

DER ZWERGENSÖLDNER

Niemals seit Angroschs erschaffendem Feuer war jemand aus seiner traditionsreichen Sippe zurückgewichen – niemals. Nur weil ein seltsamer Kuttenträger mit roten Augen beim bekamen diese Menschen auf einmal Hasenfüße. Angeblich sollte das ein doch Angrax fand die Furcht seiner neuen Mitstreiter lächerlich, auch ungeschaffener Jenseitiger sein sollte, dem man auch mit treuem Stahl Typisch Mensch, ein Drache, das wäre ein Gegner – und es sein Urgroßvater Ungrosch und seine drei Brüder gezeigt

feindlichen Heer gesichtet worden war, unbezwingbarer Dämon sein, wenn es vielleicht wirklich ein kaum beikommen konnte. selbst der war besiegtbar, wie hatten, auch wenn es zwei von ihnen das Leben gekostet hätte. Angrax war hier, um sich seinen Sold zu verdienen, er wurde schließlich nicht fürs Herumstehen bezahlt. Außerdem hatte er einen Treueeid geleistet. Und wenn der Gegner irgendwelche Magierschurken in seinen Reihen hatte – umso besser. Es hieß, sie mochten kein Eisen ... konnte er sich lebhaft vorstellen – er hätte auch ungern sein scharfes Axtblatt im Brustkorb gehabt. Mochte es auch noch Stunden dauern, bis die Angreifer in Reichweite seiner Armbrust kamen, er würde ausharren. Und nach dem ersten Schuss würde er seine Axt nehmen, hinabstürmen und den Rest erledigen.

HINTERGRUND

Ambosszwerge lieben den Kampf. Zumindest gelten sie unter ihren Brüdern als das kämpferischste Volk der Angroschim, und da sie auch kaum Berührungsängste mit den Menschen haben, ist „Ambosszweig“ zum Synonym für „Zweig“ geworden – und aus menschlicher Sicht hat ein „ordentlicher Zweig“ mit Axt, Armbrust, Kettenhemd, Trinkfestigkeit und strengem Körpergeruch „gesegnet“ zu sein. Deshalb liegt es für sie nahe, Vergnügen und Broterwerb miteinander zu verknüpfen und dem menschlichen Klischee draußen, jenseits ihrer Stollen und Bingen, zu entsprechen. Schon viele Ambosszwerge haben sich als Söldner verdingt: Sie ziehen für „ein paar Dutzend Jahre“ in der Welt umher und hoffen, eines Tages narben- und ruhmbedeckt in die unterirdischen Hallen zurückzukehren. Zwerge sind als Söldner beliebt, sie gelten als zäh, ausdauernd und zuverlässig. Allein das Gerücht, dass auf gegnerischer Seite einige Zwerge mitkämpfen, hat schon so manchen Anführer von einem Angriff abgehalten.

„DANN GEHE ICH
EBEN ALLEINE.“



DER ZWERGENSÖLDNER BEI SPIELBEGINN

LeP 37 AuP 42 MR 5 MU 12 KL 10 IN 11
CH 8 FF 13 GE 12 KO 16 KK 15 SO 5

Vor- und Nachteile • Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund, Zwergennase +3, Goldgier 5, Meeresangst 5, Unfähigkeit Schwimmen

Talentspiegel • Armbrust +6, Dolche +3, Hieb Waffen +4, Infanteriewaffen +3, Raufen +4, Ringen +6, Säbel +0, Wurfmesser +0, Zweihandhieb Waffen +10, (Akrobatik -3), Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Schleichen +2, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung +6, Singen +0, Sich verstecken +1, Sinnenschärfe +0, Tanzen +0, Zechen +7, (Gassenwissen -1), Menschenkenntnis +2, Überreden +0, Fährtensuchen +2, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, (Wettervorhersage -1), Wildnisleben +2, Gesteinskunde +4, Götter und Kulte +1, Heraldik +2, Kriegskunst +7, Mechanik +5, Rechnen +0, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +5, Tierkunde +2, Sprachen kennen [Rogolan] +8, Sprachen kennen [Garethi] +6, Sprachen kennen [Oloarkh] +4, (Lesen/Schreiben [Zwergenrunen] +0), Bergbau +4, Fahrzeug lenken +2, Falschspiel +2, Feinmechanik +2, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +5, Kochen +0, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +2, Grobschmied +5

Kampfwerte • Armbrust 14, Dolche 10/9, Hieb Waffen 12/8, Infanteriewaffen 11/8, Raufen 10/10, Ringen 12/10, Säbel 8/8, Wurfmesser 8, Zweihandhieb Waffen 15/11

Sonderfertigkeiten • Linkhand I, Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung II

Ausrüstung • Hose und Wams aus dicker Wolle, wattiertes Unterzeug, Kettenhemd, Felsspalter, Dolch, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, Essbesteck, Essnapf, Tuchbeutel, Würfel, Schnapsflasche, Arbeitsmesser, Feldflasche, Schlafsack, 12 Heller



KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Das wichtigste Kleidungs- und Rüstungsstück des amboss-zwergischen Söldners ist das Kettenhemd, über dem oft ein Überwurf oder zumindest eine Schärpe in den Farben der Einheit getragen wird. Andere Verzierungen an Helm und Stiefel, zumeist

farbige Bänder, zeigen ebenfalls die Farbkombination oder Symbolik an, mit der man auf dem Schlachtfeld Freund und Feind unterscheidet. Als Waffe führt er üblicherweise eine Axt, selten einmal eine speziell angefertigte Infanteriewaffe. Ergänzt wird die Ausrüstung durch einen Lederranz für Proviant, Utensilien zur Waffen- und Rüstungspflege, Feuerstein, Stahl und Zunder, Schnapsflasche, Essbesteck und eine Woldecke.

ZITATE DES ZWERGENSÖLDNERS

„Das ist kein unterirdischer Gang, Frau Elfe, sondern ein in flacher Neigung geführter Schrägstollen.“

„Das nennt Ihr ein Schwert? Bei Angrosch! In unseren Hallen schmieden Kinder Brotmesser, die schärfer sind als dieses Stück Blech!“

„Dann gehe ich eben alleine.“