

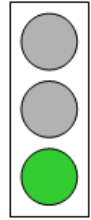
ZWERG



Kurzbeschreibung: Zwerge sind kleinwüchsige, menschenähnliche und stämmige Humanoiden. Sie sind griesgrämig, aber ebenso gesellig, leben für die Arbeit und arbeiten vorrangig in Metallbaubetrieben.

Klasse: Mammaloid

Gestalt: Genetisch weist der Zwerg eine entfernte Verwandtschaft zum Menschen auf. Zwerge sehen den Menschen auch ähnlich, sie sind aber viel stämmiger gebaut und ungewöhnlich robust und zäh. Sie haben eine auffällig kräftige Nase und eine kräftige Kopfform. Die männlichen Zwerge tragen lange Bärte, die ihnen eine wichtige Zier und ein Zeichen der Ehre sind. Die weiblichen Zwerge haben einen leichten flaumigen Bartansatz. Zwerge haben einen kräftigen Bauchansatz und viel Speck auf den Rippen und an Beinen und Armen. Ihre Haarfarben können



verschieden sein. Im Alter erhalten viele Zwerge rötliche oder graue Haare.

Wesen: Zwerge sind recht mürrische Zeitgenossen, die gerne an allem herum nörgeln und sie sind miserable Gastgeber. Aber Zwerge lieben das Bier und das feierliche Zechen. Wenn sie am Feiern sind, sind sie recht fröhlich, allerdings mischt sich diese Fröhlichkeit dann mit Sarkasmus und Ironie. Zwerge sind wasserscheu und waschen sich selten. Entsprechend ist auch ihr Körpergeruch, was sie aber keineswegs stört. Zwerge denken profitgierig und versuchen aus allem ein gutes und gewinnbringendes Geschäft zu machen. Noch heute sammeln Zwerge aus Leidenschaft heraus Gold und Edelsteine, die sie Zuhause horten, auch wenn diese nur noch als Schmuck gehandelt werden. Zwerge sind sehr geschickt in wohl allen handwerklichen Bereichen und sie sind gute Ingenieure. Sie sind technisch stark fortschrittlich und hantieren mit Werkzeuge von Nanogrößen bis hin zu Makro-Werkzeugen. Dazu zählt auch der Robal, ein lenkbares, riesiges Robotergerüst, mit dem der Zwerg gut umgehen kann.

Sprache: Zwerge sprechen die menschlich-anthropische Sprache.

Namen: Zwerge haben oft kurzsilbrige, aber kräftig klingende Namen, wie z. B. Kalab, Gorden, Tergon.

Lebensweise: Zwerge halten nicht viel von aufwändigem Essen, dafür nehmen sie sich einfach nicht die Zeit. Ihnen reichen Fastfood- und Pfannengerichte. Zwerge lieben Gär- und Schimmelprodukte, insbesondere übel riechender Käse. Vor allem aber lieben sie Bier und andere alkoholische Getränke. Sie gelten wohl als die Spezies, die am schwersten unterm Tisch zu trinken ist. Höchstens die Skarden könnten ihnen Konkurrenz machen.

Zwerge pflanzen sich sexuell fort. Es gibt jedoch sehr wenig weibliche Zwerge. Bei Geburten können leicht Drillinge oder Vierlinge entstehen. Die geborenen Kinder sind meistens männlich. Zwergenpaare leben in einer dauerhaften Liebesbeziehung, aber nur wenigen männlichen Zwergen ist dieses Glück beschieden.

Zwerge waren und sind bis heute stolze und fortschrittliche Techniker. Viele Zwerge suchen als Metall- und Mineralschürfer ihr Glück im Weltall. In früheren Zeiten haben Zwerge Metallrüstungen und Streitäxte getragen. Oft haben sie ihre Westen und Rüstungen monatelang nicht abgelegt. Der Körpergeruch war nicht auszuhalten. Inzwischen benutzen die Zwerge moderne Schutzanzüge. Sie tragen noch gerne eine Streitaxt mit sich, die technisch aufgewertet ist, z. B. mit einem Graser-Modul oder einem Phasereinsatz. Auch das Wurfbeil wird noch häufig als Waffe verwendet.

Lebensraum: Zwerge leben vorrangig in unterirdischen Lebensräumen, vor allem in Höhlensystemen. Sie haben sich schon immer tief in den Erdboden vorgewagt und dadurch ihre Heimat erweitert. Es macht den Zwergen nichts aus, tagelang unter Tage zu arbeiten und zu leben.

Viele Zwerge leben im Raum der Allianz im Miranda-Sektor, von wo sie auch vom Planeten Smaragd her stammen. Sie haben dort die Asteroiden und Planetoiden entdeckt, aus denen sie Erz und andere Mineralien schürfen. Sie sind aber auch an vielen anderen Orten der Galaxis anzutreffen; vor allem dort, wo sie mit ihrem handwerklichen Geschick zu Geld kommen. Im Miranda-Sektor wird der Steampunk-Planet Morganit und der Planet Marin von vielen Zwergen bewohnt.

Geschichte: Die Zwerge stammen vom Planeten Smaragd im Miranda-Sektor. Sie haben dort schon immer in Bergen und tiefen Stollen nach Wertmetallen geschürft. Anfangs nur auf der Suche nach Gold und Edelsteinen, dann auch nach besonderen Erzen. Die Zwerge wurden durch die Metallverarbeitung die führenden Anbieter neuer Technologien. Sie haben aufgrund ihrer Techniken, die Interstellare Epoche eingeleitet. Der Bau von Raumschiffen ist auf die Zwerge zurückzuführen. Sie sind auch heute die führenden Anbieter von Raumschiffen und Raumschiffteilen. Seit der Kosmischen Epoche haben sich viele Zwerge auf Planeten und Monden niedergelassen, wo Erze abgebaut werden können. Durch die Technologie der Zwerge gelang es der Allianz den Tachyonen-Antrieb umzusetzen, mit dem das Reisen zwischen den Sternen in wenigen Tagen möglich ist.

...



Zwerge bringen sich vor allem in der modernen Metallindustrie und Raumschifftechnik ein. So befinden sich folgende große Firmen im Allianzraum in zwergischen Händen:

- Bartlegende ist eine Firma, die Erz aus dem Orbit des Mondes Isomer schürft. Isomer liegt am Planeten Heliodor. Bartlegende steht in Konkurrenz zur Firma Metallklotz.
- Cab-Tech bietet Elektro-, Androiden-, Kybernetik- und Raumfahrttechnik an und befindet sich in Besitz der Zwergenfamilie Cabochon. Die Firma hat ihren Sitz auf dem Planeten Marin im Miranda-Sektor. Cab-Tech war der Erfinder des Teleporters.
- Die Korund-Werften stellen Raumschiffe und Raumschiffteile her und haben ihren Sitz auf und an dem Planeten Saphir.
- Metallklotz ist eine Firma und eine Raumstation zwischen den Planetoiden des Ringsystems des Planeten Heliodor. Metallklotz schürft Gestein und Erz. Metallklotz steht in Konkurrenz zur Firma Bartlegende.
- Nothammer ist eine Firma, die von der gleichnamigen Zwergenfamilie gegründet wurde und Phaser und Phaser-Module herstellt. Sie hat ihren Sitz auf dem Planeten Smaragd.
- Die Satoff-Werke stellen Raumschiffe und Raumschiffteile her und haben ihre Werft auf dem Mond Satoff im Planetensystem von Morganit.

Politik: Die meisten Zwerge haben sich in den verschiedenen Staatensystemen eingegliedert und besitzen kaum noch eigene Staaten. Der Mond Marin im Miranda-Sektor besitzt noch das strukturelle Muster eines Zwergentaates. Die einzelnen Siedlungen sind politisch selbständig und werden als Stadtstaaten bezeichnet. Sie bilden zusammen das staatliche Gebilde von Marin, der durch ein Stammesrat geleitet wird. Dieser ist aristokratisch geprägt, sowie viele der Siedlungen auch. Im Stammesrat wurde der Senator des Planeten gewählt, der zugleich der Vorsitzende des Rates ist. Der derzeitige Senator ist der Zwerg Dornedrom. Er ist auf Lebzeiten gewählt worden oder bis der Stammesrat ihn abwählen würde oder er freiwillig zurücktritt. Seit der Eisenzeit wurden solche gewählten Zwerge als Stammväter bezeichnet und so wird auch Dornedrom als Oberster Stammvater, bzw. nur kurz als „Vater“ angesprochen.

Auch der Planet Morganit ist von der zwergischen Gesellschaft stark durchzogen.

Die Zwerge leben einen gesellschaftlich-politischen Kapitalismus, der für sie von dem Ideal begleitet wird, dass Personen Reichtum anhäufen können, ohne dass dadurch auf der anderen Seite die Armut steigt und ohne dass der Wirtschaftskreislauf dadurch stagniert. Diese Möglichkeit sehen die Zwerge in der Nutzung des Universums neu gegeben, weil die Rohstoffe unendlich vorhanden sind und eine Überbevölkerung durch die Expansion der Humanoiden nicht mehr vorhanden ist. Unter den kapitalistischen Zwergen gibt es jedoch zwei unterschiedliche Lager: Die konservativen Kapitalisten sehen eine Steuerung des Marktes von Produkten und Konsum als nötig an, um das System zu kontrollieren. In dieser Pflicht sehen sie die Staatengemeinschaften. Die liberalen Kapitalisten sehen keine Möglichkeit darin, dass Staaten gemeinschaftlich den Markt kontrollieren, in einer Zeit, in der die Expansion ins Weltall hinaus gerade erst begonnen hat. Sie fordern eine völlig losgelöste Marktsituation durch Angebot und Nachfrage, die durch den Konsumenten individuell gesteuert wird. Das kapitalistische System scheint zumindest noch nicht ganz ausgereift, so lange es Firmen gibt, die über die öffentliche Werbung, besonders über das weltweite Hypernet die Konsumenten manipulieren können.

Fast alle Zwerge sind weltweit Mitglied in der Zwergengilde. Hier werden die Ideale des Kapitalismus diskutiert, hier wird aber auch kapitalistische Politik betrieben, denn die Zwergengilde untersucht den Handelsmarkt, berät Staaten und übt zugleich Einfluss auf den Markt aus, wo sie Handlungsbedarf sehen. Da jedes Mitglied in die Zwergengilde den Anteil von 10 % seines Einkommens beiträgt, ist die Zwergengilde eine billionenschwere Vereinigung. Sie investieren mit ihrem Geld in Firmen, Forschungseinrichtungen und Banken und üben dadurch einen gewaltigen Einfluss auf den Finanzmarkt aus. Die Zwergengilde hat ihren Sitz auf Smaragd und beeinflusst vor allem die Allianz. Die Zwergengilde hat auch einen Sitz im Senat, wenn auch nur mit beratener Stimme.

Kultur: Zwerge führen in ihren Familien ein ähnliches System, wie sie es politisch tun. Natürlich stellen die Eltern in den Familien die Autorität dar, aber die Großfamilie wählt für sich einen Sprecher, der die Großfamilie, bzw. so genannte „Haus“ organisiert und vertritt. Dieser Gewählte wird als Familienvater bezeichnet und bleibt in seinem Amt, bis er verstirbt oder er aus besonderen Umständen heraus sein Amt abgibt. In der Regel ist das einer der männlichen Väter, häufig aber der Großvater, der dadurch noch lange das Sagen in der Familie hat. Die Familienväter sind es auch, denen der Vorrang in der Politik eingeräumt wird und die dort hohe Ämter bekleiden und Stammväter werden können. Die zwergische Politik ist darum sehr familiär durchdrungen.

Der Bart eines Zwergen ist das Zeichen seiner Ehre. Zwerge ohne Bärte haben ihre Ehre verloren. Ihnen den Bart abzunehmen, wäre für sie ein schweres Vergehen.

Rituale: Zwerge werden mit ihrem 20. Geburtstag in die Gilde der Zwerge aufgenommen. Dies geschieht durch das Sippenoberhaupt, dem Familienvater. Es ist ein festliches Ereignis für die ganze Familie, wenn der Zwerg nun finanziell und politisch die Zwergengilde unterstützt. Außerdem findet jährlich die Versammlung der örtlichen Zwergengilde statt.

Fähigkeiten: Zwerge haben gute Werte in handwerklichen Talenten und haben eine hohe Lebenskraft.

Image / Rollenspiel: Zwerge machen anfangs oft einen mürrischen und ungastfreundlichen Eindruck. Und Zwerge ziehen die Gesellschaft unter Zwergen anderen Humanoiden gegenüber vor. Mit Zwergen einen Trinken zu gehen, kann sicherlich erheitend sein, auch wenn man sie selten unterm Tisch trinken kann und gelegentlich kommt es vor, dass sie sich einen Spaß daraus machen, einem anderen Humanoiden Zwergenfusel zu servieren. Sie sind die einzige Spezies, die Zwergenfusel unbedenklich trinken kann, ohne danach Lähmungserscheinungen zu bekommen. Sie amüsieren sich also auch gerne auf Kosten anderer und sie sind immer zynisch und ironisch. Zwerge sind gute Handwerker und sich für keine Arbeit zu schade. Sie sind kapitalistisch veranlagt, was den Umgang mit ihnen schwer macht. Zwerge haben viele Gemeinsamkeiten mit den Skarden und vertragen sich darum auch gut mit ihnen. Weibliche Zwerge gibt es sehr selten. Diese sind darum in ihren Sippen in ihrer Heimat oft eingebunden. Den Zwergen ist es wichtig, ihren Bestand an Frauen zu schützen. Der Psinetik stehen Zwerge sehr kritisch gegenüber, weil sie Angst davor haben, dass jemand in ihre Köpfe eindringen könnte.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 18 Jahre	6 = 60 Jahre	11 = 110 Jahre	16 = 160 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 70 Jahre	12 = 120 Jahre	17 = 170 Jahre
3 = 30 Jahre	8 = 80 Jahre	13 = 130 Jahre	18 = 180 Jahre
4 = 40 Jahre	9 = 90 Jahre	14 = 140 Jahre	19 = 190 Jahre
5 = 50 Jahre	10 = 100 Jahre	15 = 150 Jahre	20 = 200 Jahre

- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,40 m	6 = 1,58 m	11 = 1,63 m	16 = 1,68 m
2 = 1,50 m	7 = 1,59 m	12 = 1,64 m	17 = 1,69 m
3 = 1,55 m	8 = 1,60 m	13 = 1,65 m	18 = 1,70 m
4 = 1,56 m	9 = 1,61 m	14 = 1,66 m	19 = 1,75 m
5 = 1,57 m	10 = 1,62 m	15 = 1,67 m	20 = 1,80 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
8 – 9	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
12 – 13	Kontakt zu Eltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Charakter hat Kontakt in eine Großfamilie hinein, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 – 20	Freie Wahl!

...

W20	Partnerschaft
1 – 5	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
6 – 8	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden. Unter Zwergen ist es schwer, wechselnde Partnerschaften zu haben, weil es wenige Frauen gibt. Für die Zwergenfrau dürfte das eher möglich sein.
9 – 11	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammen leben.
12 – 14	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Ehepartner, aber führt auch eine oder mehrere Affären. Unter Zwergen ist es schwer, eine heimliche Affäre zu haben, weil es wenige Frauen gibt. Für die Zwergenfrau dürfte das eher möglich sein.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Der W20 entscheidet hier erneut darüber, wie seine Homosexualität ausgelebt wird, also ob er einen, wechselnde oder keinen Partner hat, Ehepartner oder eine Affäre. In entsprechenden Kulturen und Kreisen kann die homosexuelle Liebschaft problemlos gelebt werden, während es in anderen sogar gefährlich sein kann.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Spezies angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
15 – 16	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler; ebenso ob es sich dabei um Zwillinge, Drillinge o. ä. handelt. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die Anzahl der Kinder und Enkel entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 60 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Zwerg erhält das speziesbedingte PM Habgier, das aber auch abgelehnt werden kann.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Spezies ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu Talenten	
Glück	5	/	
Lebensenergie	7		
Mut	5		
Psinetik	/		
Vitalität	5		
Willensstärke	5		

Bewegungstalente	
Akrobatik	3
Boarden	3
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	3
Reiten	3
Rennen	5
Schleichen	3
Schwimmen	3
Springen	3
Tanzen	3
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	7
Elektrik	7
Handeln	7
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Kochen / Backen	5
Landwirtschaft	3
Mechanik	10
Viehzucht	5

Wissenstalente	
Astronomie	5
Botanik	3
Geschichte	5
Humanologie	5
Informatik	7
Intelligenz	5
Jura	5
Kommunik.-technik	5
Kunst	5
Mathematik	7
Medizin	5
Naturwissenschaften	5
Parapsychologie	3
Pharmazie	5
Profiling	5
Psychol. / Pädagogik	5
Raumschiffkunde	7
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Waffenkunde	7
Zoologie	5

?	
---	--

Körperliche Talente	
Aussehen	5
Motorik	5
Reflex	5
Saufen	7
Scitech	5
Sinnesschärfe	5
Stärke	7

Kampftalente	
Artillerie	7
Fernkampf	5
Kampfkunst	3
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	7
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	5
Erste Hilfe	5
Etikette	3
Fischen	5
Instinkt	5
Jagen	3
Lügen	5
Malen / Zeichnen	5
Musik	5
Orientierung	7
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Spuren	5
Suchen	5
Survival	3
Verkl. / Schminken	5
Verstecken	7

Mobilitätstalente	
Fahrzeuge	5
Flugzeuge	3
Kanu	3
Motorräder	5
Nautik	3
Navigation	5
Panzer	7
Raumschiffführung	5
Robale	10
Sphäriker	5