergische Königreiche, die in Höhlensystemen leben.
- Im mystischen westlichen Land Kajana leben viele Zwerge.
- Im hinterländischen Sandorien leben viele Zwerge.
- Tagon ist ein Land im Hinterland, das von Zwergen regiert wird.
- Im nordöstlichen Land Tiburion leben viele Zwerge.

**Politik und Wirtschaft:** In den Zwergenreichen werden die Zwerge von einem Stammesrat geleitet, der sich aus den Abgeordneten der führenden Familien zusammensetzt. Sozusagen eine Aristokratie. In dem Rat wird ein Stammvater gewählt, der sich in einigen Zwergenreichen als Zwergenkönig bezeichnet. In kleineren Gemeinschaften wird er als Stammvater oder Häuptling bezeichnet.

Die Zwergenreiche im Faltengebirge stellen besondere Königreiche dar.

- Die Passgauer sind Fremden gegenüber misstrauisch, vor allem Elben gegenüber und möglichen Zauberen. Die Passgauer fertigen die besten Schmiedeprodukte auf Panlayos. Das Paussgauer Schwert gilt als Meisterwerk unter den Waffen. Dementsprechend sind die Passgauer selbst auch gut bewaffnet.
- Das Königreich Torva gilt als brutal und kriegerisch. Sie überfallen Passanten und haben viele Krieger. Die Torvaner horten viele Schätze und sind wohl die einzigen Zwerge, die sich auf dunkle Magier einlassen.
- Das Zwergenvolk Mehriban ist ein kleines Zwergenvolk, das allerdings recht gastfreundlich ist und an Handel interessiert ist. Sie schicken auch Händler für gute Geschäfte aus. Die Mehribaner verstehen auch was von Tierzucht und stellen Milch- und Käseprodukte her und verkaufen den weltbekanntesten Mehriban-Met.

In der Metropolstadt Panpolis existiert außerdem eine Zwergengilde, die stark Einfluss auf die Politik übt.

Zwerge leben allgemein einen gesellschaftlich-politischen Kapitalismus, der für sie von dem Ideal begleitet wird, dass Personen Reichtum anhäufen können, ohne dass dadurch auf der anderen Seite die Armut steigt und ohne dass der Wirtschaftskreislauf dadurch stagniert. Für diesen Zweck suchen die Zwerge immer wieder nach Rohstoffen.

...

Zwerge führen in ihre Familien ein ähnliches System, wie sie es politisch tun. Natürlich stellen die Eltern in den Familien die Autorität dar, aber die Großfamilie wählt für sich einen Sprecher, der die Großfamilie, bzw. so genannte „Haus“ organisiert und vertritt. Dieser Gewählte wird als Familienvater bezeichnet und bleibt in seinem Amt, bis er verstirbt oder er aus besonderen Umständen heraus sein Amt abgibt. In der Regel ist das einer der männlichen Väter, häufig aber der Großvater, der dadurch noch lange das Sagen in der Familie hat. Die Familienväter sind es auch oft, denen der Vorrang in der Politik eingeräumt wird und die dort hohe Ämter bekleiden und Stammväter werden können. Die zwergische Politik ist darum sehr familiär durchdrungen.

**Geschichte:** Im Zeitalter der menschlichen Siedler sind auch die Zwerge nach Panlayos gekommen und haben sich an unterschiedlichen Orten sesshaft gemacht. Die Elben vermuten eine Verwandtschaft zwischen Menschen und Zwerge, was die Zwerge jedoch bestreiten.

**Rituale:** In Panpolis werden Zwerge mit ihrem 20. Geburtstag in die Gilde der Zwerge aufgenommen. Dies geschieht durch das Sippenoberhaupt, dem Familienvater. Es ist ein festliches Ereignis für die ganze Familie, wenn der Zwerg nun finanziell und politisch die Zwergengilde unterstützt. Außerdem findet jährlich die Versammlung der örtlichen Zwergengilde statt.

**Fähigkeiten:** Zwerge haben gute Werte in handwerklichen Talenten und haben eine hohe Lebenskraft.

**Rollenspiel:** Zwerge machen anfangs oft einen mürrischen und ungastfreundlichen Eindruck. Und Zwerge ziehen die Gesellschaft unter Zwergen anderen Humanoiden gegenüber vor. Mit Zwergen einen Trinken zu gehen, kann sicherlich erheiternd sein, auch wenn man sie selten unterm Tisch trinken kann und gelegentlich kommt es vor, dass sie sich einen Spaß daraus machen, einem anderen Humanoiden Zwergenfusel zu servieren. Sie sind die einzige Rasse, die Zwergenfusel unbedenklich trinken kann, ohne danach Lähmungserscheinungen zu bekommen. Sie amüsieren sich also auch gerne auf Kosten anderer und sind immer wieder zynisch und ironisch. Zwerge sind gute Handwerker und sich für keine Arbeit zu schade. Sie sind kapitalistisch veranlagt, was den Umgang mit ihnen auch schwer macht. Die Zwerge haben viele Gemeinsamkeiten mit den Skarden und vertragen sich darum auch gut mit ihnen. Weibliche Zwerge gibt es sehr selten. Diese sind darum in ihren Sippen in ihrer Heimat oft eingebunden. Den Zwergen ist es wichtig, ihren Bestand an Frauen zu schützen. Der Magie stehen Zwerge sehr kritisch gegenüber, weil sie Angst davor haben, dass jemand in ihre Köpfe eindringen könnte.

## ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

### Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 15 Jahre	6 = 40 Jahre	11 = 65 Jahre	16 = 90 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 45 Jahre	12 = 70 Jahre	17 = 95 Jahre
3 = 25 Jahre	8 = 50 Jahre	13 = 75 Jahre	18 = 100 Jahre
4 = 30 Jahre	9 = 55 Jahre	14 = 80 Jahre	19 = 150 Jahre
5 = 35 Jahre	10 = 60 Jahre	15 = 85 Jahre	20 = 200 Jahre

- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

### Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,40 m	6 = 1,45 m	11 = 1,50 m	16 = 1,55 m
2 = 1,41 m	7 = 1,46 m	12 = 1,51 m	17 = 1,56 m
3 = 1,42 m	8 = 1,47 m	13 = 1,52 m	18 = 1,57 m
4 = 1,43 m	9 = 1,48 m	14 = 1,53 m	19 = 1,58 m
5 = 1,44 m	10 = 1,49 m	15 = 1,54 m	20 = 1,60 m

## Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	<b>Keinen Familienkontakt:</b> Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	<b>Kontakt zu Geschwistern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
8 – 9	<b>Kontakt zu Pflege-Eltern:</b> Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken. Der Zwerg kann auf diese Weise auch in einer anderen Kultur aufgewachsen sein.
10 – 11	<b>Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied:</b> Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	<b>Kontakt zu Eltern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	<b>Kontakt zu Großeltern:</b> Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	<b>Kontakt in eine Großfamilie:</b> Der Charakter lebt in einer Großfamilie, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 – 20	<b>Freie Wahl!</b>

W20	Partnerschaft
1 – 5	<b>Keinen Partner:</b> Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
6 – 8	<b>Wechselnde Partnerschaften:</b> Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden. Unter Zwergen ist es schwer, wechselnde Partnerschaften zu haben, weil es wenige Frauen gibt. Für die Zwergenfrau dürfte das eher möglich sein.
9 – 11	<b>Partner:</b> Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammenleben.
12 – 14	<b>Ehepartner:</b> Der Charakter ist verheiratet.
15 – 16	<b>Partner und Affäre:</b> Der Charakter hat einen Ehepartner, aber führt auch eine oder mehrere Affären. Unter Zwergen ist es schwer, eine heimliche Affäre zu haben, weil es wenige Frauen gibt. Für die Zwergenfrau dürfte das eher möglich sein.
17	<b>Homosexuell:</b> Der Charakter ist homosexuell. Der W20 entscheidet hier erneut darüber, wie seine Homosexualität ausgelebt wird, also ob er einen, wechselnde oder keinen Partner hat, Ehepartner oder eine Affäre. Bei den Zwergen werden Homosexuelle zwar ein bisschen als sonderbar betrachtet, aber sie werden toleriert.
18 – 20	<b>Freie Wahl!</b>

W20	Kinder
1 – 9	<b>Keine Kinder:</b> Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	<b>Pflegekind:</b> Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Rasse angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	<b>Ein Kind:</b> Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	<b>Mehrere Kinder:</b> Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler; ebenso ob es sich dabei um Zwillinge, Drillinge o. ä. handelt. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	<b>Kinder und Enkel:</b> Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die Anzahl der Kinder und Enkel entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 40 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel.
18 – 20	<b>Freie Wahl!</b>

## Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Zwerg erhält das rassebedingte PM Habgier, das aber auch abgelehnt werden kann.

## Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Hinweise zu Talenten	
Budo	3		
Glück	5		
Lebensenergie	7		
Magie	/		
Mut	7		
Vitalität	5		
Willensstärke	5		

Körperliche Talente	
Aussehen	5
Motorik	5
Reflex	5
Saufen	7
Sinnesschärfe	5
Stärke	7

Kampftalente	
Fernkampf	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	7
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Etikette	3
Handeln	7
Instinkt	5
Lügen	5
Orientierung	7
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Suchen	5
Survival	3
Verkl. / Schminken	3
Verstecken (Dinge)	7

Mobilitätstalente	
Kanu	3
Kutschfahrt	3
Reiten	3
Seefahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	3
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	3
Rennen	3
Schleichen	3
Schwimmen	3
Springen	3
Tanzen	3
Tarnen	3
Werfen / Fangen	5

Wissenstalente	
Alchemie	5
Arkanes Wissen	3
Astronomie	3
Gassenwissen	3
Fährtenlesen	3
Geschichte	5
Humanologie	3
Intelligenz	5
Jura	5
Medizin	3
Naturkunde	3
Pflanzenkunde	3
Pharmazie	3
Rechnen	7
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Tierkunde	3
Waffenkunde	7

Arbeitstalente	
Ackerbau	3
Bau-Architektur	7
Brauen / Winzern	7
Fischen	3
Forstarbeit	3
Gerben	5
Hauswirtschaft	3
Holzbearbeitung	3
Jagen	3
Kochen / Backen	5
Malerei	3
Metallbau	7
Musizieren	3
Viehzucht	3
Schauspiel	3
Steinarbeiten	10