

## Und es ward Nacht

früher Winter, 148 Jahre nach der großen  
Katakastroph, 3 Wegstunden südlich von Mingol,  
früher Abend

Die Herde war unruhig, stieg langsam über den sumpfig kalten Boden, aufgeweicht vom weggetauten Schnee der vergangenen Nächte. Im Gegensatz zu den Menschen, die völlig starr dreinblickend beim Reiten darauf achteten, wie ihr Atem vor ihnen in der Luft sichtbar wurde und auf eine etwas mildere Nacht hofften, blieb den Tieren nichts, in das sie sich verkriechen konnten, keine innere Gedankenwelt wie die ihrer Herren.

Diese wussten zwar, dass sie spät dran waren, dass die besten Winterquartiere vermutlich schon vergeben waren und man sich damit begnügen musste, was übrig war - meist nur ein paar notdürftig zusammengeflückte Hütten aus Holzgeflecht, die nicht einmal den Schnee abhalten konnten.

Doch die Pferde waren völlig ihren Instinkten ausgeliefert, kannten keine Hoffnung, sondern mussten auf das hören, was ihr millionen Jahre altes Erbe ihnen nun zuflüsterte. Sie zuckten nervös mit den Ohren, schnaubten und rollten mit den Augen, um die Gefahr, die sie deutlich spürten, sehen zu können.

Nichts regte sich in der Einöde, die sie umgab - Hügel für Hügel stiegen sie hinauf, warteten mitunter geduldig, bis ein zurückgebliebenes Tier wieder aufgeschlossen hatte und setzten ihren Weg, durch die Rufe und den Schenkeldruck ihrer Reiter angetrieben, wieder fort.

Der Stammesrat der Arkida hatte eindeutig die falsche Entscheidung getroffen, als sie Ijan zum Clanführer des Südwind-Clans machten - zuerst bewies er wenig Geschick bei der Wahl der Weideplätze und verlor dann einen nicht unbeträchtlichen Teil seiner Herde an Räuber. Wenn man dies zumindest noch unter Pech verbuchen konnte, hatte Ijan eindeutig einen Fehler gemacht, als er beschlossen hatte, noch einen Monat im Süden zu warten, statt wie vorher mit den anderen Clanchefs abgesprochen, aufzubrechen, sobald die Regentage einsetzen.

Er wollte nur darauf warten, dass die Jungtiere seiner Viehherde, diejenigen, die die Dürre der Weiden überstanden hatten, in der Lage waren, mit der Herde Schritt zu halten, um nicht noch mehr Nachwuchs zu verlieren. So aber zog er zu spät nach Norden und geriet mitten in die ersten Schneefälle, von denen

zwar nichts liegenblieb, die aber den Tieren, die nachts im Freien schliefen, die Wärme aus dem Leib zog und so dafür sorgte, dass noch mehr junges Vieh verendete.

Jorune, Ijans Tochter, kam zu ihm an die Spitze geritten, blickte ihrem müden, seit Tagen unrasierten Vater in die Augen und verkündete neues Unheil: „Die Pferde sind unruhig, es scheint, als würde bald ein Sturm aufziehen - schau doch dort, am Nordhimmel kann man schon dunkle Wolken erkennen. Wir müssen uns eine geschützte Stelle suchen, sonst verlieren wir am Ende nicht nur Tiere, sondern auch Clanleute!“. Die Menschen waren also doch nicht so dumm, hatten es auch bemerkt.

„Sicher. Aber schau dich doch um, weit und breit nur Grasland - die wenigen Büsche, die es hier gibt, reichen nicht, einer Herde Schutz zu bieten, wir sollten dem Wetter trotzen und weiterziehen, so kommen wir heute Nacht noch in Mingol an.“

„Wie du meinst, Vater, aber ich habe dich gewar.“ „Sprich nicht so mit deinem Vater, ich bin immerhin das Oberhaupt eines ganzen Clans, wenn nicht einmal meine Tochter mir Respekt entgegenbringt, wie soll dann der Clan von meinen Entscheidungen denken!“

„Du weißt ganz genau, dass das ganze Jahr eine Serie von Fehlentscheidungen war, die nur du -“ „Jetzt sei still, meine Entscheidung steht bereits fest, wir ziehen weiter. Wenn du mit ihr nicht einverstanden bist, dann geh deines Weges, dann will ich von dir nichts mehr wissen.“ Obgleich im Zorn gesprochen, schwang in den Worten die ganze Autorität des Clanoberen mit, der damit untermauern wollte, dass sein Wort Gesetz sei. Und Jorune sollte sich auch daran halten.

Wortlos ließ sich seine Tochter wieder zurückfallen, wechselte ein paar vielsagende Blicke mit anderen Clanleuten und hielt einen Teil der Herde, der ihr und den anderen zustand an, machte sich eilig daran, Zelte aufzustellen, während ihr Vater mit seinen Getreuen - mehr als die Hälfte des Clans - weiter nach Mingol zog.

Und es ward Nacht. Das Unwetter kam deutlich schneller, als erwartet - ein ungeewöhnliches Unwetter - staubfeiner roter Sand flog mit ihm und prasselte auf die Zelte, in denen sich die zurückgebliebenen Männer und Frauen zusammen mit dem jungen Vieh und den wertvollsten Pferden drängten. Der Wind aus Norden war schneidend kalt und

trieb neben dem Sand noch dicke Hagelkörner mit sich, die ebenfalls in schauerlichem Rhythmus gegen das Leder ihres Unterstandes trommelten.

Tags darauf wurden bereits früh die Zelte abgebrochen - Jorune, die von ihren Begleitern anstandslos als zeitweilige Anführerin akzeptiert wurde und ihre Clanleute waren sogar, nachdem der Sturm ein paar Stunden nach Mitternacht abgeflaut war, ein wenig zum Schlafen gekommen. Die toten Tiere - der größte Teil der Herde hatte hinter oder in den Zelten Schutz gefunden, wurden gezählt, beweidet und ihre Marken aus den Besitzstäben der jeweiligen Züchter geschnitten. Die Gesichter der Nomaden waren von der langen Nacht gezeichnet, doch es stand Hoffnung in ihnen, die Hoffnung derer, die den Sturm ohne allzugroße Verluste überstanden hatten.

Nur eines der Zelte hatte sich vom Boden gelöst und alle Clanleute darin hatten sich retten können. Alle bis auf einen kleinen Jungen, der sich in einer der Leinen verheddert hatte und von ihnen, während das vom Wind aufgebauchte Zelt ihn hinter sich über das Grasland herschliff, langsam erdrosselt wurde.

Zuliba, eine noch junge Reiterin, die erst vor ein paar Wochen ihr erstes eigenes, mit bunten Bändern in der Mähne und an den Fesseln geschmücktes Pferd erhalten hatte, kam aufgeregt von einem Erkundungsritt ins Umland zurück zu den Clanleuten, die sich fast wortlos zum Aufbruch bereit machten.

„Es ist Ijan mit seinem Gefolge, ich habe ihn und die anderen gefunden - oder was der Sturm von ihnen übriggelassen hat. Fünf der Männer waren von einem Zelt erschlagen, das Vieh völlig versprengt, die anderen scheinen im Grasland erfroren zu sein.“

Jorune nickte ruhig. Sie wollte ihren Vater als aufrecht stehenden Mann in Erinnerung behalten. „Das war sein letzter Fehler“, spuckte aus und ging weiter nach Norden, nach Mingol.



Ahnung von Mechanik und verfügen daher über keinerlei Armbrüste. Insgesamt sind sie deutlich weiter als die Na'Pak, es wird zunehmend mehr Wert auf die Bildung der Kinder gelegt, sei es in wissenschaftlichen Dingen, in der Kunst oder im Handwerk.

Dazu beigetragen hat ebenfalls die Gliederung ihrer Kultur in Expertengebiete: Eine jede ihrer Städte stellt ein technisches und kulturelles Zentrum dar, das sich besonders mit einem oder zwei Gebieten aus Handwerk oder Wissenschaft beschäftigt, fast jede Stadt ist der Hauptsitz einer anderen Gilde. Ihre Häuser sind an das milde Klima angepasst und werden nur mit Holz und Stroh gebaut - nicht, dass sie nicht wüssten, wie man Steingebäude errichtet, aber sie haben kaum Verwendung dafür.

### **Wirtschaftlicher Aufschwung**

Bedeutende Handwerke werden bei den Hagisch nur in den großen Zentren ausgeübt - dazu zählen alle Städte mit einer Wehrpalisade und alle größeren Dörfer. Um diese Zentren herum wird in einem runden Streifen Land dann meist Landwirtschaft betrieben. Die Viehwirtschaft betreiben die ursprünglichen Stämme der Hügelaunen noch immer (wie seit vermutlich mehreren Tausend Jahren) in nomadischer Lebensweise betrieben.

Die Handwerkszentren stellen meist eine einzelne, besondere Exportware her, auf die sich die besten Handwerker der Siedlung spezialisieren und deren Herstellung ein gut gehütetes Geheimnis ist (auf den Verrat von Gildengeheimnissen steht neben dem Ausschluss aus der Gilde und dem Verbot bei Todesstrafe das Handwerk auszuüben das Abschneiden und Ausglühen der Zunge). Diese Exportware wird meist sogar an die Nolthar verkauft, die meist in Metallrohstoffen oder mit Getreide bezahlen.

Innerhalb der Hagisch - Kulturen wird meist mit Vieh oder Getreide bezahlt, in den Städten werden Münzen verwendet, die allerdings nicht nach einem PrägeWert sondern rein nach dem Gewicht bewertet und verwendet werden (Falschmünzer, die auf eine Münze ein falsches Gewicht einprägen, werden mit dem Pfahl bestraft, weshalb dieses Verbrechen meist in einer Siedlung nur einmal vorkommt, da der Pfahl laut Gesetz "bis ans Ende der Zeiten" stehen bleiben soll).

Außerhalb des Streifens, der mit Obst oder Gemüse bebaut wird, gibt es bei fast allen Städten noch einen Streifen mit umzäunten und sorgfältig gepflegten Weideflächen für die Nomaden, die immer von Stadt zu Stadt ziehen, um die besten Weideplätze zu erwischen. Dieser Streifen wird von den Nomaden zur Versorgung ihres Viehs genutzt - meist geben sie dafür Käse und Wolle ab, manchmal wird auch ein geringer Teil des Viehs gefordert (oftmals gibt es Vereinbarungen wie "für jedes Jungtier, das euch geboren wird, gebt uns ein halbes erwachsenes Tier").

Die Hagisch haben von den Hügelszwergen, die unter anderem in der Nähe des Amir leben, das Geheimnis des Bierbrauens erhandelt - angeblich gegen Bezahlung von 20 Kisten Obst, 50 Stück Vieh, ewigem Selbstverwaltungsrecht (also Unabhängigkeit von den Hagisch) sowie gegen fünf Fässer Obstlikör. Bier gilt den Hagisch als das Getränk der Reichen, das normale Volk muss sich mit Obstbranntwein, Obstwein oder Likören behelfen (normaler Wein ist ebenfalls bekannt, allerdings nur als schwerer süßer Rotwein, der von allen Hagisch gern getrunken wird). Auf den Feldern der Hagisch wachsen fast nur Gemüse und Obst - Farfok ist ihnen weitestgehend unbekannt und sie haben auch kaum Geschick beim Anbau, weshalb sie es von den Nolthar und den Hügelszwergen ertauschen. Brot (zumindest solches aus Farfok, denn es gibt noch das seltene sogenannte Elfenbrot aus stärkehaltigen Früchten) gilt als Speise der Reichen und Fürsten. Fleisch wird ebenso gern gegessen wie Fisch, wobei es

beides in den Städten recht selten gibt, denn die Herden der Nomaden stellen für diese in erster Linie den einzigen wichtigen weltlichen Besitz dar - außerdem kann man ja noch immer Mulikmilch und die verschiedenen daraus gewonnenen Käsesorten verspeisen. Die Nomaden werden wegen ihrer Vorliebe für vergorene Mulikmilch und ihren großen Verbrauch an Käse oft scherzhaft als "Milchbärte" bezeichnet.

### **Paranoide, freiheitsliebende Feiglinge**

Die Weltsicht der Hagisch ist recht einfach: Für die nomadischen Familien bedeutet Reisen einfach Freiheit und Leben, weshalb sie sich nie an einer der Städte ansiedeln würden. Diese Auffassung des Lebens hat eine ganze Reihe von fest angesiedelten Hagisch so tief beeindruckt, dass sie sich den Nomaden angeschlossen haben und mit ihnen ziehen. Außerdem sagt man, dass diejenigen, die sich ansiedeln nach Macht und Reichtum streben und diese auch oft mehr oder weniger erhalten, dabei aber auch einen großen Teil ihrer Freiheit einbüßen.

Oftmals trifft man auch Philosophien unter den Hagisch an, die in etwa folgendes besagen: "Der Nachbar ist immer der Böse" oder "Habe immer ein Auge auf deinen Nachbarn!". Diese paranoide Grundeinstellung hat sich grundsätzlich durch alle Strukturen der Hagisch gezogen, sodass viele sogar den Na'Pak misstrauen und die Lieferungen und Unterstützungen, die an dieses Volk gehen, stark als Verschwendung kritisieren. Dennoch mussten auch diese Leute immer wieder einsehen, dass die Handelsbeziehungen zu Hagisch, Hügelszwergen und Nolthar ihnen einiges an Wohlstand gebracht haben, den sie sich ohne dergestaltene Verbindungen nicht selber hätten aufbauen können.

Das eigene Grundverständnis als das Volk, dass sich lieber aus den Belangen der anderen Völkern heraushält, steht dem Bild vom "Volk der Feiglinge" gegenüber, dass die anderen Kulturen nach der Flucht vor den Orks von den Hagisch haben. Ihre Unterstützung der Na'Pak mit Waffen, Nahrung und anderen Dingen (mitunter auch Soldaten) ist derartig essentiell geworden, dass der komplette Widerstand der Na'Pak längst nicht mehr nur von deren Durchhaltewillen und Kampfkraft sondern eben auch von der Produktion der Hagisch abhängt.

### **Soldatenehren**

Jede Stadt bei den Hagisch verfügt über eigene Truppen, die zuallererst für die Sicherung der Stadt an sich ausgebildet sind. Zumeist ist diese Stadtgarde beritten, patrouilliert in den engen Städten aber fast immer zu Fuß. Bewaffnet sind sie traditionell mit einem Stoßspeer und einem leichtem Streitkolben, einige verfügen statt des Speers über einen Reiterbogen.

Daneben werden von den Stadtobersten auch immer Wehrübungen durchgeführt, so dass das "Volk der Feiglinge" im Falle eines großen Angriffs erstaunlich wehrhaft wäre - die Bauernmilizen kämpfen mit zumeist improvisierten Waffen, sind natürlich nicht beritten und tragen auch keine Rüstungen, sind allerdings recht gut motiviert und auch in taktischen Fragen ausgebildet (also die Bildung von Spießhecken usw. gegen Reiterattacken wird genauso geübt wie das Sichern einer Brücke oder eines Tores).

Die Männer (und Frauen, tatsächlich finden sich recht häufig Soldatenweiber in den Reihen der Hagisch-Kämpfer), die sich ihr Brot komplett mit dem Soldatentum verdienen, sind immer beritten, pro größerer Siedlung kann man immer mit fünfzig Berittenen rechnen. Ihre Bewaffnung ist ihnen selbst überlassen, wobei das Hauptaugenmerk bei der Ausbildung immer auf Hieb Waffen und Speere oder Lanzen gelegt wird. Die Reiter der Hagisch sind meist mit Kettenhemden und Plattenzeug gepanzert, tragen keine Helme, sondern fest

Es gibt eine ganze Reihe traditioneller Waffen, die die Hagisch führen und die nur hier verbreitet sind: Zum einen nutzen sie Speere und Wurfspieße mit vierkantiger Spitze, die mit mehreren Widerhaken besetzt sind - die *Hakenspieße*, die angeblich ursprünglich für die Drachenjagd konzipiert wurden. Dann gibt es eine gewaltige Waffe für Fußkämpfer, mit denen sie gegen Reiterei vorgehen: Den *Schwertspeer*. Es handelt sich dabei um eine Art der Infanteriewaffe, die knapp zwei Meter lang ist, wobei die obere Hälfte der Waffe eine komplette Schwertklinge (mit nach vorn gebogener Parierstange) darstellt. Durch den langen Schaft, der komplett mit Leder umwickelt ist und einen metallenen Kern enthält, ist die Waffe hervorragend ausgewogen und wird auch im Nahkampf gern eingesetzt, bietet einen gewissen Reichweitenvorteil gegenüber den eher klassischen Hieb Waffen. Die *Hammeraxt*, eine Hammerartige Waffe, deren Kopf an den Seiten angeschärft ist und so zumindest an den Rändern Ähnlichkeit mit einem geraden Axtkopf aufweist, ist besonders im Einsatz gegen gerüstete Gegner beliebt und dient dazu, trotz schwerer Rüstung großen Schaden anzurichten.

## Naive Kunst und Turniere

Ein komplettes Unverständnis für Kunst kann man ihnen - wie es viele Künstler, die aus fernen Landen kommen, gerne tun - nun wirklich nicht vorwerfen. Allerdings ist es wirklich so, dass die Kunstvorstellungen der Hagisch ein wenig naiv und wenig imaginativ sind: Das einfache Volk wie auch die Fürsten der Städte will immer durch Barden, Gaukler und Wanderzirkusse unterhalten werden, für Bildhauer oder Maler fehlt einfach das Kunstverständnis. Sie mögen verzierte Holzbalken in ihren Häusern und generell auch komplexe Symbolik und Ornamentik auf ihren Waffen (man sagt, ein Schmied sei wahrhaft kunstvoll, wenn er eine Waffe mit einem Ornament schmücken kann, dem das Auge nicht mehr folgen kann).

Bei den Nomaden sieht es ähnlich aus: Sie führen oft Reiterschauen zur Unterhaltung auf, oftmals werden auch Lieder auf einfachen Instrumenten wie Trommeln oder Flöten gespielt, gern werden auch poltrige Balladen gesungen.

Unter den Fürsten ist es üblich, große Turniere zu veranstalten, an denen jeder, der in der Lage ist, sich selber mit Pferd, Lanze, Rüstung und einer Seitenwaffe auszustatten, teilnehmen darf. Diese Ausstattungsklausel wird von reichen Bürgerlichen oft genutzt, um einen guten, aber mittellosen Kämpfer zu "sponsorn", damit er praktisch Werbung für die Erzeugnisse des Bürgers macht.

Da die Hagisch selten nach Ablenkung suchen und eher aufs Arbeiten bestrebt sind, wird sich so schnell auch kein weiteres Kunstverständnis zum bisherigen hinzugesellen.

## Tagesablauf

Die Handwerker und Bauern der Hagisch führen ein sehr geregeltes Leben, das von starren Abläufen geprägt ist. Sie gehen selten davon ab und kennen keine Wochentage, wodurch ein Tag dem anderen natürlich nur noch mehr gleicht.

Die Nomaden dagegen sind immerzu unterwegs, sehen jeden Tag andere Gesichter und Hügel, feiern je nach Laune unregelmäßige Feste, versuchen dabei aber spirituell stets alte Wege beizubehalten. Auch auf ihren Wanderungen wird

deutlich, dass das Freie Leben ebenso seine Regeln verlangt und sie nur ungern von den überlieferten und oftmals sogar vorgezeichneten Wanderstrecken abkommen, wodurch sie oft in Konflikt mit den jeweiligen Landesherren kommen. Ein Fest bedeutet für sie einfach mehr Bier als sonst.

Außerdem kommt noch ein jährliches Treffen zur Pferde- und Viehschau hinzu, das außerhalb einer meist recht zentral gelegenen vom Austragungsort gestaltet und organisiert werden muss; Es rotiert sozusagen zwischen den beteiligten Städten. Dass durch die vielen Gäste viele Einnahmen in die Stadt kommen und auch die Städter die Gelegenheit, aus ihrer starren Tradition auszubrechen, gerne nutzen, führt zu einem regelrechten Wettbewerb unter den Austragungsorten.

## Konkurrenz und Gleichberechtigung

Es herrscht immer eine sehr starke Konkurrenz zwischen den Nomaden und zwischen den Stadtfürsten unter sich - aber nie zwischen Nomaden und Städten, da sie voneinander abhängig sind. So kämpfen Nomaden gegen Nomaden und Städter gegen Städter, wer aber als Nomade einen Städter angreift oder umgekehrt, wird von eigenen Volk gerichtet (dies gilt als eines der höchsten Verbrechen).

Männer und Frauen sind in beiden Subkulturen gleichermaßen gleichgestellt - man hat allerdings erkannt, dass das eine Geschlecht sich zu anderen Arbeiten besser eignet als das andere und so gibt es dennoch eine gewisse Rollenverteilung , wobei allerdings niemand einen Näher oder eine Soldatin schief anschielt.

Sozial ganz oben stehen die Handwerker, dann kommen alle anderen Städter es folgen die niederen Bauern und Nomaden, die praktisch gleichberechtigt sind. Bauern gelten auch einfach als „minderwertige Städter“, weshalb sie auch meist eher in den um die Städte umliegenden Höfen leben und kaum etwas mit den Städtern zu tun haben wollen, als ihnen ihre Erzeugnisse zu verkaufen.

## Rauhe Sitten

Die nomadischen Sippen gelten prinzipiell gesetzlos, müssen aber immer die Gesetze der jeweiligen Städte anerkennen, deren Grund sie gerade passieren. Noch ist längst nicht alles Land verteilt und so gibt es auch immer noch schwach besiedelte Gegenden, die eigentlich komplett gesetzlos sind.

Recht und Gesetz sind bei den Hagisch eine ernste Sache, denn oberster Richter ist in jeder Stadt ein anderer eigensinniger Stadtfürst und Folter, Pranger und Hungerturm sind beliebte Strafen. Auch bei den Hinrichtungen haben sich die Hagisch einiges einfallen lassen: Von Pferden zertrampelt oder zerrissen werden, Enthaupten, Hängen, Vergiften, Verhungern lassen und viele andere Tötungsarten sorgen dafür, dass immer eine abschreckende Leiche ans Stadttor genagelt werden kann (diese Leichen heißen im Volksmund übrigens "Kurt" und werden immer wie alte Bekannte begrüßt),

## Regierungssystem

Die Hagisch sind in der Regierung wirklich einfach gestrickt: Bei den Nomaden ist der Älteste zusammen mit dem stärksten Krieger der Anführer - sie genießen uneingeschränkten Respekt, allerdings traut sich die Gemeinschaft, unsinnige oder gar schädliche Entscheidungen durchaus zu hinterfragen und anzuzweifeln - wem das als Anführer zu oft geschieht sollte sich besser einen anderen Stamm suchen. Natürlich sind auch in der Regentschaft Männer und Frauen gleichgestellt.

In den Städten herrscht jeweils ein Stadtfürst, der über die Stadt und ein bestimmtes umliegendes Gebiet herrscht. Es gibt keinen Menschen, dem sich der Stadtfürst gegenüber verpflichtet fühlen muss - es ist in seinem Reich uneingeschränkter Herr und es gibt keinen "König" oder

Im Tiefbau sind die Hagisch keine Größen - es gibt einfach keine unterirdischen Anlagen.

## Am Wegesrand

Von der durch die Pferde bedingten hohen Mobilität des Volkes leben einige findige Leute, die sich mit großen Wirtshäusern an großen Handelsstrassen oder Verkehrswegen niedergelassen haben. Vergleichbar mit dem, was in Wüstengebieten Karawansereien darstellen, verfügen sie über genügend Schlafräume und Ställe, um einen mittelgroßen Handelszug unterzubringen und zu bewirten.

Diese Rasthäuser bieten einige Attraktionen, die man in normalen Schenken vergeblich sucht: So ist es zum Beispiel nicht unüblich, neben dem normalen Schank- und Speiseraum ein kleines Badehaus und einen Krämerladen zu unterhalten. Besonders gut ausgestattete Häuser verfügen sogar über einen eigenen Heilkundigen, der erschöpfte, kranke oder gar verletzte Reisende wieder auf die Beine bringt. Letztlich hat es sich bei vielen Besitzern eingebürgert, ein wenig Landwirtschaft zu betreiben oder betreiben zu lassen, so dass sich um eine große Taverne bereits einige andere Häuser angesammelt haben und so ein neues Dorf entstand.

Besondere Spezialität einiger solcher Einrichtungen ist die Kombination mit einer gewissen besonderen Behandlung zahlungsfreudiger Gäste, die auch die Dienste von prostituierten Männern oder Frauen beinhalten. Anstoß hat daran bis heute noch niemand gefunden.

## Die Pferde, der Schatz der Hagisch

Bei den Hagisch ist das traditionelle Reittier das Pferd, eine ursprünglich nicht von Ta'Ran stammende Tierart - ihre eigentliche Heimat liegt auf Chronova, einer Schwesterwelt von Ta'Ran. Noltharische Siedler fanden ein Portal in eben jene Welt und entdeckten dort die Pferde, die sie sofort als perfekte Reittiere erkannten und in die Welt Ta'Ran führten. Nach der Abspaltung von den restlichen Nolthar und der Wandlung zu einem größtenteils nomadischen Volk gelang es den Birschan, so nannten sich die Nomaden vor der Vereinigung mit den Kizman - Abkömmlingen zum Volk der Hagisch, einige besondere Rassen herauszuzüchten.

Zum einen gibt es die starken, aber recht trägen und im Allgemeinen als Reitpferd eher ungeeigneten Zottelmähnen, eine massive Rasse von beinahe gigantischer Größe, die vor allem als Arbeitspferde eingesetzt werden. Sie erreichen erstaunliche Maße und beeindruckten durch große Zähigkeit und Ausdauer, weshalb man sie auch vor Wagen spannte oder zur Ackerwirtschaft heranzieht.

Dann gibt es die flinken Braunen (ein Brauner/ eine Braune und viele Braune), eine geschickte und intelligente, wiederum allerdings nicht sonderlich kräftige oder große Rasse - ihr Haupteinsatzgebiet sind Botenritte, der Einsatz als Kriegspferd für leichte (praktisch ungerüstete) Reiterei oder aufgesessene Bogenschützen sowie ein Ruf als Standardpferd der Nomadensippen, die fast ihre gesamte Fortbewegung auf diesen treuen Wesen bestreiten.

Ein gänzlich anderes Kaliber ist das Schwarzross: Zwar im Vergleich mit den Zottelmähnen nicht sonderlich groß, aber von gedungen kräftiger Statur ist es für gewöhnlich das Streitpferd der besser gerüsteten Hagisch-Krieger. Schwarzrosse zeichnen sich durch große Geschicklichkeit und Kaltblütigkeit aus und scheinen den Lärm der Schlachten zu lieben - als Züchtung aus den Braunen hervorgegangen, bilden sie den Kern der Reiterstreitkräfte.

ine recht seltene und junge Rasse sind Streitrösser und Transportpferde, die aus den eigentlich als unreitbar geltenden Zottelmähnen entstanden sind: Wuchtig und groß präsentieren sie sich, sind ein deutlichen Stück schlauer als die Arbeitspferde und ihren Herren treu ergeben. Die







Sie beschäftigen sich teilweise als Dämonenjäger auf den östlichen Kontinenten und unternehmen oftmals wagemutige Expeditionen tief ins Feindesland, denn eine Weisheit des Rates lautet: "Wenn du soviel wie der Gegner über sein eigenes Land weißt, dann bist du schlauer als er". Gemäß einem Eid gegen den Bewahrer, der angeblich aktiv bei der Gründung mitgewirkt haben soll, führen sie von selbst keinerlei Angriffskriege, sonder eher bestimmte "Kommandoaktionen", wie z.B. eine Brücke möglichst lange zu halten, durch.

Es gibt auf Pak'Sha drei große Paladin - Burgen in denen Paldine ausgebildet werden: zwei an der Grenze zu den Orks (also inmitten des Gebietes der Na'Pak) und eine mitten in den Hügelaunen (Nord-Jiland): Letztere Burg ist ihr Hauptsitz, hier laufen alle Fäden zusammen, hier wird beschlossen, wo die Paladine eingesetzt werden. Insgesamt 150 voll ausgebildete Paladine, etwa 200 Novizen und unzählige Knechte und Mägde fasst der gigantische Bau, der auf einem freistehenden Felsen geschaffen wurde. Der einzige Weg zur Burg hinauf wurde von Menschenhand geschaffen und windet sich mehrmals um den Tafelberg herum und bereits das gigantische Tor, dass einen Besucher oder Angreifer mit vielen Trutzen empfängt, schüchtert schwer ein. Auf dem Plateau wurden 4 gleich große Tempel errichtet, dazwischen gibt es jede Menge kleinere Arbeits- und Lagergebäude, aber natürlich gibt es auch (insbesondere am Rande des Plateuas) jede Menge dickwandiger Türme und eine eigene Burg in der Burg, einen großen Rittersaal, in dem der Rat der Paladine mit Abgesandten aus allen Kirchen aus allen von Viergöttergläubigen bewohnten Gegenden einmal in fünf Jahren für einen ganzen Monat zusammenkommt.

einigen Gegnern das Fürchten zu lehren und gerne nutzen sie ihn aus, um unblutige Siege zu erringen und allein durch ihre Anwesenheit auf dem Schlachtfeld Verträge und Friede zu erzwingen.

Für gewöhnlich nähern sie sich in ihren religiösen Ansichten meist den regionaltypischen an - es ist ohnehin selten, dass ein Paladin nicht in seiner Heimatprovinz eingesetzt wird - so kommt es fast nie zum Aufeinandertreffen der verschiedenen „Konfessionen“ des Kultes.



## Bündnisse der Städte

Neben den Städten, die bei den Hagisch schon allein großen Einfluss besitzen, existieren einige Bündnisse mehrerer Städte, die sich gegenseitig in unterschiedlichen Fragen und Problemen - ja nach Ziel des Bundes, unterstützen. So gibt es Kriegsbündnisse, die hoffen, auf diese Weise dem Rest der Städte die Stirn bieten zu können oder sogar Land zu erobern, Handelspakte, bei denen Zollbestimmungen und Einfuhrerlaubnisse für die Bündnismitglieder vorteilhaft sind und die versuchen, in bestimmten Angelegenheiten die Preise zu bestimmen und komplette Pakte, die die Zusammenlegung der Regierungsgewalt beinhalten und somit praktisch einer Annektierung durch die mächtigste Stadt im Bund gleichkommen.

## Der Bund von Ashbark

**Vorsitz:** Bundesmeister Dergrom Blutstirn

**Lage:** Südliche Hügelaun

**Mitglieder:** Ashbark (Kernstadt, 5000 Einwohner), Freibark (Eroberung, 2000 Einwohner), einige besetzte Dörfer (gesamt etwa 1000 Einwohner)

**Militär:** derzeit 1100 Bewaffnete, davon 450 beritten

Im Bund von Ashbark haben sich bisher nur 2 Städte zusammengefunden. 2 Städte, die ein hohes, von Dergrom Blutstirn, dem Bundesmeister, gesetztes Ziel verfolgen: Sie wollen die Hagisch unter einem Banner vereinen und den Na'Pak im Norden zu Hilfe eilen, um im Krieg gegen das Imperium von Gradrech die an die Orks verlorenen Gebiete in die Hand der Menschen zurückzubringen. Um diesem Ziel gerecht zu werden, hat Ashbark und vor allem Dergrom eine Strategie aufgebaut, die diesen Bund von anderen Städtepakten deutlich unterscheidet. Man versucht gar nicht erst, mit diplomatischen Mitteln zum Ziel zu kommen, sondern setzt sofort Waffengewalt ein, um fremde Städte und Dörfer unter die eigene Herrschaft zu zwingen. Schon bald nach der Machtergreifung Dergroms waren einige Weiler und Gehöfte im Umland mit Ashbarkischem Soldaten besetzt, es wurden hölzerne Wachtürme errichtet und neue Soldaten ausgebildet. Ashbark strebt keinen wilden Eroberungssturm an, nach dem das gesamte eroberte Reich wieder in sich zusammenbricht, weil die zur Festigung der Macht nötigen Soldaten nicht mehr bezahlt werden können - stattdessen versucht der Bund, ständig die Finanzen und Logistik aufrecht zu halten und erst, wenn sich eine Eroberung stabilisiert hat, macht man sich ans nächste Werk. Die letzte große Eroberung, die Dergrom getätigt hat, war die Einnahme der Stadt Freibark, deren Oberste die Beitrittsurkunde zum Bund vom Ashbark nach monatelanger Belagerung schließlich unterzeichneten.

Die nächsten Ziele, die man im Bund erreichen möchte, ist die Festigung der Macht durch Errichtung steinerner Festungen (ein nicht zu unterschätzender finanzieller und logistischer Aufwand) sowie die Eroberung mindestens einer weiteren Stadt. Auf dieser Basis der militärischen Stärke möchte man dann mit anderen Städtebünden in Verhandlung treten, um zu bewirken, dass die Nolthar, deren Einfluss man im Bund als gefährlich und manipulativ einschätzt, von Pak'Sha verbannt werden. Wenn dieses Ziel erreicht wurde, so meint Dergrom, sollte der Vereinigung der Hagisch unter seinem Banner kaum mehr etwas im Wege stehen. Derzeit befindet sich der Bund im Streit mit dem Dreierbund, der die Herrschaft im Süden anstrebt und mit Ostpakt, der die Nolthar unterstützt und von ihnen profitiert. Militärische Auseinandersetzungen mit anderen Städtebündnissen gab es jedoch noch nicht.

## Golimscher Eid

**Vorsitz:** Eidesrat (20 Mitglieder aus den beteiligten Städten und Dörfern)

**Lage:** gesamte Ebene von Golim

**Mitglieder:** Golim (Kernstadt, 6500 Einwohner), Shagrat (Partnerstadt, 2500 Einwohner), eine Vielzahl von Dörfern (gesamt etwa 1800 Einwohner)

**Militär:** bisher noch keine gemeinsame Militärmacht

Golim und auch das am Bund beteiligte, an den südlichen Ausläufern des Bastionsgebirges liegende Shagrat gilt den Hagisch als Hochburg der Kirche von Clavish, der Händin - der Herrin des Chaos. Hier wird allerdings vor allem all das verehrt, was den Handel angeht - so hat einzig der golimsche Eid bisher eine Handelskonnexion mit den Dulgär und kann so die Zufuhr an handwerklich hochwertigen Produkten zu den restlichen Hagisch kontrollieren und die Preise dafür bestimmen.

Einzig und allein der golimsche Eid - das bedeutet, dass immer wieder Schmuggler versuchen, dieses Monopol, diesen Pfeiler der Macht dieses Städtebundes zu umgehen, zu untergraben. Schon oft sind aus den einzelnen Städten Reiterkrieger ausgerückt, um im schnellen Zugriff einer Schmugglerbande den gar aus zu machen.

Die wertvolle Fracht ihrer Handelszüge locken aber nicht nur Schmuggler an - dreiste Räuber machen die Wege besonders im Drakenforst unsicher und erfreuen sich ob der bisher recht schwach geschützten Karawanen reicher Beute.

Um diesen Umstand und um ihrem Ziel, der Unterstützung der Na'Pak bei der Verteidigung gegen die Orks (die Bundesmitglieder sehen nämlich, im Gegensatz zum Bund von Ashbark, einen Angriff auf das Imperium von Gradrech derzeit als Akt absoluten Wahnes an) zu erreichen, plant man derzeit, eine Art „Polizeitruppe“ aufzustellen, die in der Ebene von Golim, im Drakenforst und (so sehen es Pläne für entferntere Zukunft vor) auch im nördlichen Jiland zuerst die Erfüllung des Monopols und dann auch die Beseitigung der Räuber sicherstellen soll.

Die erbittertesten Gegner des Golimschen Eides sind die Mitglieder des Ostpaktes, die derzeit noch über den Seeweg (mit Umweg über die Noltzar) mit den Dulgarn Handel treiben können und somit das Monopol brechen.

Die Rolle als Clävisch-Zentrum hat den Golimschen Eid auch einen Ruf als Nekropole eingebracht - reiche Händler, Adlige und Priester lassen sich in den Katakomben von Shagrat oder auf dem Leichenberg von Golim, unter den Rippen der Bestie Oifgrah bestatten und zahlen dabei für einen guten Platz mitunter enorme Summen.

## Ostpakt

**Vorsitz:** Der hohe Rat bestehend aus Therak, Fürst von Darkjol, Gorak aus Tilajol, Mensara aus Heffarjol sowie Demkros, Fürst von Liajol

**Lage:** Ostküste von Jiland und Nord-Jiland

**Mitglieder:** Darkjol (Kernstadt, gesamt 9000 Einwohner),  
Tilajol (nördlich v. Darkjol, Nebenstadt, 2000 Einwohner),  
Heffarjol (südlich v. Darkjol, Nebenstadt, 3200 Einwohner),  
Liajol (südlich v. Heffarjol, Nebenstadt, 2500 Einwohner)

**Militär:** kleine Flotte aus insgesamt 5 leichten und 2 schweren Kriegsschiffen mit 2000 Seesoldaten

Im Ostpakt haben sich unter der Führung von Darkjol mit Fürst Therak 4 Hafenstädte - namentlich außer Darkjol noch Tilajol, Heffarjol und Liajol - zusammengeschlossen, um die Nolthar, die ja bekanntlich besonders die Hafenstädte durch



Na'Pak oder Dular. Alles, was sie tun wollen, ist ihre Herden über die Hügellauen zu treiben, im Winter nach Süden und im Sommer nach Norden, alle paar Tage Marsch die Zelte aufzustellen und eine gute Woche rasten und der Herde Zeit geben, sich am frischen Gras sattzufressen und für Nachwuchs zu sorgen und die scheinbar endlose Freiheit zu genießen.

Es ist nicht so, dass die Shanti erzkonservativ wären oder sich überhaupt nicht mit dem neuen System arrangiert hätten - sie stehen allerdings allem Neuen sehr skeptisch gegenüber und bewahren sich ihre Rolle als Traditionalisten unter den Nomaden.

Die Shanti sind auch ein Stamm, der sich selber nicht als Hagisch sieht, sondern zur Selbstbezeichnung noch immer auf das alte (eigentlich bereits veraltete) Wort „Birscham“ zurückgreift. Trotz einer recht fundamentalistischen Einstellung zur Tradition sind die Shanti nicht militant, fügen sich ohne nennenswerten bewaffneten Widerstand ins System ein.

Unter der Führung von Krachrak Schneehaupt, dem Ältesten des Stammes und vermutlich der ganzen Hagisch-Kultur, wird sich dies vorerst auch nicht ändern - er glättet immer wieder mit viel diplomatischem Geschick die Wogen, die aufgeworfen werden, wenn die Shanti mit der neuen Lebensweise ihres Volkes zusammenstoßen. Jedoch ist Krachrak mittlerweile alt und krank und junge, meistens leider sehr radikale Fundamentalisten, die ihrem Führer nacheifern und ihn insofern sogar übertrumpfen wollen, dass sie vor Gewalt als Mittel zur Verbreitung ihrer Sichtweise nicht zurückschrecken, stehen bereit, den Posten des Anführers des Stammes zu übernehmen.

### Lorms Stamm

Dies ist der Stamm der Diebe, die des Nachts in die Städte schleichen, um die teuren Ersparnisse der sesshaften Hagisch zu stehlen. Dies ist der Stamm der Söldner, die sich einem Kriegsfürsten der Sesshaften verkaufen, um mit mit Blut bezahltem Lohn ihre Kassen aufzubessern. Dies ist der Stamm bezahlter heimlicher Mörder und Elitekämpfer, die oftmals „Leibwächterposten“ für wichtige Persönlichkeiten, die gut bezahlen, einnehmen. So zumindest sieht der größte Teil der Hagisch (und Nolthar, Dunhag, Dular und Na'Pak) die Lorm. Und sie haben zu einem gewissen (nicht zum größten) Teil sogar Recht damit.

Nach dem Zusammenschluss mit den Kizman-Flüchtlingen zum Volk der Hagisch und den Gründungen der ersten Städte, sah Lorms Stamm, der schon immer die Position des kriegerischsten Nomadenstammes innehatte, seine Zeit gekommen - bei den anderen Stämmen war normalerweise nicht viel zu holen, aber die anfangs schlecht geschützten Städte und Dörfer stellten lohnende, einfache Ziele mit durchaus großer Beute dar.

Bald schon rollte eine gewaltige Welle des Schreckens - berittene Krieger aus Lorms Stamm - über die frischen Felder, brannte Dörfer nieder, verschleppte Kinder, stahl Vieh und Ersparnisse. Derartig vom Schicksal gebeutelt und zu dieser Zeit noch ohne ein Reiterheer, sahen sich die Städte genötigt, eigene Streitkräfte aufzustellen, um der Reiterhorde etwas entgegensetzen zu können. Erst nach vielen Jahren, in denen der Streit immer wieder aufflammte, mäßigten die Lorm ihr Verhalten und begannen, die Sesshaften nicht nur als Beute, sondern auch als Auftraggeber zu sehen und folgten von da an dem zu Anfang beschriebenen Lebenswandel.

Der größte Teil der Lorm ist freilich nicht kriegerisch, nicht ständig bewaffnet, gerüstet und im Sattel unterwegs, Beute zu machen. Die meisten Menschen aus Lorms Stamm folgen einem Mittelweg aus Tradition und Moderne - zum einen beherbergt der Stamm auch viele Händler, die damit werben,

Straßen abseits der Routen zu kennen und zu befahren, die von den Arkida besteuert werden und zum anderen gibt es natürlich immer noch eine große Anzahl an wandernden Hirten.

Die Lorm sind vor allem im Zentrum der Hügellauen verbreitet und blicken unter der Führung der Ältesten Shanti (es besteht eine bemerkenswerte Namensgleichheit mit der ersten Nomadin aus Shantis Stamm) einer ordentlichen Zukunft entgegen.

### Namenloser Stamm

Kein Ältester hat sich diesen Stammes angenommen und eigentlich ist es auch kein Stamm im eigentlichen Sinne. Die Legende besagt, dass sich eines Tages niemand mehr an den Namen des Gründervaters des Stammes erinnern konnte. Sofort zerfiel der Stamm in einzelne Sippen, die man besser als die namenlosen Sippen bezeichnen sollte - dennoch fassen die meisten Hagisch heute diese Sippen unter dem Namen „Namenloser Stamm“ zusammen.

Wie Wilde irren sie durch den Forst von Prachak, treiben kleine magere Herden durchs Unterholz, ihre Haare sind verfilzt, die Kleider zerrissen und ihre Sprache ist wirr: Mit dem Verlust des Namens kam auch der Verlust des Zusammenhaltes, der überlieferten Gebote und Traditionen, niemand war mehr da, auf den man sich im Streit berufen konnte. Also zerbrach der Stamm.

Sie sind nicht wirklich aggressiv, auch wenn ihnen das oft nachgesagt wird, und mit ihren Holzspeeren und krummen Bögen sind sie auch für schlechter bewaffnete Reisende keine wirkliche Gefahr. Soweit es geht, halten sie sich von anderen Menschen fern, fürchten, so scheint's, dass ihnen die Fremden auch noch das bisschen, was ihnen blieb, wegnehmen könnten. Sie ernähren sich von Beeren, Wurzeln und Früchten, die sie sammeln, Tieren die sie erjagen oder (dass muss man ihnen zugute halten) geschickt mit Fallen einfangen und dem, was ihnen ihr wenig Vieh zum Geschenk macht.

## Bedeutende Hagisch

## Rakhri Weißhaar, Herrin der Bücher

Die Anführerin der wandernden Bibliothek hat sich ihr ganzes Leben dafür eingesetzt, dass die Hagisch-Priester von den Magiern der Nolthar das Recht zugesprochen bekommen, Bücher besitzen und lesen zu dürfen: Vor ihrem Wirken galt es noch als Bruch des Ediktes von Tirgash und es gab immer wieder Stimmen, die laut forderten, den priesterlichen Bücherzug einzumotten oder gänzlich abzuschaffen.

Rakhris Wirken ist es zu verdanken, dass den Priester, welche sich hauptsächlich mit naturkundlichen Phänomenen, Geschichtsschreibung und gesellschaftlichen Fragen beschäftigen, ihre Lektüre erhalten bleibt. Gleichzeitig stärkte sie auf diese Weise den Einfluss der Kirchen in ihrem Volk, da nun die Priester offiziell mit der Macht der Bücher als Lehrmeister auftreten konnten.

Man findet sie immer bei der Wagenkolonne, immer auf dem vordersten Wagen und immer in ihrem reinweißen Kleid. Sie ist deutlich an einem Artefakt zu erkennen, dass ihr einst ein Verehrer schenkte und das sie mit stolz auf der Nase trägt: Eine metallene Vorrichtung mit zwei eingefassten Gläsern, die ihre vom vielen Lesen müde gewordenen Augen schärft. Das Haar trägt sie meist zu einem strengen Knoten hochgesteckt oder zum Zopf geflochten. Mittlerweile ist sie 42 Jahre alt, aber immer noch (oder jetzt besonders) eine einnehmende Erscheinung.

## Liassa vom Stamm der Arkida

Der Stamm der Arkida, wie sich die Familie Liassas selbst nennt, hat mittlerweile einiges an Einfluss im Lande der Hagisch für sich verbuchen können: An das Nomadenleben angepasst hat der Stamm die Rolle der umherziehenden Viehhierten zum großen Teil aufgegeben und gegen ein Leben als fahrende Händler eingetauscht. Auf diese Weise haben sie es zu einem großen Reichtum gebracht und denken derzeit darüber nach, ob sie nicht selber eine Handelsstadt errichten sollten.

Liassa nahm bei dem Erreichen dieses mittlerweile nicht mehr zu übersehenden Einflusses eine maßgebliche Rolle ein - durch gute Beziehungen zu mehreren Städten der sesshaften Hagisch und einigen Siedlungen und Kontoren der Nolthar gelang es ihr, eine ganze Reihe von Handelsstrassen zu erschließen, für deren Benutzung man heute einen Wegezoll bei den Arkida entrichten muss. Doch Liassas Pläne gehen noch weiter: Wo andere Bonzen fetten Spinnen gleich in der Mitte ihres Netzes von Beziehungen hängen und die Früchte ihrer Arbeit genießen, denkt sie zuallererst an das Wohl ihres Stammes und knüpft im Moment ein Band zu den Dunhag und Dulgär, dass zum einen die beiden Zwergenvölker enger aneinandder binden soll und ihr zum anderen die absolute Oberherrschaft im Bereich der Wirtschaft erbringen soll - natürlich gibt es jede Menge Handelsfürsten, die dies gern verhindern würden und so gab es in der Vergangenheit bereits handfeste Auseinandersetzungen.

Liassa selbst ist sehr unscheinbar: Noch kleiner als es für Kizman-Abkömmlinge normal ist, ein wenig kräftiger gebaut, mit hellbraunem schulterlangen Haar. Ihr Gesicht ist von einer Krankheit in kleinen schiefen Narben entstellt, was ihr allerdings keinen Nachteil bei Verhandlungen bringt - eher machen Vertragspartner oder Gegner den Fehler, diese kleine Frau zu unterschätzen.

**Dergrom Blutstirn, der Herr von Ashbark**

Ashbark ist nicht wie die anderen Städte der Hagisch: Ashbark ist eine wahre Festung. Überall laufen Frauen und Männer umher, alle einheitlich mit Speer, Schild und Hammer oder

Bogen bewaffnet, einem kettenverstärkten Lederharnisch und einem federgeschmückten Helm mit einem roten Fleck auf der Stirn gerüstet. Sie sind die Armee Dergroms, des mächtigsten Kriegsfürsten der Hügelaunen.

Dergrom ist ein durchschnittlich großer, muskelbepackter Kerl, der einem Bären mehr gleicht als einem Menschen: Seinen zottigen Bart mit den weißen Strähnen und sein lockiges dunkles Haar lässt er wüst wachsen, stutzt es nur da, wo es ihn wirklich behindert. Den Namen „Blutstirn“ verdankt er einem dunkelroten Muttermal, dass seinen gesamte Schädel mit Ausnahme des Gesichts bedeckt, aber von Haar und Bart so versteckt ist, dass es nur an seiner Stirn wirklich zu Tage tritt. Seine Oberarme sind so mächtig wie anderer Leute Oberschenkel und seine Fäuste gleichen gigantischen Hämmern aus Knochen, Sehnen und fetten Muskeln. Er gilt als meisterlicher Krieger, beherrscht den Umgang mit Pferd und Speer, dem Hammer, dem geraden Schwert und dem Bogen deutlich besser als viele andere.

Dergroms Pläne belaufen sich momentan auf folgendes: Er möchte den Einfluss der Nolthar im Süden der Hügelaunen mindern und dort ein Bündnis einiger Städte aufbauen, dass stark genug wäre, die anderen Siedlungen der Hagisch zu unterwerfen und einig zu regieren - letztlich ist er ein Visionär mit der Hoffnung auf ein geeintes Volk in den Hügelaunen, dass den Na'Pak eines Tages helfen kann, die Orks zu vertreiben, doch seine Mittel, mit denen er dieses Ziel anstrebt, sind alles andere als „gut“. Er setzt auf Eroberung als Werkzeug der Überzeugung, Unterwerfung als Weg der Einigung. Dass er dabei die Hagisch einen hohen Blutzoll bezahlen lässt, scheint ihm egal zu sein.

Seinen augenblicklichen Hass auf die Nolthar nährt er durch die Vermutung, die Seefahrer spielten die Hagisch gegeneinander aus, wollten nur ihre eigenen Interessen durchsetzen und seien damit eine Bedrohung für ein gesamtes Reich der Hügelaunen. Durch diese Meinung und sein rigoroses Vorgehen bei der „Werbung Verbündeter“ hat er sich bei vielen Handelsfürsten aber auch Kriegsleuten einen derben schlechten Ruf eingehandelt, den er wohl so schnell nicht wieder loswird.

## Terk Silberzunge

Ein Philosoph, wie man ihn sich urtypischer nicht vorstellen könnte: Terk, dessen Nachname aus seiner Fähigkeit besteht, wirklich jeden in eine philosophisches Gespräch zu verwickeln und seine Ideen an den Mann zu bringen, hat ein paar Gönner gefunden und bereits eine kleine Schar von Anhängern um sich geschart. Er spricht von der Überlegenheit der Kultur der Dunhag, von Frieden und Gemeinschaft.

Allerdings unterhält Terk auch eine schlagkräftige Truppe, mit der er seine Forderungen nach Übernahme der hügelzwergischen Kultur untermauern will: Ihr Erkennungszeichen ist eine ins Ohr gesteckte Drachenkopfnadel. Er verübt Attentate auf Handelshäuser und Fürsten, kann sich jedoch immer wieder herausreden. Mittlerweile gilt er als Räuberfürst, der die Reichen bestiehlt, um es den Armen zu geben - all dies dient seiner Version nach jedoch nur dazu, die Ungerechtigkeit aus der Welt zu schaffen und eine Basis für die Bildung von gleichberechtigten Kommunen zu bilden.

Terk ist ein für einen Abkömmling der Kizman sehr dünner, großer Mann, er kleidet sich nach dem Vorbild der Dunhag oder wie er sich die Kleidung der Dunhag vorstellt: Ein langer grauer Mantel, abgetretene Schuhe, an der Seite ein kurzes Schwert mit breiter Klinge. Sein eingefallen wirkendes Gesicht und die dünnen Lippen, mit denen er gelegentlich schmatzt, wenn er aufgeregt ist, geben ihm, wie die schmale Nase, ein etwas heruntergekommenes Aussehen.

## Jafft Drakentot

Seinen Namen hat sich Jafft wahrlich verdient: Als sein Dorf von einem niederen Drachen aus den Karsthöhlen bedroht wurde, schritt er mutig ein und tötete das Wesen mit einem vergifteten Speer. Seit diesem Tage darf er sich Drakentot nennen und gilt als der erfolgreichste Drachentöter Pak'Shas: Auf seine Kulte gehen mittlerweile bereits 11 niedere Würmer, die er allesamt allein erledigte.

Sein Erfolg ist dem Mann allerdings zu Kopf gestiegen: Er ist ein rechter Prahlhans geworden und rühmt sich, bald auch einen hohen Drachen erledigen zu wollen. Für dieses Unterfangen sucht er eine Schar wackerer Recken, die mit ihm in die Tiefen des Karsts steigen wollen, um die Drachin „Glaurakia“ zu töten. Warum er einen solchen Hass auf alle geschuppten Wesen verspürt, ist nicht klar, er hat sich allerdings schon viele makabere Trophäen gemacht: Er trinkt aus einem abgedichteten Drachenschädel, sein Schild ist am Rande mit Drachenzähnen besetzt, seine Rüstung besteht zum großen Teil aus Drachenschuppen und seine Schuhe haben an der Spitze einen Drachenhornaufsatz. Als sein Erkennungsmerkmal gilt der federgeschmückte Helm, der einen Drachenkopf stilisiert, dessen Kiefer an Stirn und Kinn das Gesicht Jaffts umschließen.

Körperlich ist er ein wahrer Riese (besonders für einen Nachkommen der Kizman): Er misst an die zwei Schritt, hat einen gewaltigen Brustumfang und dicke kräftige Arme. Aber trotz dieser gewaltigen Größe stellt er keine Gefahr dar. Er hörte einst von den Prinzipien des neuen Kodex von Bastrik Einauge und hält sich daran: Die einzigen Gegner, die er für sich als würdig betrachtet, sind Drachen. Warum er Bastriks Aufforderung, mit ihm gemeinsam gegen die Orks zu kämpfen, nicht nachkam, ist bis jetzt nicht geklärt. Angst kann man dem Drachentöter wohl kaum vorwerfen.

**Spielleiterinformation:**

Jafft ist ein ganz normaler Betrüger, der sich mit teurem Gold bezahlen lässt, obwohl er noch nie einen lebenden Drachen aus der Nähe gesehen hat. Als er den Drachen, der sein Dorf angriff, verfolgte, wurde er Zeuge, wie dieser von zwei anderen Wurmern angegriffen und tödlich verwundet wurde. Der Drache schleppte sich, einem tiefen Instinkt folgend, noch in eine nahe Höhle. Als Jafft sich sicher war, dass das Wesen seinen Verletzungen erlegen war, schlich er hinterher (es war natürlich eine wirklich gut versteckte Höhle in einem wirklich gut versteckten, sehr unzugänglichen Tal), und traute seinen Augen kaum: Er hatte den legendären Drachenfriedhof gefunden, zu dem alle niederen Drachen der Umgebung kommen, um zu sterben.

Der Rest war einfach: Alle paar Monate kehrte er zu diesem Ort zurück, ging dabei immer sicher, dass er auch nicht verfolgt wurde, schnappte sich ein paar „Trophäen“ und ging damit in eine nahe Stadt, um sich als Held feiern zu lassen.

## Siedlungen der Hagisch

**Alsk (8000 Einwohner)**

Bei dieser Stadt handelt es sich um ein imposantes Beispiel, wie weit die Hagisch es schon gebracht haben. Die Siedlung wurde auf einem sehr hohen Hügel errichtet, der das Umland über Meilen dominiert und eine gute Sicht gestattet - sogar nackter Fels ragt in eine für die Hügelaunen enorme Höhe von 50 Metern. Am Fuße des Hügels entlang fließt der Strom „Mürkach“, an dem man einen wichtigen Flusshafen errichtet hat und über den viel Binnenhandel von Statten geht - Als hat sich in letzter Zeit zu einem wichtigen Umschlagplatz für Waren aus der Umgebung gemausert.

Auf dem Stadtfels, der einfach nur als „der Fels“ oder „der Stein“ bekannt ist, wurde Burg „Kieselfest“ errichtet, die sich mit ihrem Fundament in die Basis des Felsens krallt und die nicht sonderlich breit oder wuchtig, dafür aber gerade für die Verhältnisse der Hagisch mit einer recht hohen Turmbauweise aufwartet.

Für besonders verschlungene Wege und engstehende Häuser bekannt, stellt die Stadt eine sehr effiziente Platzausnutzung dar: Ein Dekret der Erbauer besagt, dass die Stadtmauer nicht verrückt werden darf: Zwar wurden bereits außerhalb der Palisaden Hütten errichtet, aber wer es sich leisten kann, drängt in die Stadt und sichert sich ein kleines Fleckchen Platz. Wirklich bekannt ist Alsk für seine große Pferdezucht: Insgesamt an die 10 000 Pferde unterschiedlicher Gestüte gibt es hier. Auf dieser Basis könnte man durchaus eine schlagkräftige Garde aufbauen, aber Fürstin Dlirga scheint kein Interesse zu haben, Reiterei selber einzusetzen, sondern befiehlt sich mit den anderen Siedlungen, die entlang der Mürkach liegen, lieber mit Hilfe von gepanzerten Flößen, die den Strom befahren. Da auf diese Weise größtenteils die normale Garde fehlt, gilt Alsk als Paradies für Schmuggler, Diebe, Luden, Falschmünzer und sonstige Verbrecher, die damit rechnen würden, an anderen Orten bald dingfest gemacht zu werden. Zwar versucht Dlirga in letzter Zeit, etwas gegen die florierende Unterwelt zu unternehmen, doch die Garde, die sie kürzlich einrichtete ist bestechlich und bereits gekauft und es sieht nicht so aus, als würde die „Unterwelt“ die Stadt so bald wieder freigeben. Hinter vorgehaltener Hand spricht man schon davon, dass in Alks mehr geheime Geschäfte von Statten gehen als solche, von denen die Fürstin Steuern empfängt, doch gleichzeitig wird die Verwaltung von den Bandenchefs so eisern in den Klauen von Bestechung, Bedrohung und Erpressung gehalten, dass man schon bald nicht mehr von einer wirklichen Fürstin sprechen kann: Die wirklichen Fäden haben längst andere in der Hand.

Wirklich einzigartig ist die große und umfassende unterirdische Kanalisation, von der sich heute keiner mehr erklären kann, wer sie einst errichtete: Die Hagisch werden es kaum gewesen sein, da sie besonders im Graben von Tunneln und Abstützen von Stollen wahrlich keine Leuchten sind. Vermutlich fanden die ersten Siedler das Kanalnetz bereits vor und nutzten es für ihre Abwasserwirtschaft.

Bemerkenswert ist ebenfalls, dass die Tempel Alsks aus dem normalen Schema herausfallen: Die Bethäuser für den Zerstörer und für das Chaos sind normal gebaut, allerdings sind die Bauten für Bewahrer und Erschaffer komplett hölzern und insgesamt etwa doppelt so groß wie die anderen beiden Tempel.

### Prachak (7000 Einwohner)

Bei dieser stolzen Siedlung handelt sich um die einzige wirkliche Stadt der Hagisch, die komplett im Wald liegt: Man hat sich das künstliche Aufschütten eines Hügels erspart und sich gleich in den Schutz großer Bäume zurückgezogen, die

Angreifern das durchmarschieren schwer und Verteidigern das Absichern leicht machen.

Die Stadt lebt vor allem vom Forstwesen, von der Jagd und vom Handel mit Holz, der von hier aus Richtung Alsk geflößt wird und unterwegs oder in der nächsten großen Stadt verbraucht oder verkauft wird. Da die Hagisch zum größten Teil ihre Häuser und Verteidigungsanlagen aus bloßem Holz errichten, lässt sich mit dem Schlagen von guten Stämmen einiges Geld verdienen.

Der Aufbau der Stadt ist weniger klassisch: Nicht nur, das sich um sie herum kaum Felder und Weiden befinden, sondern sich von außerhalb der Wälder beliefern lässt. Viel mehr ist die Stadt an einer Stelle im Wald errichtet worden, auf der die Bäume weniger dicht stehen als im Rest. Außerdem wurde untersagt, die Bäume in der Stadt zu fällen, so dass Prachak eine für ihre Bevölkerungszahl sehr große, begrünte Fläche bedeckt, die überall auch mit Bäumen bewachsen ist.

Die Armee, die Fürst Igraim unterhält, ist auf die Verteidigung des Waldes zugeschnitten: Es gibt keine großen Einheiten, sondern kleinere Waldläufertrupps, die sich auf das Legen von Hinterhalten, Spähen und Fallenstellen spezialisiert haben. Auch sind sie mit starken Bögen ausgestattet, die eine größere Reichweite besitzen als die traditionellen Reiterkurzbögen anderer Regionen. Auf Reiterei wird kaum Wert gelegt.

### Golim, die Stadt der Bestie (6500 Einwohner)

Nicht auf einem Hügel errichtet, bietet Golim ein schreckliches Bild: Die Siedler fanden hier die Überreste einer gewaltigen Bestie mit stadtgroßen Ausmaßen und empfanden diese als großartigen Schutz vor Angreifern. Die Stadt liegt südlich der östlichen Ausläufer des Bastionsmassives in einer kleinen Hochebene, die nicht derartig von wellenförmiger Landschaft geprägt ist wie der Rest der Hügellauen.

Heute sind von Oifgrah - so wurde das Monstrum benannt - nur noch die Knochen vorhanden, die das Bild eines gigantischen Schreckens zeichnen. Oifgrah besitzt drei lange Armpaare, die in großen Pranken mit jeweils 2 noch heute rasiermesserscharfen Klauen enden, die sich, vermutlich im Todeskampf, metertief in den Boden krallen. Die Bestie liegt auf dem Rücken, die Rippen staken mehr als hundert Meter in die Höhe und werfen einen furchtbaren Schatten auf Golim. Wenn man den Abstand der gegenüberliegenden Arme misst, kommt man auf etwa 650 Meter, mittlerweile geht die Stadt darüber hinaus. Golim ist eine der wenigen Städte, die sich rühmen kann, zwei große Befestigungsanlagen ihr Eigen zu nennen: Auf den Schultern Oifgrahs ruhten einst zwei starke Hälse mit jeweils einem etwa fünfzig Schritt durchmessenden Schädel. Beide Knochenmassive wurden wegen der stabilen (als unzerstörbar geltenden) Substanz des Hirnschalen zu Festungen ausgebaut und heute zieren die Schädel mehrere Türme und Palisaden.

Die Rechnung derjenigen, die vorschlugen, diesen grauenhaften Ort als Siedlungsplatz zu wählen, ging auf: Golim verströmt aus jeder Pore Unerschrockenheit und Stärke, wurde noch nie in ihrer Geschichte in kriegerische Handlungen verwickelt und genießt im Umland einen großen Einfluss. Wirtschaftlich stützt sich Golim auf den Handel mit Zwergen, die im Bastionsgebirge siedeln und nutzt die Erträge dieser Wirtschaft dazu, die Na'Pak zu unterstützen. Hauptsächlich werden hier Tuche, Gewürze und Waffen umgeschlagen, die Ebene ist selbst für die Hügelaunen klimatisch recht günstig gelegen, da im Norden die Barbarenmauer und im Nordosten und Süden und Westen üppige Wälder das Wetter der Ebene recht stabil halten.

**Darkjol (6000 Hagisch, 3000 Nolthar)**

Bei Darkjol handelt es sich um den sicherlich bedeutendsten Hafen der Hagisch - dies ist allerdings erst so, seit die Nolthar die günstige Lage erkannten und schon recht kurz nach den

wenn ein anderer Fürst als die Familie der Jhagir seine Hand nach der blühenden Stadt auszustrecken.

Das Herrschaftshaus hat genug Steuern eingenommen, um sich einen steinernen Palast zu bauen, der derzeit errichtet wird. In naher Zukunft bereits soll er, direkt an die Festung angegliedert, die Macht Mingols representieren.

Den Reichtum zieht Mingol aus dem Handel mit den Dunhag: Sie haben Zugriff auf Erzadern und können die Mingoler mit erstklassigem Metall versorgen. So ist es nicht verwunderlich, dass die Bewohner Mingols oft schon mit Zwergen verglichen wurden: Kunsthandwerk ist hier deutlich ausgeprägter als in anderen Städten, es gibt viele Schmieden, Walzwerke, Drahtzieher, die mit ihren Produkten zum Glanz der Perle beitragen.

Die Struktur der Stadt ist bis auf die Tatsache, dass mehr steinerne Bauten existieren, für die Kultur der Hagisch repräsentativ. Auf drei Hügeln errichtet, die den Stadtkern in ihrer Mitte einschließen und von einer starken Mauer umgeben liegt rings um die Stadt ein Ring aus Feldern und weiter außen Weideflächen für die Nomadenherden. Die Tempel sind prächtige große Bauwerke im Stadtzentrum und es sollte nicht verwunderlich sind, wenn man hört, dass der Bibliothekszug der Priester der Vier Götter die Stadt (sicher auch wegen der zentralen Lage) überdurchschnittlich oft besuchen.

Schon mehrere Fürsten haben versucht, am Reichtum der Stadt teilzuhaben, indem sie ihr ein Bündnis anboten und wenn die Bewohner nicht schon mit der aktuellen Situation höchst zufrieden wären, hätte Mingol durchaus das Zeug dazu, die Hauptstadt eines Hagisch-Reiches zu werden.

### Strahlendes Mingol (7500 Einwohner)

Dort, wo Mingol derzeit ist, wollen alle anderen Siedlungen der Hagisch ebenfalls hin: Wohlstand. Ohne große Sorgen. Kein Krieg, keinen Streit mit den Nachbarn. Und so wird die strahlende aufstrebende Stadt Mingol beneidet. Ihre Befestigungsanlagen sind aus Stein errichtet, ihre Garde trägt nicht nur Kettenhemden, sondern auch Platten, wird nicht willkürlich trainiert, sondern nach Maßstäben wie Taktik und Gehorsam gedrillt und motiviert, die Stadt zu verteidigen,