

Der zwergische Krieger

»Echsen, Orks oder Drachen – was immer uns in diesem Stollen erwartet, stellt euch einfach hinter mich.«

»Ahh, ein gutes Pilzbier am Abend und schon sind alle Sorgen vergessen.«

»Zwergenwitze sind nicht komisch, du Spitzohr!«

Der Stollen war dunkel, nur wenige Lichtstrahlen fielen vom zwanzig Schritt entfernten Eingang auf die Felsen. Korgrimm hatte seine geliehene Armbrust geschickt und lautlos geladen. Die drei orkischen Eindringlinge hatten ihn nicht bemerkt, dessen war er sich sicher. Wie jeden Abend in den letzten zehn Jahren hatte ihn seine Patrouille zu dieser entlegenen Stelle geführt. Bei Angrosch, Hartnäckigkeit zahlt sich aus! Viele junge Zwerge betrachteten den Stollen als unwichtig und unterschätzten die Gefahr, die von dem Zugang ausging.



Einige glaubten sogar, dass Korgrimms tägliche Überprüfung reine Zeitverschwendung war. Er hatte jedoch die Bedrohung für seine Sippe schon vor Jahren bemerkt. Der Stollen war stillgelegt worden und der Eingang durch Sträucher verdeckt, aber man hatte einen kontrollierten Einsturz abgelehnt, da dies als zu gefährlich für die übrigen Nachbarstollen galt. Einsturzgefährdet. Ach, hätten sie damals bloß auf mich gehört. Nun haben wir den Wirselkrautsalat! Vermutlich hatten die Orks den Zugang durch Zufall entdeckt, nichtsdestoweniger waren sie hier, und wo drei waren, konnten noch mehr sein. Korgrimm hatte keine Wahl, er musste sie hier und jetzt aufhalten. Die Schwarzpelze hatten sich laut in ihrer kehligen Sprache unterhalten und über die zwergischen Runen an der Wand gewundert, deshalb hatte Korgrimm sie schon von Weitem gehört. Nicht einmal das Rasseln seines Kettenhemdes hatten die Eindringlinge bemerkt, und so konnte er sich hinter einer Ecke verstecken und sich vorbereiten. Korgrimm holte noch einmal tief Luft, dann kam er aus seiner Deckung hervor. Er konnte seine Feinde gut sehen. Die Dunkelheit machte den Augen eines Zwergen wenig aus, aber auch die Schwarzpelze konnten bei fahlem Licht ausgezeichnet sehen. Er zielte auf den ersten Ork und schoss. Gurgelnd fiel der Schwarzpelz um, als der Bolzen in seinen Hals eindrang. Seine beiden Kumpane waren für einen kurzen Moment überrascht, sodass Korgrimm die Gelegenheit ergriff, die Armbrust ablegte, seinen Felsspalter zog und auf die abscheulichen Großlinge zu rannte. Beide Scheusale hatten schartige Säbel gezogen und erwarteten seinen Angriff. Sie waren jedoch dumm genug, im dichten Gang eng zusammenzustehen und sich gegenseitig zu behindern. Korgrimm schwang seinen Felsspalter und ließ dem ersten Ork keine Chance zum Parieren. Brüllend ging der Schwarzpelz zu Boden. Korgrimm holte erneut aus und gab ihm den Rest, spürte aber einen Treffer an seiner Schulter. Doch das Kettenhemd, das sein Onkel Kortosch ihm vor einem Vierteljahrhundert zu Ehren seiner Feuertaufe geschenkt hatte, schützte ihn. Der Gedanke aber, dass Onkel Kortoschs Kettenhemd Schaden genommen haben könnte, versetzte Korgrimm in unbändige Wut. Er schrie und stürzte sich auf den verbliebenen Eindringling.

Zunächst gelang es dem Ork, sich seiner schwarzpelzigen Haut zu erwehren. Außerdem war er geschickter als seine beiden Kumpane und startete ein, zwei Gegenangriffe, die Korgrimm aber abwehrte. Dann traf der Zwerg den Feind am rechten Arm, anschließend am linken Bein und ein dritter Treffer bohrte sich tief in den Orkschädel. Der Besiegte fiel auf die Knie und verharnte in dieser Position, so als ob er seinem siegreichen Kontrahenten huldigte. Korgrimm brach die Axt aus dem Schädel und war nach der Überprüfung des Kettenhemdes – das keinen erkennbaren Schaden davon getragen hatte – zufrieden mit dem Kampf. „Der Stollen ist sicher, hmm? Den wird niemand finden, hmm? Wenn das die Angroschpriesterschaft nicht überzeugt, dann können sie sehen, wer den Stollen die nächsten hundert Jahre bewacht. Ich bestimmt nicht mehr, bei Angrosch!“

Der Held im Spiel

Ein Zwerg ist nicht immer schlecht gelaunt, auf Außenstehende mag es jedoch so wirken: Er beschwert sich über die langen Fußmärsche, obwohl er ausdauernder ist als die meisten Menschen. Er meckert über das schale Bier in der Taverne, nur weil es sich nicht um Zwergenbräu handelt. Er lässt sich über die Waffen seiner Gefährten aus, da sie nicht aus Zwergenstahl gefertigt wurden. Elfen begegnet er mit noch größerem Misstrauen als Menschen, denn in der Geschichte der beiden Völker hat es viele Missverständnisse gegeben. Trotz aller Unterschiede zu seinen großen Gefährten ist der zwergische Krieger ein zuverlässiger Freund. Haben seine Gefährten sein Vertrauen gewonnen, wird er ihnen immer zur Seite stehen. Oft betrachtet er die alten Erzfeinde des Zwergenvolks wie Echten, Drachen, Orks und Wühlschrate noch immer als die größte Bedrohung und geht unerbittlich gegen sie vor. Der Lehrmeister des Zwergs schulte ihn aber nicht nur in der Kampfkunst mit Axt, Hammer und Armbrust, sondern auch in den zwergischen Tugenden Mut, Ehre und Loyalität, wobei sie diese Tugenden durchaus anders auffassen können als die Menschen. Verrat, unehrenhaftes Verhalten und Feigheit bekämpft der Zwerg, wo immer sie sich zeigen. Wie viele Zwerge liebt er Angroschs Schätze, insbesondere Gold, Silber und Edelsteine. Er wird sich für Aufträge gut bezahlen lassen, denn ein zwergischer Krieger muss für die Zukunft aussorgen – immerhin will er irgendwann in seine Heimat zurückkehren und um eine der seltenen Zwergenfrauen werben.

Spezies: Zwerg
Kultur: Erzzwerge
Profession: Krieger
Erfahrungsgrad: Erfahren

Sozialstatus: frei

Vorteile: Dunkelsicht I, Hohe Lebenskraft IV, Immunität gegen Tulmadron, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund, Zwergennase

Nachteile: Pech II, Prinzipientreue (zwergische Kriegerehre) II, Schlechte Angehörigkeit (Langschläfer), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Jähzorn), Unfähig (Schwimmen)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I+II, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Finte I, Geländekunde Gebirgskundig, Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Xorlosch), Schildspalter, Sturmangriff, Vorstoß, Wuchtschlag I+II

Sprachen: Muttersprache Rogolan III, Garethi II, Oloarkh I

Schriften: Kusliker Zeichen, Rogolan-Runen

Kampftechniken: Dolche 10 (AT 12 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hieb Waffen 6 (AT 8 / PA 5), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 12 (AT 14 / PA 7), Schilde 12 (AT 14 / PA 8), Schwerter 6 (AT 8 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhieb Waffen 12 (AT 14 / PA 8), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 5), Armbrüste 12 (FK 14), Bögen 6 (FK 8), Wurf Waffen 6 (FK 8)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 8, Reiten 4, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 9, Singen 0, Sinnesschärfe 3, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 2, Zechen 9

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 10, Etikette 5, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 2, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 6

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 10, Magiekunde 0, Mechanik 2, Rechnen 2, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 8, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 6, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 5, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 8, Stoffbearbeitung 0

Ausrüstung: Drachenzahn, Felsspalter, Kettenhemd, Kleidung (normal), Reisepaket, 85 Silbertaler in Münzen und Edelsteinen



Korgrimm

MU	14
KL	10
IN	11
CH	8
FF	14
GE	13
KO	15
KK	15

LeP	42
AsP	-
KaP	-
GS	6
INI	14+1W6
SK	2
ZK	4
AW	7
Schips	1
RS/BE	4/0

