

Die Walberger Zwerge sind Abkömmlinge des versprengten Zwergenvolks, das sich auf *Ordamon, den Kühnen*, als Stammvater aller Zwerge beruft. Die Vorfahren der Walberger Zwerge zogen etwa 4400 v. J. gemeinsam mit *Brandan, Sohn des Brodosch*, aus Xorlosch aus, um diesen bei seiner Vision zu unterstützen, den Feind – *Pyrdacor* – mit seinen eigenen Waffen unter freiem Himmel zu schlagen. Als es 4200 v. J. zum Pakt mit dem Erzherren kommt und in Folge dessen der Frieden mit *Pyrdacor* und den Drachen anbricht, sind eine Reihe Zwerge mit dieser Situation nicht zufrieden und ein Streit mit *Brendan* und seinen Anhängern ist unvermeidlich. Wortführer der Unzufriedenen ist *Ogdol, Sohn des Ogramasch*, der seine Ahnenreihe bis zu *Ordamon*, dem Stammvater nachweisen kann – ein Tatbestand, der bei den Traditionalisten ohnehin sehr fragwürdig war. *Ogdol* trennt sich daraufhin von *Brendan* und den übrigen Zwergen, um mit seiner Sippe im Ehernen Schwert auf eigene Faust, die Drachen zu bekämpfen. Lange Zeit also vor dem Tag des Zorns und des Auszugs der Zwergensippen, hatte eine kleine Gemeinschaft sich von den übrigen Zwergen abgespalten. Um diesen Umstand geheim zu halten, verbot *Brendan* den wenigen Eingeweihten von der Trennung zu erzählen und das Wissen um die verlorenen Kinder ging verschütt. Auch *Ogdol* interpretierte die Geschichte um, „alle Zwerge stammen von einem Urzweig ab, von *Ordamon, dem Kühnen*“, dies sollte fester Glaube werden.

Lebensraum:

Die Stollen und Hallen der Walberger Zwerge ziehen sich vom Quellgebiet des Hursach nach Osten bis an die ersten Felsen des Ehernen Schwertes, wo die größten unterirdischen Bollwerke stehen, bis hin nach Süden an die nördlichen Ausläufer der Widderhörner. Auf die 12 Sippen verteilen sich etwa 800 Zwerge, die zahlenmäßig größte Sippe, die *Ofromox*, zählen dabei etwa 250 Köpfe. Andere Sippen sind zahlenmäßig klein, wie etwa die *Argrimox*, die sogar bis in die Grundfeste des Ehernen Schwertes vorgestoßen sind und ungefähr 25 Köpfe zählen.

Lebensweise:

Es gibt nicht viele Walberger Zwerge, die das Tageslicht gesehen haben. Das Leben in den Walbergen ist karg und wenig fröhlich, Nahrung ist teilweise schwer zu finden. Alles muss der Natur abgetrotzt werden. Gelächter und ungezwungenes Zusammensein findet selten statt. Lediglich einmal im Jahr findet das so genannte *Spaltfest* statt, an dem der

Exodus des *Ogdol* gefeiert wird. Dies ist der Tag an dem die Jungzwerge zu Männern werden, Bräute ihren Bräutigam erwählen und heilige Waffen geschmiedet werden. Der Alltag der Walberger Zwerge jedoch ist hart. Die Unwirtlichkeit der Gegend hat tiefe Spuren bei den Nachfahren *Ogdols* hinterlassen. Durch die große Drachendichte im Ehernen Schwert und in den Randgebieten der Walberge, sind ständige Auseinandersetzungen mit dem Feind an der Tagesordnung. Zwillingsgeburten, oder Vierlingsgeburten sind bei den Walberger Zwergen die Regel, Einzelgeburten eine seltene Ausnahme. Die Bande, die Geschwister miteinander verbinden, sind sehr stark, da der Zusammenhalt das Überleben sichert. Wird jedoch ein einzelner Zwerg geboren, so entwickelt sich dieser oftmals zu einem Einzelgänger und es ist nicht verwunderlich, dass diese Zwerge, sich auf den Weg machen, um Heldentaten zu vollbringen und nur selten in ihre Heimat zurück kehren, da die familiären Bande nicht vorhanden sind. Die orthodoxe Sichtweise der zwergischen Dinge und den immensen Drachenhass legen sie jedoch niemals ab.

Weltsicht und Glaube:

Ein Walberger Zwerg stellt den Drachenhass über alles. Aufgrund der Stammesgeschichte lehren die Sittenwahrer die Abkehr vom Geodentum und der Kraft *MADAs*. Magie ist absolut verboten, wird sie doch mit den Drachen verbunden und stellt den Grund der Spaltung der Zwerge durch *Ogdols* Exodus dar. Wird bei einem Kind eine solche magische Begabung festgestellt wird es in Kammern aus Bannbasalt, einer Abart des Koschbasalts, eingesperrt, bis sich die Begabung abschwächt oder der „Delinquent“ zu Tode kommt. Der strenge Sittenkodex ist allgegenwärtig. Harte, disziplinarische Strafen erwarten denjenigen, der die Sittenregeln auch nur ein wenig beugt.

Sitten und Bräuche:

Die Ältesten des Stammes sind gleichzeitig Sittenhüter. Durch ihre Abgeschiedenheit sind diese weltfremd und haben ihre eigenen Interpretationen und Ansichten über die zwergische Kultur.

So ist das Bierbrauen etwa nahezu unbekannt. Dafür sind starke Schnäpse aus einer Flechtenart (der *Sul Amburka*) und sowie starke alkoholische Tinkturen aus den Wurzeln einiger Höhlenpflanzen beliebt. Diese Schnapsarten werden sowohl zur Nahrungsergänzung als auch zu medizinischen Zwecken genutzt. Aufgrund der kargen Nahrung, neigen Walberger Zwerge zur Naschhaftig-

keit und Fresslust, wenn sie unbegrenzten Zugang zu Nahrungsmitteln und insbesondere Naschwerk haben.

Eine weitere Besonderheit ist das rhythmische Feingefühl, das allen Walberger Zwergen innewohnt. Ob beim Graben neuer Stollen oder beim Angriff auf einen Höhlendracken, steter Begleiter ist die *Drombadur*, eine Kesselpauke, die in verschiedenen Größen existiert und mit Drachenleder bespannt wird. Nahezu jeder Walberger Zwerg versteht es, dieses Instrument zu spielen, stellt dieses neben der Schnapsbrennerei doch eines der wenigen von den Sittenwächtern geduldeten Freizeitbeschäftigungen dar.

Tracht und Bewaffnung:

Traditionelle Plattenröcke (*Obrax-Panzer*) aus getriebenen Stahlplatten, von etwa andertshalb Finger Länge und Breite, die in Ledertaschen aus Drachenleder eingnäht wurden, sind bei den großen Drachentöttern und Wächtern des Stammes üblich, wenngleich ein solcher Rock aus dem Leder eines selbst erlegten Drachen besteht, oder vom Vater auf den Sohn weiter vererbt wird. Die meisten Walberger Zwerge, die eine solchen Rock besitzen, tragen diese Panzer aus Stolz auch im Schlaf. Wie bei ihren Brüdern, den Ambosszwergen, sind Felsspalter und Zwergenskraja übliche Waffen für die Kämpfer einer Sippe, neben dem unvermeidlichen Drachenzahn und Wurmspieß.

Darstellung:

Ein Walberger Zwerg wird oftmals bei seinen Artgenossen auf Unverständnis stoßen. Für Menschen nicht unterscheidbar, sind die Unterschiede für andere Zwerge augenscheinlich. Besonders was das Traditionsverständnis und das (zwergische) Weltbild angeht. Durch seine entbehrungsreiche Jugend ist der Walberger Zwerg offen für alle Genüsse, die nichts kosten und er wird diese bis zum Exzess ausleben, sofern dies nicht gegen eine der komplizierten Verhaltensregeln der Sittenwächter verstößt. Magie ist ihm äußerst zuwider. Sturheit und Geduld sind Gemeinsamkeit aller zwergischen Rassen. Bei jeder passenden oder unpassenden Gelegenheit greift er zur musikalischen, rhythmischen Unterstützung, da diese ein ständiger Aspekt seiner Jugend war. Walberger Zwerge verstehen es fantastisch aus Nichts etwas entstehen zu lassen, alles und jedes hat seinen Nutzen und könnte noch verwendet werden. So neigen Walberger Zwerge zu großer Sammelleidenschaft und sind selten bereit sich von Dingen zu trennen.

Sprache:

Durch die frühe Abspaltung des Stammes hat sich ein eigener Dialekt des brummigen Rogolan entwickelt, das bei leisem oder schnellem Reden oftmals von den Zwergenbrüdern selbst schlecht verstanden wird. Beim Schriftbild findet sich im Kulturkreis der Walberger Zwerge ebenfalls eine Abweichung vom eigentlichen Rogolan, wobei die direkte Verwandtschaft das beiderseitige Entziffern (mit Interpretationsspielraum) ermöglicht.

(Walberger Zwerge)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation

Startwerte

Generierungskosten: 3GP

Modifikatoren: LeP +2 / +2 (Nur in Verbindung mit Rasse „Walberger Zwerge“ vergleichbar mit Ambosswergen, dazu +2 wegen Vorteil Hohe Lebenskraft (s.u.).)

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und Nachteile: Hohe Lebenskraft +2 LeP, Eisern; Platzangst 5, Meeresangst 5, Naschsucht 5, Vorurteile Magie 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Schnelle Heilung, Veteran, Zäher Hund; Einbildungen, Prinzipientreue, Übler Geruch, Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Soziale Anpassungsfähigkeit; Dunkelangst, Krankhafte Reinlichkeit, Nachtblind, Raumangst, Speisegebote

Kriegerische Professionen: Drachentöter (Hallen von Ondrosch), Wächter (Gardist)

Reisende Professionen: Prospektor

Gesellschaftliche Professionen: Gelehrter (Sitzenwächter, Rechtsgelehrter), Musiker (Trommler: Drombadur)

Handwerkliche Professionen: Bauer (Flechten- und Pilzzucht), Bergmann, Edelhandwerker (außer Drucker, Schiffsbauer), Handwerker, Schnapsbrenner

Priesterliche Professionen: Angrosch-Novize

Talente

Kampf: Armbrust +1, Dolche +1, Hieb Waffen +1, Zweihand-Hieb Waffen +1, Raufen +1, Ringen +2

Körper: Athletik: +1, Klettern +1, Reiten -1, Zeichen +2,

Gesellschaft: Gassenwissen -2

Natur: Wettervorhersage -2

Wissen: Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +2, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1

Schriften: Muttersprache Rogolan (Dialekt), keine Zweitsprache

Handwerk: Bergbau +1, Grobschmied oder Steinmetz oder Schnapsbrenner oder Musiker (Trommel) +2

Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Rüstungsgewöhnung I (Plattenrock), Kulturkunde