



Die Zwerge Condras

In dunklen Höhlen – Das Reich der Zwerge:.....	2
Die Stadt Axnom:.....	2
Die Feste(n) Axnom:.....	2
1. Feste: Königsfeste.....	2
2. und 3. Feste: Zentralstadt und Tempel.....	2
7. Feste: Fulgors Blut.....	2
13. Feste: Fulgors Antlitz.....	2
14. Feste: Orkenwacht.....	3
Die Bingen:.....	3
Einbruch:.....	3
Trollberg:.....	3
Das Labyrinth von Erugwan:.....	3
Blut, Fleiß und Brüderlichkeit – Lebensweise der Zwerge:.....	4
Braunpelze und Spitzohren – Zwerge und andere Völker:.....	5
Zwerge und Menschen:.....	5
Zwerge und Elfen:.....	5
Zwerge und Orks:.....	5
Krone und Gold - Politik und Handel bei den Zwergen:.....	6
Stahl und Glut – Religion der Zwerge:.....	8
Schöpferkraft und Zerstörungsmacht – Zwerge und Magie.....	9
Die Sprache der Erde – Geomantie:.....	11
Drachenbein und Adamant – Die Relikte der Zwerge:.....	12
Das Kettenhemd von König Rogolom Anbilar von Axnom:.....	12
Der Drachenschild:.....	12
Drachengeister:.....	12
Haglurs glühende Faust:.....	12
Heldenmut und Drachenblut – Geschichte und Geschichten der Zwerge:.....	13
Rugor und die Trollfinger:.....	13
Kalagor, der Drachenschlächter:.....	13
Haglur und der Drachenzurm.....	13
Die Feste feiern wie sie kommen - Feierlichkeiten der Zwerge:.....	14
Geburtsfest:.....	14
Namenstagsfeier:.....	14
18. Tag 3. Monat „Vilara“: eines der 14 Frühlingsteste der Zwerge.....	14
Fest des Abschieds:.....	14
Außerhalb der Berge – Zwerge in Condra.....	15
Angus „Rostbart“ McKenzie:.....	15
Rarin, Sohn des Herin:.....	15
Hintergrundinformationen.....	16
Zwergische Sippen/Familiennamen:.....	16
Zwergischer Alkohol:.....	16
Zwergentackeln:.....	16
Die Runen des Handwerks und des Krieges:.....	16
Die Runen der Schöpfung:.....	16
Die Dämonen:.....	16
Glossar:.....	17
Symbole und Runen:.....	17



In dunklen Höhlen – Das Reich der Zwerge:

Das Zwergenreich Axnom besteht aus drei Teilen: Der Stadt, der Feste und den Bingen.

Die Stadt Axnom:

Seit mehreren Jahren verlassen, war die oberirdische Festungsstadt - gelegen im Zentrum des Retek-Gebirges - lange Zeit ein Ort des Handels und des Handwerks. Viele Zwerge, die mit den Menschen Condras Handel trieben, waren in die Stadt gezogen und auch einige Menschen hatten dort ihr zuhause gefunden. Werkstätten prägten das Bild der Stadt hinter den ellendicken Mauern und dem riesigen stählernen Tor. Im Zentrum steht die Palast-Feste halb in den Fels gehauen und darin das Tor in die Tiefen des Zwergenkönigreiches.

Doch als der Bürgerkrieg in Condra einen kritischen Punkt erreichte entschied der Zwergenkönig Tragor Anvilar, dies die Menschen alleine regeln zu lassen und die Stadt wurde zur Sicherheit der Bevölkerung zuerst geschlossen und zuletzt sogar evakuiert.

Dies ist nun schon einige Jahre her, aber es sollte jederzeit möglich sein die Stadt wieder zu bevölkern.

In letzter Zeit kamen immer häufiger Zwerge in Kontakt mit Condrianern. Spätestens die Rückgabe der Festungen Sternenwacht und Löwenherz überzeugte einige Händler davon, dass es im Flachland gute Geschäfte zu machen gibt und so haben sich drei Sippen dazu entschlossen ihr Glück an der Oberwelt zu versuchen.

Die Feste(n) Axnom:

Die Feste Axnom ist ein Höhlensystem, welches von einer Reihe einzelner Festungsanlagen durchzogen ist. Der Kern, bestehend aus der 1. bis 3. Feste enthält die Königsfeste (1.Feste) und den inneren Fulgor-Tempel sowie die Zentralstadt. Von dort aus breiten sich Tunnel und Höhlen durch das Gebirge aus, die ursprünglich Minen und Transport-Tunnel waren aber nach und nach besiedelt und damit auch befestigt wurden. Es gibt 3 äußere Festen, also Tore die aus dem Berg hinaus führen.

Insgesamt zählt Axnom 14 Festen und erstreckt sich im Retek-Gebirge von Norden nach Süden durchgehend und von Osten nach Westen etwa 50 Meilen.

Jede Feste hat einen Grundstein genannten Runenstein - des Handwerks oder des Krieges -, der die Verteidigungsanlagen stützt und dazu regelmäßig von den Priestern Fulgors geweiht wird.

Nachfolgend sind einige Festen aufgezählt:

1. Feste: Königsfeste.

Hier sind der König und seine Familie zuhause, außerdem ein gewisses Maß an Beratern. In der Schatzkammer des Reiches befinden sich diverse Wertsachen aber auch Artefakte, die dort von der Königsgarde genauso bewacht werden, wie die Königsfamilie selbst.

2. und 3. Feste: Zentralstadt und Tempel

Zwei große Höhlen, in denen die meisten Zwerge wohnen, die nicht in den Minen arbeiten. Hier befindet sich der innere Tempel Fulgors, ein beeindruckender Bau, in dem Fulgors Gebein, dem Erz, besonders gehuldigt wird. Hier befinden sich auch das Erzlager und die Bibliothek sowie das Archiv. Dieser Tempel ist der Tempel für Friedenszeiten, und in der Tempelschatzkammer sind fast alle Runen des Handwerks verwahrt.

In der 3. Feste ist außerdem das Tor zur oberirdischen Stadt.

7. Feste: Fulgors Blut

Son nennt man den äußeren Tempel, in dem Fulgors Blut, dem Feuer, gehuldigt wird. Ein Tor führt hier aus dem Berg hinaus in einen Vulkankrater, in dem sich Fulgors Schmiede befindet, eine heilige Schmiede in der das ansonsten nahezu unschmelzbare Adamantium von den Priestern Fulgors verarbeitet wird.

13. Feste: Fulgors Antlitz

Vor dem letzten Angriff der Orks, bei dem die Feste Orkenwacht fiel, war dies der wichtigste Wallfahrtsort der Zwerge. In einem Schrein im Zentrum der Höhle wurde die erste Rune der



Schöpfung aufbewahrt. Der Grundstein der Feste trug die Rune des Freien Geistes und alle Last und Beschwerden fielen von den müden Wanderern ab, welche aus dem Süden nach Axnom heimkehrten. Jetzt ist die Feste der Hauptschauplatz des Orkriegees und man hat die Rune der Schöpfung in den Zentralen Tempel verbracht. Außerdem wurde der Grundstein gegen den, erst kürzlich wieder gefundenen, Runenstein des Magischen Bannes ausgetauscht, mit dessen Hilfe sich die Zwerge der besessenen Rotork-Berserker erwehren.

14. Feste: Orkentwacht

Diese Feste ist - oder besser war - die südlichste Feste, mit einem Tor am Fuß der Berge. Vor wenigen Jahren überrannten die roten Orkbestien die nichts ahnenden Wachen und brachen nach tagelanger Arbeit das Tor auf. Unter schweren Verlusten gelang es den Grundstein der 14. Feste zu bergen und in Sicherheit zu bringen. Seitdem bekriegen sich die Zwerge und die Orks im Süden der Berge.

Die Bingen:

Als Binge bezeichnen die Zwerge ihre Siedlungen außerhalb Axnoms. Diese entstanden, als die Zwerge begannen Minen von außen in den Berg zu treiben. Die Wege waren zu lang um täglich nach Hause zurückzukehren und so bauten sich die Arbeiter Hütten und später auch Höhlen in den nicht mehr genutzten Stollen. Heute sind diese teils oberirdischen, teils unterirdischen Siedlungen mehr oder weniger unabhängig von Axnom und pflegen nur sporadischen Kontakt zur Hauptstadt.

Als aber die Tore Axnoms schlossen, wurden viele Bingen verlassen und die Bewohner zogen wieder in die Stadt.

Ginbrich:

Östlich von Axnom liegt diese wohl wichtigste Binge. Die Siedlung besteht aus mehreren kleineren Siedlungen, die jeweils die Zugänge zu einem weitverzweigten Minennetz darstellen. In den Minen von Ginbrich finden sich verschiedenste Edelsteine. Korunde in allen Farben, besonders die hochgeschätzten Rubine und gelben Sternsaphire sowie verschiedene Berylle und Quarze fördern die Zwerge hier zu Tage. Ginbrich beherbergt daher eine Vielzahl fähiger Steinschleifer, die dort auch die maßgefertigten Sehhilfen aus Beryllinsen herstellen.

Trollberg:

Gelegen am Fuß der Trollberge, ein Teil des Retek-Massivs, welcher nach seinen Bewohnern benannt ist, ist dies die südlichste Binge Axnoms.

Das Labyrinth von Crugwan:

Dies ist wohl der heiligste und auch geheimste Ort in den Retekbergen. Ein weitläufiges System von Höhlen und Tunneln, dass in der Größe Axnom kaum nachsteht. Scheinbar endlose, sich windende, schmale Treppen, deren Eingänge gut verborgen sind, führen dort hinunter. Wer sich dort nicht auskennt ist verloren, denn je nachdem wie die Schatten fallen sind einige Durchgänge mal zu erkennen und mal nicht. Nur die Erfahrung eines zwergischen Priesters oder ein Licht entzündet an Fulgors Blut mag den Weg dort weisen.

Im Allerheiligsten, tief in den Höhlen, wurden - und werden - die Runensteine geschaffen, doch außer den Dienern Fulgors weiß niemand wo oder wie.



Mut, Fleiß und Brüderlichkeit – Lebensweise der Zwerge:

Zwerge sind ein äußerst geselliges Volk. Sie suchen immer die Gesellschaft anderer – natürlich anderer Zwerge. Sie leben meist mit ihrer ganzen Familie zusammen, die oft mehr als 5 Generationen umfasst, da Zwerge eine Lebenserwartung von mehreren hundert Jahren haben. Doch nicht nur Familienbande, sondern auch Freundschaft ist den Zwergen sehr wichtig und oft noch stärker als Erstere.

In ihrer Jugend bleiben die Zwerge in den Wohnstädten ihrer Familie und lernen das Handwerk eines Elternteils. Erst mit 27 Jahren gilt ein Zwerg als volljährig und kann sich frei in der Binge oder Stadt bewegen. Wenn er sich dort als Vollwertiges Mitglied der Gemeinschaft bewiesen hat, schickt ihn ein Priester auf die Walz. Drei Jahre lang dürfen sie nicht in ihre Heimat zu ihrer Familie zurückkehren und müssen sich selbst durchschlagen. In dieser Zeit ist das Einzige, was den jungen Zwergen an vertrautem bleibt, Fulgor und so ist dies auch eine Zeit tiefer Spiritualität. Wenn die Zwerge endlich zurückkehren, werden sie nochmals von einem Priester ob ihrer Reife geprüft und dann meist als Erwachsener wieder in die Gemeinschaft aufgenommen. Jetzt können sie ein Handwerk ihrer Wahl erlernen oder sich auf Abenteuer begeben, doch diese Phase hält oft nur 10 Jahre an. Dann ruft sie das Heimweh und der Wunsch eine Familie zu gründen.

Etwa ein halbes Jahrhundert genügt den Zwergen ein solches Leben, bis sie feststellen, dass sie noch nichts erinnerenswertes getan haben. Die meisten Zwerge treten dann der Armee bei, auch wenn einige es vorziehen sich auf in die Große Welt zu machen.

Ein Zwerg ist immer darauf bedacht, dass sich jemand seiner Taten erinnert und so findet man selten einen Zwerg alleine unterwegs, außer er ist noch sehr jung oder schon recht alt und Welterfahren. Üblicherweise machen sie sich zu zweit oder gar in einer Sippe auf den Weg, selbst wenn es nur ein Wagenrad zu reparieren gibt.

Erinnerung und bewahren von Wissen ist den Zwergen ein besonderes Bedürfnis und so schreiben sie alles nieder, was ihnen auch nur geringfügig wichtig erscheint. Oft meißeln sie es sogar in Stein – ein beeindruckendes Beispiel dafür ist die Gedächtnishalle im inneren Tempel Fulgors mit riesigen Stelen auf denen die Lehren Fulgors und die Geschichte der Zwerge festgehalten sind.

Wissen und Erfahrung, und damit das Alter, werden von den Zwergen hoch geachtet. Der Ältere hat immer Recht und es gibt keinen Widerspruch. Wenn ein junger Zwerg doch einmal aufmüpfig wird hat er sich eine saftige Abreibung verdient...

Eine Ausnahme bildet das Königshaus: Unabhängig ihres Alters sind alle Mitglieder des Königshauses die geachtetsten Personen im ganzen Reich.

Die Zwerge benutzen den in Condra verbreiteten Sonnenkalender, auch wenn zu bezweifeln ist, dass sie ihn erfunden haben.



Braunpelze und Spitzohren – Zwerge und andere Völker:

Die Zwerge stehen anderen Völkern immer recht distanziert gegenüber. Kein anderes Volk Condras teilt ihre besondere Lebensweise und könnte die Zwerge dadurch vollends verstehen.

Zwerge und Menschen:

Menschen sind den Zwergen nahezu am ähnlichsten, doch gerade dies macht sie für die Zwerge auch ein wenig suspekt. Ihr Geschäftssinn macht sie zu Konkurrenten aber auch zu Verbündeten. Lange Zeit haben die Menschen und Zwerge in Axnom zusammen gelebt und dies verbesserte das Verständnis beider Völker füreinander. Aber für die Zwerge gibt es immer noch „Menschenangelegenheiten“ und „Zwergenangelegenheiten“, und so kam es zur Schließung Axnoms bei Ausbruch des Bürgerkrieges. Und nun, wo die Zwerge einen Krieg führen, ist es ihre Sache und geht die Menschen nichts an...

Zwerge und Elfen:

Elfen scheinen für einen Außenstehenden die Nemesis der Zwerge zu sein. Wenn sie sich auch nur sehen, fangen sie oft schon mit den Beschimpfungen an. Doch selten hat man je gesehen, dass dies in Handgreiflichkeiten ausgeartet wäre.

Seit Zwergengedenken sind die Elfen das Volk, das sich am meisten von den Zwergen unterscheidet. Ihre Lebensweise ist nahezu das Gegenteil jener der Zwerge. Doch gerade dies hat zu einem sehr seltsamen Verhältnis zwischen diesen Völkern geführt. Für sie gibt es keinen Grund sich zu bekriegen: Nichts was sie haben interessiert den Anderen, selbst ihr Wissen ist höchstens für den Einzelnen interessant. Und so sieht man Elfen und Zwerge überall über Dinge streiten, die sie gar nicht interessieren. Ihr Interesse liegt allein in der Diskussion, denn sie akzeptieren sich gegenseitig als hochgelehrte Völker, doch auf einander fremden Gebieten.

Ist Zusammenarbeit von Nöten so ist schnell jeder Streit vergessen - natürlich nur, bis wieder Ruhe einkehrt...

Zwerge und Orks:

Zwerge hassen Orks wie kein anderes Volk - mit Ausnahme der Drachen natürlich. Wenn die Zwerge nicht auf Drachenhutz sind, so führen sie meist Krieg gegen die Orks. In den Letzten Jahren war es eine Friedliche Zeit, die von Tragor Anvilar eingeläutet wurde. Die Schließung der Tore und der Rückzug der Orks seit dem Krieg der Menschen hatte den Zwergen Ruhe beschert. Doch seit kurzem ist dies vorbei:

Die Orks stürmen gegen die südlichen Festen. Der Krieg hat wieder begonnen, so schlimm wie er es seit Jahrhunderten nicht mehr war...



Krone und Gold - Politik und Handel bei den Zwergen:

Der Amtierende Herrscher in Axnom ist König Tragor Anvilar von Axnom. Nach einigen Generationen unfähiger - weil leicht zu beeinflussender - Könige, wird Tragor von allen als ein guter und weiser Herrscher angesehen. Seine Frau Jurga Anvilar von Axnom schenkte ihm bisher 12 Kinder, davon 11 Söhne.

Die Bezeichnung Anvilar ist kein Name, sondern ein Titel, der dem amtierenden Herrscherpaar und dem Thronfolger zusteht. Außerdem ist es eine Abkürzung für die ellenlange Ahnenreihe der Königsfamilie.

Zur Zeit der Nekaner in Condra schloss König Tragor mit diesen einen gegenseitigen Nichtangriffspakt, die „Axnomsche Doppelschrift“. Die Zwerge hatten immer ein gespanntes Verhältnis zu den Nekanern, aber Tragor war bewusst, dass sie gegen die Macht dieses Reiches nicht hätten ankommen können. Zwei seiner Söhne verlor er, weil diese sich den Menschen Condras gegen die Besatzer angeschlossen hatten, doch anstatt in Trollwut zu geraten behielt er einen klaren Kopf und zog Axnom immer mehr von den Menschen zurück.

Erst seit kurzem verlassen wieder Zwerge das Gebirge um herauszufinden, wie es um das Land der Menschen steht. Darunter einer der begabtesten Zauberkundigen, Rarin, der sich, auf der Suche nach Wissen um die seltsamen Katastrophen der letzten Zeit, in die Hauptstadt der Menschen begeben hat. Nicht lange nach seiner Ankunft dort wurde ihm angeboten einen leitenden Posten in der dortigen Magieschule zu übernehmen. Ansonsten sind die Kontakte zwischen Axnom und Condra nur sporadisch und nicht politisch bedeutend.

Bevor die Tore geschlossen wurden, trieben die Zwerge regen Handel mit den Menschen. Nahezu alles Erz, das aus den Bergen kam, wurde von Zwergen abgebaut und oft auch schon weiterverarbeitet, so dass Waffen und Werkzeug aus Metall in Condra selten und teuer war - und jetzt mehr denn je.

Ganz besonders ist zu beachten, dass es zwar Eisen, Kupfer und Silberminen der Menschen gibt, doch nahezu alle anderen Metalle nur in den Zwergenminen zu finden sind. Ebenso handeln die Zwerge mit anderen Bodenschätzen und daraus gearbeiteten Dingen - wie zum Beispiel Edelsteinen und Schmuck - aber auch mit ihren alkoholischen Gebräuen, welche oft stärker - sicherlich aber dunkler und trüber - als menschliches Bier oder Schnaps sind.





Stahl und Glut – Religion der Zwerge:

Die Zwerge verehren den Gott Fulgor als ihren Schöpfer. Er steht für die Beständigkeit und Stärke der Gebeine der Erde und die Glut des Feuers und des Geistes, mit der er diese zu Formen vermag.

Fulgors Gestalt oder Antlitz ist niemandem bekannt und es ist auch verboten sich ein Bildnis Fulgors zu erdenken. Einzig und allein eine alte Rune, die sich im inneren Tempel befindet gilt als Zeichen Fulgors und wird überall als Bildnis für ihn benutzt.

Fulgor ist zugleich ein naher als auch ein sehr ferner Gott. Die Zwerge erkennen Fulgor überall um sie herum, er ist der Former der Welt, er ließ das Chaos erstarren und formte es mit seinen eigenen Händen, dann schuf er Wesen, denen er die Gabe verlieh selbst einen Teil der Welt zu gestalten um sich danach zurückzuziehen um eine andere Welt zu Formen, die noch besser und perfekter ist. Das Handwerk ist den Zwergen heilig und sie streben so wie ihr Gott nach Perfektion.

Da Fulgor meist in seine Arbeit vertieft ist, und sich um seine neue Schöpfung kümmert - welche die Zwerge als Paradies ansehen, in das Fulgor sie einst nachholen wird -, gilt es als unziemlich ihn zu stören, wenn es nicht unabdingbar ist. Er hat den Zwergen immerhin einen Teil seiner Schöpfungskraft geschenkt, damit sie sich um die Welt kümmern können.

Ab und an aber greift er in das Geschehen ein, zum Beispiel um einem seiner Priester die Gabe zu verleihen, neues zu schaffen. Die Gabe der Runenweihe ist die höchste schöpferische Kraft, die ein Priester erhalten kann. Mit dieser Kraft kann ein Priester die Macht einer der Runen der Schöpfung aktivieren.

Diese Welt war nicht die Erste, die Fulgor schuf, sondern seine Zweite. Wie auch bei unserer, hat er nach der Fertigstellung einigen Wesen dort die Gabe der Schöpfung verliehen und sich sodann an sein neues Werk begeben. Doch diese Welt war noch weniger perfekt als unsere - sie war ja sein Erstlingswerk - und so begannen die Wesen dieser Welt sie zu Formen, selbst über die Grenzen hinaus, die Fulgor ihnen gab. In ihrem Wahn merkten sie nicht, dass sie nach und nach ihre Welt zerstörten. Als Fulgor dies gewahr wurde, musste er einschreiten. Er nahm ihnen die Gabe des Erschaffens, und wandte sich wieder seiner Arbeit zu.

Ihrer schöpferischen Fähigkeiten beraubt, konnten die Wesen nur noch verändern und zerstören. Und so kam der Tag, da sie Fulgor anriefen, sie zu retten, da ihre Welt auseinanderbrach. Fulgor brachte es nicht übers Herz sie ihrem Schicksal zu überlassen, das sie selbst verursacht hatten und so nahm er sie mit in seine zweite Schöpfung.

Doch auch hier begannen sie mit ihrer Zerstörung und nur der Widerstand der Wesen der zweiten Welt ist zu verdanken, dass die Drachen noch nicht alles verwüstet haben.



Schöpferkraft und Zerstörungsmacht – Zwerge und Magie

Als Fulgor die erste Welt den Drachen überließ, gab er ihnen die Fähigkeit seine Schöpfung mit ihren Händen und ihrem Geist zu beeinflussen. So groß war ihre Macht, dass sie, wenn sie sich zusammensetzten, die Grundgesetze, die Fulgor der Welt gab, verändern konnten. Sie schufen neues, veränderten alles nach ihrem Willen und vernichteten, was ihnen nicht gefiel.

So beschloss ER, den Bewohnern seiner zweiten Welt weniger Macht zu verleihen, um sie nicht in Versuchung zu führen, den gleichen Fehler zu begehen. Als er jedoch die letzten Überlebenden der Drachen in unsere Welt nachholte, säte er in jedem Bewohner der Welt ein Saatkorn der Macht, welches aber nur selten aufgeht. Damit wollte er sicherstellen, dass es den Bewohnern der zweiten Welt gelingt, die Drachen davon abzuhalten diese Welt für sich zu beanspruchen.

Zwerge, bei denen die Saat der Schöpferkraft aufgeht, stehen vor einer wichtigen Entscheidung in ihrem Leben. Die Meisten treten der Priesterschaft bei und binden damit ihre Macht in den Ritualen Fulgors, so dass sie nicht versehentlich die Schöpfung über gebaren oder gar unkontrolliert verändern.

Einige jedoch sehen einen anderen Weg vor sich:

Die Welt wandelt sich langsam unter den formenden Händen der Völker, die sie bewohnen. Jedoch haben die anderen Völker wenig bedenken die Schöpferkraft einzusetzen, welche sie Magie nennen. So entschieden einige Zwerge sich dafür, zu lernen ihre eigene Schöpferkraft einzusetzen, um ihr Volk nicht dazu zu verdammen, letztendlich machtlos dabei zusehen zu müssen, wie die anderen Völker der Versuchung der Macht unterliegen.

Nach jahrhundertlangen Studien entwickelten sich aus den drei grundlegenden Schöpferkräften der Erschaffung, Formung und Vernichtung die Zweige der zwergischen Magie.

Die Spezialisierung auf einen Zweig schließt natürlich nicht die Verwendung der anderen Aspekte der Schöpferkraft aus.

Die Schule der „Schaffer“ beschäftigt sich hauptsächlich mit der Planung und dem Erschaffen von neuem aber auch dem Erhalt dieser Dinge. Sie sind die magischen Baumeister und Bauern unter den Zwergen und spezialisieren sich auf die Manipulation der Elemente Erz und Humus. Ihre Macht setzen sie selten ein, doch sind sie Planer, welche einerseits Festungen und Kriegsmaschinerie entwerfen und andererseits Logistik und Planwirtschaft effektiv verwalten können. Zu ihren Reihen zählen auch einige begnadete Kunsthandwerker und Runenschmiede. „Schaffer“ sind oft von unbändigem Fernweh geplagt und Reisen gerne an fremde Orte um sich neue Inspiration und Ideen zu holen.

Die Schule der „Former“ bildet den Hauptanteil der magischen Handwerker und Arbeiter aus. Veränderung und Kombination sind ihr Fachgebiet und sie bedienen sich hauptsächlich der Elemente Feuer und Wasser. Die „Former“ setzen ihre Fähigkeiten vergleichsweise häufig ein, da sie das geringste Risiko eingehen, die Schöpfung Fulgors nachhaltig zu verschandeln. Alles was sie tun, kann problemlos wieder rückgängig gemacht werden. Sie geben der Welt eine andere Gestalt, sei es nun um einen Stollen in einen Berg zu treiben oder einen Wasserlauf umzulenken. „Former“ sind sehr emotional und äußerst unstedt. Sie werden schnell ungeduldig und sind Kampfeslustig, oft auch Troll- oder gar Drachenwütig.

Die Schule der „Beender“ wurde wenige Jahrzehnte nach ihrer Gründung wieder abgeschafft. Die Schöpferkräfte zur Zerstörung sollten nur selten und in sehr geringem Ausmaß verwendet werden, weshalb es unnötig und gefährlich ist, seine Studien auf diesen Aspekt zu konzentrieren. Ihre Mitglieder waren besonders dem Studium und der Mehrung von Wissen zugetan und die Elemente Eis und Luft beugten sich ihrem Willen. Aus den Aufzeichnungen der „Beender“ geht das meiste Wissen der Zwerge über das, was die anderen Völker Magie nennen sowie über die Drachen hervor.

Sollte es noch Anhänger dieser Schule geben, so handeln sie im Verborgenen oder weit abseits der Gesellschaft.

Zwerge sehen Magie sowohl als Segen als auch als Fluch. Die Schöpferkraft zu besitzen ist etwas ganz außergewöhnliches, verpflichtet aber auch zu einem besonders verantwortungsvollen Leben und setzt einen jederzeit der Versuchung aus, seine Macht zu missbrauchen.

Angesichts dessen stehen Zwerge den Magiekundigen anderer Völker immer skeptisch gegenüber und sind selbst zwergischen Zauberern gegenüber misstrauisch, wenn sie diese nicht näher kennen.

Die Kraft des Schöpfers für etwas Unbedeutendes zu nutzen sehen die Zwerge als Verschwendung oder gar Gotteslästerlich an. Daher ist es absolut inakzeptabel Magie zum Entzünden eines Feuers



oder zum Heilen einer nicht tödlichen oder amputierenden Wunde zu nutzen. Zerstörerische Kräfte dürfen sogar nur eingesetzt werden, wenn man die Absicht hat, das Ziel völlig zu vernichten.

So verwundert es nicht, dass viele Zwerge sich standhaft weigern verzaubert zu werden oder gar zu verhindern suchen, dass überhaupt Magie gewirkt wird, auch wenn es zu ihrem Vorteil gereicht, da sie nicht an diesem Frevel teilhaben wollen.

Der schlimmste Frevel ist es jedoch die Macht der Drachenbrut zu rufen oder sich deren Kräfte zu Eigen zu machen. So mancher Zwerg ist schon drachenwütig geworden wenn er von einem solchen Wurmsklaven erfahren hat.

Obwohl die Saat der Schöpfung nur bei wenigen Zwergen aufgeht, ist die schiere Willenskraft eines Zwerges meist trotzdem hoch genug, um aus der schlummernden Kraft genug Energie zu ziehen, ihren Geist oder gar Körper in einen Schild zu hüllen, welcher der Schöpferkraft vieler Wesen widersteht. Nicht nur Legenden berichten von Zwergen die selbst dem vernichtenden Geist eines Drachen die Stirn geboten haben.



Die Sprache der Erde – Geomantie:

Zwerge glauben fest an einen großen Weltenplan, den Fulgor seiner Schöpfung mitgegeben hat und dessen Erfüllung ihre Pflicht ist. Jedoch teilte Fulgor ihnen seinen Plan nicht mit, sondern verwurzelte diesen tief in den Gebeinen seiner Schöpfung.

Während die Priester, in Meditation versunken, auf die Stimmen der Erde lauschen und die Zauberer die pulsierenden Adern der Welt – die Ley-Linien – studieren, greifen viele Zwerge auf profanere Mittel zurück:

Länge und Form eines Stollens, sowie der Zeitpunkt wann er in den Fels getrieben wird, wird meist nicht nur aufgrund von rein wissenschaftlichen Berechnungen entschieden, sondern auch von der geomantischen Weissagung eines Vorarbeiters. Dazu stößt dieser, mit einem Granitstock von einem Meter Länge, blind einige Löcher in weichen Erdboden. Die Anzahl und Anordnung aller sauberen, glatten Löcher gibt dem Geomanten dann, durch Vergleich mit traditionellen Figuren, Aufschluss über Fulgors Plan für diesen Ort.

Unter Verwendung aller Löcher lassen sich auch Aussagen über Personen treffen, die sich nahe der Divination aufhalten, jedoch sind die vorhersagen weitaus schwerer zu deuten und daher weniger zuverlässig.

Wenn der Verstand alleine nicht ausreicht um eine Entscheidung zu treffen, oder wenn es um reines Glück geht, vertrauen viele Zwerge auf geomantische Methoden. Dazu gehören unter anderem ein Spielbrett mit Quadratischen Feldern, welches auch für Strategiespiele verwendet wird, und ein Beutel mit kleinen geschliffenen Edelsteinen, wovon eine unbestimmte Anzahl willkürlich über das Brett gestreut wird. Die Anordnung der Steine wird nach den Figuren der Geomantie gedeutet.

Die meisten Zwerge benutzen Würfel aus Stein oder Kristall und weigern sich in abergläubiger Abscheu mit den Knochenwürfeln der Menschen zu würfeln. Dies mag aber auch nur ein Vorwand sein, um ihre eigenen Würfel nutzen zu können. Unabhängig davon wird ein Zwerg aber niemals einen Würfel verwenden, der etwas anderes als Punkte zeigt.

Kein Zwerg würde sich jedoch alleine auf sein Glück oder eine Divination verlassen, wenn er eine andere Möglichkeit sieht.



Drachenbein und Adamant – Die Relikte der Zwerge:

Nahezu alle für den Kampf bestimmten Relikte und Artefakte der Zwerge sind gegen Drachen ausgelegt. Darunter finden sich gigantische Waffen, die selbst für einen Troll nicht zu handhaben wären, sowie etliche mit Schöpferkraft erzeugte oder mit Runen gesegnete Rüstungen.

Besonders zu beachten sind die außergewöhnlichen Materialien, die dabei zum Einsatz kommen: Drachenbein und Adamantium.

Auch wenn es keine Beweise für diese Legende gibt, so ist es Drachen angeblich unmöglich die Knochen eines Artgenossen zu zerstören. Adamantium ist ein Erz, das sich selbst vom heißesten Feuer nicht schmelzen lässt und daher einen wertvollen Schutz gegen Drachenodem bietet, wenn man es schafft es zu verarbeiten.

Beispiele für diese Schätze sind:

Das Kettenhemd von König Rogolom Anbilar von Axnom:

Vor vielen Generationen gab der damalige König bei den Priestern des äußeren Tempels ein Kettenhemd aus Adamantium in Auftrag.

Bis zum heutigen Tage arbeiten die Priester an dem Meisterstück Draht aus Adamantium zu ziehen und das Hemd zu stricken. Jede Generation wird eine neue Reihe Ringe hinzugefügt...

Der Drachenschild:

Eine mehrere Finger dicke und zwei Schritte im Quadrat messende Adamantium-Platte mit Standfüßen, die als Setzschild genutzt werden kann. Theoretisch stehen dahinter vier Zwerge mit einem langen Speiß oder einem Speerwerfer.

Drachengeister:

Zwei Karfunkel, die jeweils in einem Drachen-Wirbelknochen eingebettet sind. Über ihre Funktion und Fähigkeiten kann man nur spekulieren, da dieser größte Schatz die Schatzkammern Axnoms seit Jahrhunderten nicht verlassen hat.

Haglurs glühende Faust:

Ein sehr schwerer, zweihändiger Kriegshammer, dessen Kopf aus Adamantium gefertigt ist worauf die Rune der Erzschnelze eingebrannt ist, welche der der Träger jederzeit auslösen kann.

Dies ist die einzige bekannte Anwendung dieser Handwerksrunen auf einer Waffe, da die Glut, die diese Rune erzeugt, jedes Erz (selbst Adamantium) zu schmelzen vermag. So schmilzt auch der Hammer unter seiner eigenen Macht und wird wohl mit dem nächsten Schlag endgültig auseinander fallen.



Heldenmut und Drachenblut – Geschichte und Geschichten der Zwerge:

Rugor und die Trollfinger:

Vor etwa 250 Jahren wurde Trollberg, eine kleine Binge in den südlichen Ausläufern der Retek-Berge, von dem Troll Grobatsch bedroht. Der Troll entführte unter anderem eine Zwergin aus dem Schulzenhaus. Was der Troll nun nicht wusste, war, dass die Dame die Verlobte des kürzlich heimgekehrten Helden Rugor war.

Rugor stürmte wutentbrannt (daher auch der Begriff „Trollwut“) zum Lager des Trolls um ihn zur Strecke zu bringen. Doch erwies sich dieser als harter Gegner. Im Lager des Trolls befanden sich nun mehrere Fässer Branntwein und so schlug Rugor ein Wettsaufen vor. Grobatsch willigte ein, seines Sieges sicher. Aber Rugor, war nicht nur ein Held, sondern auch ein berühmter Säufer und so war er es, der zuletzt bei Sinnen war. Sodann befreite er die Gefangenen und ging seiner Wege, doch nicht ohne dem Troll zur Strafe die Finger abzuschneiden.

Heute noch essen die Zwerge scharf gewürzte Würste, die sie Trollfinger nennen.

Kalagor, der Drachenschlächter:

In grauer Vorzeit wurde auf einer Ebene vor Axnom eine schreckliche Schlacht geschlagen. Gleich fünf Drachen hatten sich in den Kampf mit den Zwergen gestürzt und dutzendweise fielen diese unter ihren Klauen und ihrem Odem. Die Schlacht tobte schon seit Tagen und drei der Drachen lagen tot oder sterbend auf der verbrannten Ebene, umringt von den Leibern hunderter Zwerge, als die Zwillinge Grogur und Kalagor einen der Drachen dabei beobachteten, wie er etwas glitzerndes aus dem Leichnam eines der seinen hervorholte. Ob dies wohl ein Karfunkel sei? Ein Seelenstein? Was auch immer der Drache damit vorhaben mochte, er musste daran gehindert werden und so stürmten sie auf ihn ein.

In einem schrecklichen Kampf, fiel Grogur, von den giftriefenden Fängen der Bestie durchbohrt. Kalagor, von Raserei erfüllt hieb immer und immer wieder mit seiner mächtigen Axt auf den Drachen ein, bis er in Stücken vor ihm lag. In seinen Klauen fand er zwei glitzernde Steine.

Um zu verhindern, dass je wieder ein Drache Hand an diese legen konnte, hackte er zwei Wirbel aus dem Rückgrat des Untiers und entfernte das Mark mit seiner Schaufel. In diese Hülle bettete er die Steine, denn niemals kann ein Drache Drachenbein zersplittern.

Raserei oder auch Drachenwut ist, anders als bei vielen anderen Völkern, bei den Zwergen hoch angesehen.

Haglur und der Drachewurm

Der Legende nach schuf ein Priester des äußeren Tempels, Haglur mit Namen, einen Hammer den er mit der Rune der Erzschnelze versah um eine Drachenbrut zu bezwingen, welche sich durch die Retekberge grub und eine Haut wie aus Stahl gehabt haben soll. Keine Waffe, war sie auch noch so hart, konnte den Panzer des Wurms durchdringen, die meisten Waffen zersprangen gar an den glänzenden Schuppen. Nur die Hitze der Rune der Erzschnelze, so glaubte Haglur, würde diese Verteidigung durchdringen.

Erst der dritte Schlag des Hammers soll den Panzer des Wesens durchdrungen haben, so dass Haglur in der Lage war, in den weichen Leib darunter zu greifen und das, was er für das Herz der Kreatur hielt mit seinen Händen zu zerquetschen. Die Rune ist dadurch so tief in den Hammerkopf eingebrannt, dass die fast den Stiel erreicht.

Niemand hat es seitdem gewagt, die Macht des Hammers nochmals zu verwenden, aus Furcht, das Meisterstück könne dadurch vernichtet werden.



Die Feste feiern wie sie kommen - Feierlichkeiten der Zwerge:

Die gesellige Natur der Zwerge bedingt eine Vorliebe für Feiern, bei denen man die ganze Familie und alle Freunde und Nachbarn zusammenbringen kann. So gibt es 154 mehr oder weniger wichtige Feiertage im Jahr.

Im Folgenden sind einige der Wichtigeren aufgeführt.

Geburtsfest:

Die Geburt eines Zwerges wird immer sehr groß gefeiert. Die Feierlichkeiten ziehen sich oft über 10 Tage hin, an denen bis in die Morgenstunden geschlemmt und gesoffen wird. Es ist üblich einem neugeborenen Zwerg erst nach etwa 14 Tagen seinen Namen zu geben, damit die Eltern nüchtern und bei klarem Verstand sind.

Namensstagsfeier:

Zwerge feiern, im Gegensatz zu Menschen, nicht den Jahrestag ihrer Geburt sondern den Jahrestag ihrer Namensgebung, da sie erst an diesem Tag ein Mitglied der Sippe wurden. Am Vorabend dieses Feiertags legt der Zwerg seinen Namen und damit all seine Verpflichtungen und Bande ab. In dieser Nacht kann seine Sippe ihm nichts vorschreiben, jedoch fällt auch keine seiner Taten auf die Sippe zurück. Auch Mündliche oder per Handschlag besiegelte Verträge und Schulden fallen von ihm ab.

18. Tag 3. Monat „Vilara“: eines der 14 Frühlingsteste der Zwerge

Vilara ist der Name des Paradieses Fulgors, der dritten Welt. Der Legende nach verriet vor Äonen ein Zwerg den Drachen den Weg zur Pforte nach Vilara. Seitdem versuchen diese zum Ende des Jahres die Pforten zu schließen. Fulgor aber schafft es immer wieder die Tore aufzustößen und seine Glut in das Land zurückzubringen.

Fest des Abschieds:

Auch der Tod eines Zwerges wird ausgiebig gefeiert. Die Zwerge glauben, dass der Tote bei diesem Fest noch ein letztes Mal an dem Treiben der Lebenden teilhat und geben daher eine mehrtägige Abschiedsfeier, bei der üblicherweise die gesamte Sippe und alle Freunde des verstorbenen anwesend sind. Jeder der möchte kann sich mit einem Trinkspruch noch persönlich von dem Verstorbenen verabschieden, bevor dieser sich auf den Weg nach Vilara macht um dort Fulgor bei der Arbeit beobachten zu dürfen.



Außerhalb der Berge – Zwerge in Condra

Angus „Rostbart“ McKenzie:

Angus ist der Wirt der Taverne „Zum Haller“ in Tharemis und damit wohl der bekannteste Zwerg Condras. Lange bevor die Tore Axnoms verschlossen wurden, kam er in der Stadt der Menschen und übernahm die gerade günstig zum Verkauf stehende Herberge. Das Geschäft florierte sehr bald, besonders durch seine Spezialität: „Echtes Zwergenbier“ welches Angus des Nachts in seinem Keller braut.

Bisher ist es noch niemandem gelungen, ihn dabei zu beobachten, geschweige denn das Geheimnis dieses dunklen, trüben Bieres zu ergründen.

Rarin, Sohn des Herin:..

Während Axnoms Tore noch geschlossen waren, kam es südlich der Berge zu einem gewaltigen Astralbeben, welches das astrale Gefüge in diesem Teil der Welt verschob. Im Zwergenkönigreich stürzten Stollen ein oder wurden von Magma geflutet.

Rarin, welcher vor Jahren engen Kontakt zu dem Erz-Elementaristen Dergon Stauffen hatte, wurde von den „Schaffern“ auserwählt, die Schule für Magie in Tharemis aufzusuchen und die Hintergründe dieser Katastrophe zu ergründen.

In Tharemis angekommen, musste er erfahren, dass Stauffen kürzlich verstorben war und somit der Posten des Hausleiters im Hause Erz vakant. Das Konzil bot ihm diesen Posten an, den er letztendlich annahm um seine Studien des neuen Gefüges der Schöpfung vorantreiben zu können.

Seltsamerweise ist niemals berichtet worden, dass Rarin seitdem eine Nachricht nach Axnom gesandt hätte oder selbst dorthin gereist wäre.



Hintergrundinformationen

Zwergische Sippen/Familiennamen:

Je nach Herkunft und Stand der Sippe ist es entweder üblich die Ahnenreihe bis zum bedeutendsten Ahnen aufzuführen oder den Namen des Sippenvaters als Nachnamen zu führen.

Zwerge, die außerhalb der Berge leben, tragen zusätzlich oft einen Handelsnamen in der Allgemeinsprache, welcher auf einer Eigenschaft (Stahlschädel, Orkspalter) oder dem Beruf (Steinbrecher, Pogner) beruht und den sie gegenüber anderen Völkern wie einen Nachnamen verwenden.

Zwergischer Alkohol:

Da Zwerge weder Getreide anbauen noch Obstwiesen anlegen, besteht ihr Alkohol aus Pilzen und/oder Wurzeln. Viele Menschen haben schon versucht die geheimen Rezepte der Zwerge zu erfahren, doch würde ein Zwerg dies niemals verraten.

Zwergenfackeln:

Zwerge gewinnen ein Extrakt aus einem Pilz, der in feuchten Höhlen wächst, welchen sie mit einigen Mineralien Mischen und auf ihre Fackeln auftragen. Das Feuer der Fackeln rußt dadurch nicht und brennt in einem fahlen blau in dessen Licht alle Farbe verschwindet, jedoch Formen viel schärfer zu sehen sind als in normalem Fackellicht. Dies erlaubt es, sich schell und sicher in Stollen zu bewegen oder auch feinste Mechanikerarbeit zu verrichten.

Die Runen des Handwerks und des Krieges:

Die Originale, die für die Weiherituale nötig sind, sind Stücke aus einem Obelisk. Vor langer Zeit haben die zwergischen Priester einen Obelisk bei Axnom in Teile zerlegt und auf diesen die heiligen Runen niedergeschrieben. Die Stücke wurden somit sich selbst/der Rune geweiht und wirken daher wie ein Speicher.

Bei der Runenweihe überträgt ein Fulgor-Priester die gesammelte spirituelle Kraft des Steines auf die neu erschaffene Rune. Ohne die Hilfe einer dieser Runensteine können die Fulgor-Priester keine großen Wunder wirken, da sie den direkten Kontakt zu ihrem Gott verloren haben. Geringe Wunder können sie genau wie andere Priester mit der spirituellen Energie der Gläubigen wirken.

Die Runen der Schöpfung:

Dies sind die Mächtigsten Runen der Zwerge, da sie großen Einfluss auf die Schöpfung haben. Die Erste und wichtigste Rune ist das Anlitz Fulgors, die Rune, die als einziges Bildnis Fulgors erlaubt ist. Angeblich ruft diese Rune bei der Weihe Fulgor herbei. Da aber nie ein Zwerg so anmaßend wäre, den Schöpfer bei seiner Arbeit zu stören, wird dies wohl nie bewiesen oder widerlegt werden.

Die jüngste dieser Runen „Das Herz des Drachen“ wurde von Rogur Felsdamm nach dem letzten Krieg gegen die Orken geschaffen.

Die Dämonen:

Alle zwergischen Legenden die mit Dämonen zu tun hatten, sind heutzutage auf Drachen gemünzt!

Die verschollene Rune des Kriegs: (Plot vom 20.11.04)

In einer lange zurückliegenden Schlacht mit den braunen Orks ist es diesen gelungen einen der heiligen Runensteine zu entwenden. Einer ihrer Schamanen erkannte die Bedeutung des Steines für die Zwerge und schickte einige Boten mit dem Stein zum Stammeslager. Sie sollten den Stein verbergen, so dass nie wieder ein Zwerg Hand an ihn legen könne.

Der Runenstein trägt die Rune des Magischen Bannes. Die Rune hält Zauber und magische Wesen davon ab, an ihr vorbei zu kommen. Gegenstände die damit gesegnet werden sind immun gegen Verzauberungen und an Orten kann mit mehreren dieser Runen eine Barriere oder ein Schutz- oder Bannkreis errichtet werden.



Glossar:

Drachenbrut	alles Dämonische oder Unnatürliche.
Drachenwut	Raserei oder Blutrausch. Bezeichnet einen völligen Zerstörungswahn, bei dem man ohne Rücksicht auf das eigene Wohlbefinden bis zum Tode aller Feinde kämpft. Der Kämpfer ist dabei alleine vom Instinkt zu töten erfüllt und kann keinen klaren Gedanken fassen. Andererseits fühlt er auch weder Angst noch Schmerz.
Erugwan	Legendärer, heiliger Ort in den westlichen Retebergen. Die Zentralen Kammern sind nur durch ein Labyrinth aus Stollen und Schächten zu erreichen.
Erugwansche Gedanken	Wirres Zeug, Irrsinn.
Runenstein	Einer der Steinplatten, welche die Originale der heiligen Runen tragen. Umgangssprachlich manchmal auch ein Stein, der mit Hilfe eines Runensteins geweiht wurde.
Trollwut	Kampfrausch, bei dem alle Sinne auf den Kampf ausgerichtet sind. Im Gegensatz zur Drachenwut ist der Zwerg jedoch weiterhin zu logischen und taktischen Entscheidungen in der Lage und mag sich sogar notfalls zurückziehen. Ebenso spürt ein Trollwütiger weiterhin Schmerzen, kann diese jedoch besser ertragen als üblich.
Wurmsklave	Dämonenbeschwörer und Paktierer. Auch andere Spiritisten müssen damit rechnen, von Zwergen als Wurmsklave bezeichnet - und angegriffen - zu werden, da der durchschnittliche Zwerg nicht zwischen einem Rotork- und einem Bärenschamanen unterscheiden kann.

Symbole und Runen:



Fulgor



Drache