

gekümmert, der glücklicherweise einen mit der Profession verbundenen Minimalwert von 7 hat. Sie ist aber der Meinung, dass ihre Tulamidin aus wirklich gutem Hause stammen soll, gibt ihr also einen SO von 12, was noch einmal 5 Punkte kostet. Damit hat sie nun 6 Punkte Schulden gemacht, die sie im nächsten Abschnitt ausgleichen muss.

SCHRITT 6: ABSEITS DES ALLTÄGLICHEN – VOR- UND NACHTEILE

Um den Helden noch mehr Persönlichkeit und Einzigartigkeit zu verleihen, steht Ihnen ein weiteres Mittel offen: die Vor- und Nachteile. Dies sind spezielle Eigenheiten, die Sie Ihrem Helden geben können und aus denen sich recht interessante Persönlichkeitsbilder ergeben können.

Einige Vor- und Nachteile sind schon fest an die unterschiedlichen Rassen, Kulturen und Professionen gebunden, so dass Ihr Held sie automatisch erhält – die Kosten davon sind in diesem Fall aber schon in die jeweiligen Kosten eingerechnet, so dass sie jetzt nicht mehr weiter beachtet werden müssen.

Eine Übersicht über die unterschiedlichen Vor- und Nachteile finden Sie nebenstehend, die Details ab S. XXX. Beachten Sie dabei aber, dass Sie nur die Vor- und Nachteile aus der Übersichtsliste auf der Seite gegenüber wirklich frei wählen können. Diejenigen, die nicht in dieser Liste stehen, aber in der Aufzählung ab S. XXX (und dort jeweils als *nicht frei wählbar* markiert sind), sind fest an Professionen, Kulturen oder Rassen gebunden.

Die meisten dieser Vor- und Nachteile sind 'binär', das heißt, Ihr Held hat sie oder hat sie nicht. (Niemand kann 'ein bisschen einäugig' sein.) Einigen Vor- und Nachteilen, wie etwa der *Goldgier* oder dem *Jähzorn*, ist jedoch ein Wert zugeordnet, der die Stärke ihrer Ausprägung kennzeichnet und auf den gegebenenfalls eine Probe wie auf eine Eigenschaft abgelegt werden kann. Daher nennen wir diese Nachteile auch *Schlechte Eigenschaften*.

Vorteile heißen so, weil sie Ihrem Helden im Spiel Vorteile bringen; daher müssen Sie Generierungspunkte aufwenden, um einen Vorteil zu bekommen. *Nachteile* schränken Ihren Helden in bestimmten Situationen ein, stellen Ihnen aber Generierungspunkte für die weitere Entwicklung zur Verfügung. **Die Summe der Generierungspunkte, die Sie durch Nachteile bekommen, darf dabei 50 nicht überschreiten, dabei dürfen maximal 30 GP aus der**

Auswahl von Schlechten Eigenschaften stammen (s. S. XXX). Da Sie eventuell noch Generierungspunkte aus vorherigen Schritten übrig haben, können Sie nun ein wenig jonglieren, um festzulegen, welche Vor- und Nachteile Ihr Held hat. Am Ende dieser Berechnungen müssen Sie auf jeden Fall Ihr ganzes GP-Konto verbraucht haben: Übrige Generierungspunkte verfallen, und umgekehrt ist es natürlich keinesfalls möglich, mehr GP auszugeben, als auf dem Konto sind.



Lisa liest sich die Liste der Vor- und Nachteile (S. XXX)




durch und schreibt diejenigen heraus, bei denen sie glaubt, dass sie zu ihrer Einbrecherin passen würden: Balance (um besser über Dachfirste oder schmale Simse balancieren zu können), Gefahreninstinkt (um nicht so leicht in eine Falle zu tappen), Glück (weil ihr dieser Vorteil einfach gefällt), Richtungssinn (um auch in größeren Adelspalästen nicht die Orientierung zu verlieren), Schlangemensch (um auch dort noch durchzukommen, wo andere stecken bleiben würden), Soziale Anpassungsfähigkeit (um sich unauffälliger auf Bällen und Festen bewegen zu können) und Verbindungen (um überhaupt Zugang zu diesen Festen zu bekommen). Als Nachteile notiert sie Goldgier (natürlich ist die Einbrecherin an Wertgegenständen interessiert), Neugier (das passt zu einer 'edlen Ganovin') und Platzangst (weil sich die Einbrecherin auf großen Flächen nirgends verstecken kann, fürchtet sie sie instinktiv). Nach längerem Überlegen entscheidet sie sich für Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit und Verbindungen. (Gerade diese Kombination ist clever gewählt, denn durch die Soziale Anpassungsfähigkeit erhält sie einen 'Rabatt' für die Verbindungen – s. S. XXX.)



Mit ihrem Meister bespricht sie, dass die Einbrecherin jemanden sehr gut kennt, der ihr Einladungen unter der Hand zukommen lassen kann: eine Haushofmeisterin im Haus einer sehr angesehenen Familie. Der Meister legt fest, dass diese Haushofmeisterin einen Sozialstatus von 10 haben muss, um Lisas Vorstellungen zu entsprechen, so dass Lisa für die Verbindung zu der Haushofmeisterin wegen ihrer Sozialen Anpassungsfähigkeit nur 2 GP bezahlen muss. Und weil Verbindung deutlich mehr als nur eine Bekanntschaft ist, einigen sich Lisa und ihr Meister, dass die Haushofmeisterin eine Tante von Lisas Einbrecherin ist, die alles für sie tut – und dafür auch immer einen Anteil der Beute abbekommt. Zudem benötigt eine Einbrecherin noch einen Hehler (mit einem SO von ebenfalls 10 – sie will in respektablen Kreisen bleiben – für weitere 2 GP) und einen weiteren Informanten in höfischen Kreisen (wiederum ein SO von 10) für weitere 2 GP. Die Soziale Anpassungsfähigkeit kostet 7 GP, der Richtungssinn 3 GP, so dass Lisa zusammen mit den drei Verbindungen für je 2 GP nun 16 Punkte von ihrem verbliebenen Vorrat von 6 GP abzieht und daher 10 GP Schulden hat. Die gleicht sie mit den Nachteilen Goldgier und Neugier aus, wobei sie in beiden Fällen genau den Mindestwert nimmt: Neugier 5 und Goldgier 5 bringen genau die benötigten 10 GP.

DOPPELT VERGEBENE VORTEILE

In einigen Fällen kann es vorkommen, dass ein Held aus Rasse, Kultur und Profession ein und denselben Vorteil mehrfach erhält. Für diese seltenen Fälle gilt:

-  Ein Zwerg, der Wundarzt wird, erhält zusätzlich zur *Resistenz gegen Krankheiten* noch eine *Immunität gegen eine einzelne Krankheit* nach Wahl.
-  Ein Sudaventurier, der Streuner wird, erhält *Soziale Anpassungsfähigkeit* und *Resistenz gegen Einnahmegifte*.
-  Pirat kann sich entscheiden, ob er Aberglaube 5 und Goldgier 5 nimmt oder Aberglaube 10. (Ansonsten sollte dies aber im Rahmen der empfohlenen Kombinationen aus Rasse, Kultur und Profession nicht vorkommen.)



Anna geht mit anderen Voraussetzungen an die Liste der Vor- und Nachteile, denn ihr fehlen schon jetzt 6 GP. Daher sucht sie sich erst einmal gar keine Vorteile aus (immerhin hat ihr die Profession ja schon den Vorteil Vollzauberer eingebracht, ohne dass sie dafür extra bezahlen musste), sondern durchforstet hauptsächlich die Liste der Nachteile. So schreibt sie sich Angst vor Nagetieren, Eitelkeit, Unfähigkeit für Handwerkliche Talente und Vorurteile auf. Die Angst vor Nagetieren, bei

Kampf: *Armbrust* +1, *Dolche* +4, *Fechtwaffen* +1, *Hieb Waffen* +0, *Infanteriewaffen* +1, *Raufen* +1, *Ringn* +1, *Säbel* +0, *Wurfmesser* +1

Körper: *Akrobatik* +2, *Athletik* +2, *Klettern* +6, *Körperbeherrschung* +5, *Schleichen* +5, *Schwimmen* +1, *Selbstbeherrschung* +2, *Sich Verstecken* +5, *Singen* +0, *Sinnenschärfe* +3, *Tanzen* +1, *Taschendiebstahl* +2, *Zechn* +0

Gesellschaft: *Betören* +1, *Etikette* +2, *Gassenwissen* +6, *Menschenkenntnis* +3, *Sich Verkleiden* +1, *Überreden* +1

Natur: *Fährtsuchen* +1, *Fesseln/Entfesseln* +1, *Orientierung* +2, *Wildnisleben* +0

Wissen: *Geschichtswissen* +1, *Götter/Kulte* +1, *Mechanik* +2, *Rechnen* +4, *Recht Kunde* +2, *Sagen/Legenden* +2, *Schätzen* +4

Sprachen: *Sprachen Kennen* [Muttersprache *Garethi*] +9, *Sprachen Kennen* [*Tulamidy*] +5, *Lesen/Schreiben* [*Kusliker Zeichen*] +2

Handwerk: *Ackerbau* +1, *Heilkunde Wunden* +0, *Holzbearbeitung* +0, *Kochen* +0, *Lederarbeiten* +0, *Malen/Zeichnen* +2, *Schlösser Knackn* +7, *Schneidern* +0



Durch die gleiche Prozedur kommt Anna auf folgende Werte:

Kampf: *Dolche* +2, *Hieb Waffen* +0, *Raufen* +1, *Ringn* +2, *Säbel* +1, *Stäbe* +2, *Wurfmesser* +0

Körper: *Athletik* +0, *Gaukeleien* +1, *Klettern* +0, *Körperbeherrschung* +0, *Schleichen* +1, *Schwimmen* +0, *Selbstbeherrschung* +2, *Sich Verstecken* +1, *Singen* +0, *Sinnenschärfe* +2, *Tanzen* +1, *Zechn* +0

Gesellschaft: *Etikette* +4, *Gassenwissen* +1, *Lehren* +2, *Menschenkenntnis* +4, *Sich Verkleiden* +1, *Überreden* +3, *Überzeugen* +2

Natur: *Fährtsuchen* +0, *Orientierung* +0, *Wildnisleben* +0

Wissen: *Anatomie* +1, *Brett-/Kartenspiel* +3, *Geographie* +2, *Geschichtswissen* +4, *Götter/Kulte* +3, *Magie Kunde* +6, *Mechanik* +2, *Pflanzenkunde* +4, *Rechnen* +7, *Recht Kunde* +3, *Sagen/Legenden* +4, *Schätzen* +3, *Sprachenkunde* +1, *Sternkunde* +4, *Tierkunde* +2

Sprachen: *Sprachen Kennen* [Muttersprache *Tulamidy*] +14, *Sprachen Kennen* [*Garethi*] +14, *Sprachen Kennen* [*Bosparano*] +4, *Sprachen Kennen* [*Ur-Tulamidy*] +6, *Lesen/Schreiben* [*Tulamidy*] +7, *Lesen/Schreiben* [*Ur-Tulamidy*] +4, *Lesen/Schreiben* [*Kusliker Zeichen*] +4

Handwerk: *Alchimie* +4, *Heilkunde Gift* +1, *Heilkunde Krankheiten* +1, *Heilkunde Wunden* +2, *Holzbearbeitung* +1, *Kochen* +2, *Lederarbeiten* +0, *Malen/Zeichnen* +2, *Schneidern* +0

DIE ERSTE TALENTSTEIGERUNG

Nun haben Sie einen Überblick, welche Fertigkeiten der Held kraft seiner Herkunft und Vorgeschichte bislang erworben hat. Diese Grundausstattung können Sie nun Ihren individuellen Vorstellungen angleichen und somit Ihrem Helden eine unverwechselbare Persönlichkeit verleihen. Hierzu erhalten Sie bereits jetzt Ihre ersten Abenteuerpunkte, mit denen Sie die oben genannten Fertigkeiten noch weiter steigern können. Hierfür gelten im Endeffekt dieselben Steigerungsregeln wie im späteren Heldenleben (siehe Seite XXX), die wir Ihnen hier schon einmal kurz vorstellen wollen.

Zur Unterscheidung:

Generierungspunkte (GP)

dienen zum Bezahlen von Kulturen und Professionen sowie zur Festlegung der Eigenschaften, des Sozialstatus und der Vor- und Nachteile eines Helden. Jeder Held hat 110 GP zur Verfügung.

(Start-)Abenteuerpunkte

berechnen sich aus $(KL+IN)*20$ und sind zum Steigern und Aktivieren von Talenten, Gaben und Zaubern sowie zum Erwerb von Sonderfertigkeiten nutzbar.

Abenteuerpunkte Sie zur Verfügung haben, addieren Sie die Klugheit und die Intuition Ihres Helden und nehmen Sie das Ergebnis mal 20. Das Ergebnis sind die Abenteuerpunkte, die Ihnen zum

Steigern der Talente (und eventuell Gaben) sowie zum Erwerb von Sonderfertigkeiten zur Verfügung stehen.

Achtung: Wenn Sie sich dafür entschieden haben, einen Helden zu spielen, der zaubern kann (also einen Elfen, einen Halbelfen oder einen Magier), dann sollten Sie unten den Schritt 7a durchlesen, bevor Sie die Werte Ihrer Talente festlegen. Sie können nämlich einen Teil Ihrer Abenteuerpunkte (maximal die Hälfte) dafür einsetzen, Ihre Zauberfertigkeiten zu steigern.

Die Abenteuerpunkte-Kosten berechnen sich je nach Art der Talente und nach dem Wert, den Sie erreichen wollen. Schauen Sie dazu in der untenstehenden Tabelle der Talentkosten nach. Für die meisten Talente gilt hierbei die Spalte **B** in der Tabelle, für Sprachen und Schriften die Spalte **A** und für Körperliche Talente die Spalte **D**. Waffen-Talente sind unterschiedlich teuer, für sie gelten die Spalten **C**, **D** oder **E** (siehe unten).

Natürlich muss jede Steigerung einzeln bezahlt werden, wenn Sie also beispielsweise das Natur-Talent *Fährtsuchen* von 3 auf 5 steigern wollen, kostet das 8 Punkte für die Steigerung auf 4 und weitere 11 Punkte, um den Wert 5 zu erreichen, zusammen also 19 AP. Be-

TABELLE DER TALENTKOSTEN

Wert	A+	A	B	C	D	E	F
Aktivierung	1	1	2	3	4	5	8
1	1	1	2	2	3	4	14
2	1	2	4	6	7	9	22
3	1	3	6	9	12	15	32
4	2	4	8	13	17	21	41
5	4	6	11	17	22	28	48
6	5	7	14	21	27	34	55
7	6	8	17	25	33	41	65
8	8	10	19	29	39	48	70
9	9	11	22	34	45	55	80
10	11	13	25	38	50	65	85
11	12	14	28	43	55	70	95
12	14	16	32	47	65	80	105
13	15	17	35	51	70	85	120
14	17	19	38	55	75	95	130
15	19	21	41	60	85	105	140
16	20	22	45	65	90	110	155
17	22	24	48	70	95	120	165
18	24	26	51	75	105	130	180
19	25	27	55	80	110	135	195
20	27	29	58	85	115	145	210

A+: Sprachen, wenn Begabung Sprachen als Vorteil gewählt

A: Sprachen und Schriften

B: Gesellschaftliche Talente; Natur-Talente; Wissens-Talente; Handwerkliche Talente

C: Folgende Waffen-Talente: *Armbrust*, *Raufen*, *Wurfmesser*, *Wurfspeere*

D: Körperliche Talente; folgende Waffen-Talente: *Dolche*, *Hieb Waffen*, *Infanteriewaffen*, *Kettenwaffen*, *Ringn*, *Säbel*, *Speere*, *Stäbe*, *Wurfbeile*, *Zweihand-Hieb Waffen*

E: Folgende Waffen-Talente: *Anderthalbhänder*, *Bogen*, *Fechtwaffen*, *Lanzenreiten*, *Schwerter*, *Zweihandschwerter/-säbel*; *Ritualkenntnis*

F: Gaben; E-Talente bei entsprechender Unfähigkeit

Allgemein ist zu beachten, dass der Vorteil *Begabung* das Erlernen eines Talents/einer Talentgruppe um eine Spalte erleichtert. Der Nachteil *Unfähigkeit* erschwert (verteuert) das Erlernen um eine Spalte.

DIE THORWALER



Große, stämmige, muskelbe- packte Männer und Frauen mit wilden, blonden oder roten Mähnen – das sind die Thorwaler, wie jedes Kind in Aventurien sie kennt. Sie sind geradlinig und haben die feine Diplomatie nicht eben erfunden, was sie im Rollenspiel zu idealen Einsteigercharakteren macht.

Herkunft und Verbreitung: Thorwaler leben an der aventurischen Nordwestküste von der Ingväl-Mündung bis zum Golf von Riva sowie in einigen verstreuten Siedlungen (Pira-

tennester oder Seesöldner-Niederlassungen) entlang aller aventurischen Küsten. Ebenfalls zu den Thorwalern gerechnet werden die *Gjalskerländer*, die in den Hochländern nördlich des Orklands beherrschaftet sind, und die *Fjarninger* in den Nebelzinnen und der Grimmfrostöde. Es gilt als gesichert, dass die genannten Völker Nachfahren der legendären Hjalddinger sind, die vor etwa 2.650 Jahren aus dem nördlichen Guldland in der Nähe der heutigen Stadt Olport anlandeten.

Körperbau und Aussehen: Die Thorwaler sind der größte (verbreitete) Menschenschlag Aventuriens: Muskulöse Hünen von über 2 Schritt Körpergröße sind keine Seltenheit, helle Haarfarben und blaue Augen herrschen vor, aber auch Rotschöpfe mit grünen Augen sind weit verbreitet. Die Haut ist meist recht hell, dafür aber bei fast allen Thorwalern wettergegerbt. Kopf- und Körperbehaarung der Thorwaler sind üppig; Bärte in verschiedensten wilden Formen bei den Männern und Zöpfe bei Männern und Frauen sind beliebter Schmuck.

Unter Thorwaler recht verbreitet ist ein Kampfrausch (bei der Kultur der Thorwaler als *Swafsþari* oder *Waluuft* berüchtigt), in dem sie keinen Schmerz mehr spüren und Freund und Feind nicht mehr unterscheiden können. Manche haben gelernt, diesen Rausch zu beherrschen und sich gezielt hineinzusetzen, aber die meisten können ihn nicht kontrollieren und werden damit schnell zu einer Gefahr für sich und ihre Umgebung.

Thorwaler

Generierungskosten: 5 GP

Haarfarbe

1-8	9-13	14-15	16-17	18	19	20
blond	rotblond	weißblond	rot	dunkelblond	braun	schwarz

Augenfarbe

1-2	3-7	8-11	12-18	19-20
dunkelbraun	braun	grün	blau	grau

Körpergröße: 1,68+2W20 (1,70–2,08 Schritt)

Gewicht: Größe –95 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: MU +1, KO +1, KK +1

LE-Mod.: +11 LeP **AU-Mod.:** +10 AuP **MR-Mod.:** –5

Automatische Vor- und Nachteile: Jähzorn 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Hohe Lebenskraft, Kampfrausch, Richtungssinn, Zäher Hund / Blutrausch

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance / Glasknochen, Nahrungsrestriktion

Kulturen: Thorwal, selten Mittelländische Städte, Andergast/Nostria, Südaventurien

Talente: *Körper:* Athletik +1, Sinnschärfe +1, Zechen +1; *Natur:* Weterovorhersage +1

DIE ZWERGE



Die Zwerge, die sich selbst *Angroschim* nennen (Einzahl *Angroscho*, weibliche Form *Angroschna* und Mehrzahl *Angroschax*), wurden angeblich von Ingerimm geschaffen, um die Schätze der Welt gegen die habgierigen Drachen zu verteidigen. Sie haben großartige Handwerker und gefürchtete Krieger hervorgebracht – ganz zu schweigen von ihrem vorzüglichen Bier. Zwerge gelten als geradlinig und stur und können sich angeblich stets daran erinnern, wem sie vor zwei Jahrzehnten einmal drei Heller

geliehen haben.

Herkunft und Verbreitung: Die Zwerge gehören zu den ältesten Völkern Aventuriens. Heutzutage findet man sie hauptsächlich im Eisenwald, in den Ingrakuppen, den Koschbergen (die *Erzzwerge*), im Amboss (*Amboszwerge*) und dem östlich davon gelegenen Hügelland am Angbarer See (*Hügelzwerge*) sowie dem Raschtulswall (*Brillanzzwerge*); kleinere Völker finden sich auch in den Goldfelsen, im Finsterkamm und in den Drachensteinen. Neben Angbar und Zwerch, deren Bevölkerung zu einem guten Drittel aus Zwergen besteht, weisen

auch noch andere Städte, namentlich Fasar, reine Zwergenviertel oder einen hohen zwergischen Bevölkerungsanteil auf. Einzelne Zwerge oder kleine Sippen kann man jedoch über ganz Aventurien verteilt finden. Traurige Berühmtheit erlangten die Tjolmarer Zwerge, die den Schwarzpelzen während des Orkensturms durch einen Verrat die Eroberung des Swelllandes ermöglichten.

Körperbau und Aussehen: Zwerge erreichen nur etwa 1,40 Schritt Körpergröße, sind jedoch überaus kompakt gebaut, meist etwas dunkelhäutiger als Mittelländer und mit festen Muskeln und starken Knochen gesegnet. Einen derartigen Körper über Wasser zu halten ist nahezu unmöglich, weshalb kaum je ein Zwerg das Schwimmen erlernt. Sprichwörtlich sind die Zähigkeit der Zwerge und ihre Widerstandsfähigkeit gegenüber Krankheiten und Giften, die selbst einen Thorwaler ins Grab bringen würden. Die Zierde jeden Zwergenmannes ist sein Bart, dessen Pracht oft das Ansehen bei Stammes- und Sippen- genossen bestimmt. Zwerginnen sind von ähnlichem Körperbau und gleicher Robustheit wie die Männer – und sie haben *keine* Bärte.

Vermehrung und Alterung: Zwerge sind sehr langlebig (sie werden meist 300 bis 400 Jahre alt, manche auch noch älter), bringen jedoch nur wenige Nachkommen zur Welt. Dabei treten Zwillingen- und sogar Vierlingsgeburten häufig auf, Einzelkinder hingegen sind eine Seltenheit. Nur etwa jedes vierte Kind ist weiblich, und Zwerginnen kommen stets nur als Einzelkind zur Welt. Zwerge werden mit etwa 20 Jahren geschlechtsreif und gelten mit 35 als erwachsen. Es gibt keine (natürlichen) zwergischen Mischlinge mit anderen Rassen.



im Stollen der Familie, auch wenn der aus menschlicher Sicht nicht sonderlich behaglich ist, was aber selbstverständlich nur an dem 'merkwürdigen Geschmack der Menschen' liegt.

Zugegeben, das ist jetzt ein sehr menschliches Klischee des zwerghischen Verhaltens – aber gerade für die Ambosszwerge liegt es gar nicht so weit von der Wahrheit entfernt.

Weltsicht und Glaube: Die Ambosszwerge verehren ihren Schöpfergott Angrosch, von dem einige Sippen glauben, dass Rondra ihm als Gemahlin zur Seite gestellt ist. Wem von beiden ein Ambosszwerger mehr huldigt, hängt davon ab, ob er mehr oder minder kriegerisch veranlagt ist. Das generelle Feindbild ist 'der Drache', womit nicht nur tatsächliche, geschuppte Feuerspucker gemeint sind, sondern auch Schwarzmagie und Wirken des Namenlosen Gottes. Schmieden ist für die Ambosszwerge nicht nur Handwerk, sondern Lebensinhalt und Gottesdienst in einem.

Zum Menschenbild: Auch wenn die Menschen sehr empfindlich sind, gibt es unter ihnen einige, mit denen man sich sogar anfreunden kann. Nur schade, dass sie gerade, wenn man sich an sie gewöhnt hat, dahinsterven wie die Fliegen.

Sitten und Bräuche: Die Zwerge des Amboss waren schon immer auf Unabhängigkeit und Selbstständigkeit bedacht, auch gegenüber den anderen Zwergenvölkern. Ihr Bergkönig Arombolosch gilt als einer der weisesten und fähigsten aller lebenden Zwerge.

Ambosszwerge sind nicht nur für ihre Waffenschmiedekunst berühmt (und das sogar bei anderen Zwerghen), sie stellten auch schon immer die besten Kämpfer der Zwergheit. Seit Urzeiten treten sie schon mutig gegen jeden Feind an und schrecken dabei nicht einmal vor Drachen zurück. Dies alles macht sie noch stolzer und selbstbewusster, als es Zwerge ohnehin schon sind.

Tagsüber isst man so viel, dass man bei Kräften bleibt, abends frönt man gemeinsam mit der ganzen Sippe der Völlerei. Und das 'gesellige Beisammensein', das dann folgt, kann man bei allem Wohlwollen nur noch als planmäßiges Besäufnis bezeichnen.

Tracht und Bewaffnung: Das Kettenhemd, das über Generationen weitervererbt wurde, ist die typische Tracht der Ambosszwerge. Sie tragen es voller Stolz und legen es oft nicht einmal zum Schlafen ab. Darüber trägt man einen Umhang aus Tuch oder Fell.

Typische Waffen sind der Zwergenschlägel (ein Kriegshammer) oder der Felspalter (eine Doppelblattaxt), die zweihändig zu führen sind. Daneben sieht man häufig noch das Kurzsword oder einen

Schweren Dolch, den so genannten Drachenzahn. Als Fernwaffen sind Armbrüste beliebt; die (Amboss-)Zwerge gelten als Meister ihrer Herstellung und Verbesserung.

Darstellung: Ein Zwerg ist kein Mensch, das müssen Sie sich stets vor Augen führen. Er mag ein fürchterlicher Kämpfer sein, aber er ist dennoch mehr als ein kleinwüchsiger Krieger. Betonen Sie das Fremdartige: Zwerge mögen die Sonne nicht sonderlich, sie haben für bunte Blumen oder den Gesang der Vögel herzlich wenig übrig, ihre liebste Musik ist der Klang des Schmiedehammers. Ein Zwerg ist stur wie der Fels, in dem er lebt, und wird damit die Heldengruppe ein ums andere Mal zur Weißglut treiben. Und wenn die Menschen dann schäumen und zetern vor Wut und sich in immer heftigeren Ermahnungen ergehen, stört ihn das nicht: Ein Zwerg hat Geduld, viel Geduld, und kann einfach warten, bis sie sich wieder beruhigt haben. Auch wenn Sie selbst ein kompromissbereiter Mensch sind, gestatten Sie es Ihrem Zwerg ruhig hin und wieder, sich derart felsenfest stur zu stellen ("So wird es gemacht, so hat es das Väterchen gemacht und das Großväterchen auch!"), dass Sie die Spielrunde an den Rand der Verzweiflung bringen. Denken Sie sich ein paar herzhaft Flüche aus, die Sie während dieses Marsches fortwährend zwischen zusammengebissenen Zähnen hervormurmeln können. Lassen Sie Ihren Zwerg andererseits über dem Anblick einer Erzader oder eines perfekt behauenen Marmorstandbildes für Minuten seine Umgebung vergessen, während seine Kampfgefährten unruhig werden und weiterziehen wollen. Bedenken Sie, dass der Ausruf "Das ist Zwergenwerk!" das äußerste Lob darstellt, zu dem ein Zwerg fähig ist.

Sprache: Die Sprache aller Zwergenvölker ist das dunkle, brummelnde Rogolan, das sich seit Jahrtausenden kaum verändert hat. Zwergennamen werden aus dem Vornamen und dem Abstammungsnamen ('Sohn des' oder 'Tochter der') gebildet, wobei gerne ein Vorname gewählt wird, der denselben Anfangsbuchstaben hat wie der Abstammungsname ('Murax Sohn des Murgrim'); typische Namen für männliche Zwerge sind Andrasch, Brodrosch, Duglim, Gandresch, Kubax, Rabagasch oder Xolgorim, für Zwerginnen Derscha, Gerhala, Ingrascha, Nortgrima, Sagulne oder Zanolika.

Ambosszwerge

Generierungskosten: 0 GP

Modifikationen: keine

Automatische Vor- und Nachteile: Platzangst 5, Meeresangst 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz / Arroganz, Einbildungen, Geiz, Prinzipientreue, Übler Geruch, Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Soziale Anpassungsfähigkeit / Krankhafte Reinlichkeit, Speisegebote

Professionen: Bote, Entdecker, Kundschafter, Söldner, Wundarzt

Talente

Kampf: Armbrust +3, Hiebaffen +1, Raufen +1, Ringen +2, Zweihand-Hiebaffen +1

Körper: Athletik +1, Klettern +1, Zehen +3

Gesellschaft: Gassenwissen -2

Natur: Wettervorhersage -2

Wissen: Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +1, Mechanik +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3

Schriften/Sprachen: Muttersprache Rogolan (KL -2), Zweitsprache Garethi (oder - seltener - Tulamidya) (KL -4)

Handwerk: Bergbau +2, Grobschmied +3

Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Kulturkunde (Ambosszwerge), Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd)