

Die Dulgar – Bergzwerge und Wüstenbergzwerge

Die Dulgär haben eine körperliche Besonderheit, sie unterscheiden sich von den restlichen Zwergenvölkern unter anderem durch ihre körperliche Größe: Sie werden im Allgemeinen ein klein wenig größer als die restlichen Zwerge - statt 1,10 bis 1,20 bei den Durix und 1,15 bis 1,30 bei den Dunhag werden sie nämlich zwischen 1,35 und 1,50 groß.

Klischees und Ihre Erfüllung nach der Katastrophe

Vor dem Frevel der Rao'Ka schien das Bild der Zwerge in den Gebirgen Ta'Rans in den Köpfen der Menschen und der anderen Rassen unverrückbar festzustehen: Es handelte sich ihrer Meinung nach um kleine streitsüchtige, unreinliche, arbeitswütige, ständig saufende Wesen, deren einziger Lebensinhalt im Erwirtschaften großer Schätze zu bestehen schien - die Zwerge hatten den Ruf, gegen Geld praktisch alles zu machen - sei es, ethisch bedenkliche Waffen zu produzieren, für fremde Fürsten in den Krieg zu ziehen oder ihrer Gottheit abzuschwören. Kein Wunder also, dass die Zwerge trotz ihrer großen Zurückgezogenheit (die ihnen allerdings eine mystische Aura verlieh) und ihrer wirtschaftlichen und (trotz der zahlenmäßigen Unterlegenheit gegenüber den meisten anderer Spezies) militärischen Macht bei den meisten Völkern und Kulturen nicht gerade beliebt waren.

Dann kam die Katastrophe und das Edikt von Tirgash und die Beziehungen der anderen Spezies zu den Zwergen brachen zusammen - nun muss sich jeder auf das stützen, was er aus veralteten überlieferten Klischees über die Zwerge weiß. Doch die Kultur der Dulgur wurde durch die Katastrophe einigen starken Veränderungen unterworfen. Insbesondere die grassierende Elyktrium-Seuche, die daraus resultierte, dass viele zwergische Minenstädte eigene Elyktrium-Vorkommen besaßen, die durch die daimonische Aktivität verändert

wurden und nun beständig wachsen. Sie haben noch immer den infizierenden Teil in sich, können aber nicht mehr zur Energiespeicherung verwendet werden. Das neue Elyktrium frisst Seelen und macht aus den Infizierten willenlose Wesen, die die Macht der Daimon erweitern sollen - die veränderten Elyktriumvorkommen sind zu Wohnstätten von Daimon geworden, die ihre Energie daraus beziehen, dass sie immer mehr arme Seelen unter ihre Kontrolle bringen. Zwar nützen den Daimon freiwillig im Palt gegebene Seelen deutlich mehr, aber auch so erhalten sie durch die Infizierten beständig neues Aktros zugeführt.

Aufgrund dieser Probleme in den alten Städten flohen die Zwerge aus diesen und sahen sich vor das Problem gestellt, neue Siedlungen zu errichten. Viele Priester interpretierten die Angriffe der Daimon und den Verlust der Technik in Verbindung mit den Lehren anderer Religionen so, dass Røglima, die Göttin der Zwerge, diese für ihren ausschweifenden Lebenswandel bestraft hat und ihnen aus diesem Grunde die Daimon schickte.

Heute sind die Zwerge zum größten Teil noch immer arbeitsam und auf wirtschaftliche Dinge bedacht, jedoch haben sie ihre Lebensphilosophie soweit umgekrempelt, dass sie keine Kriege mehr führen und generell versuchen, Probleme auf friedlichem Wege zu beheben. Ihr Sauberkeitswahn übertrifft den aller anderen Völker um Längen - nur wer rein ist, gefällt der Göttin. Und Alkohol wird wirklich nur noch zu besonderen (meist religiösen) Anlässen getrunken.

Lebensräume

Die Bergzwerge leben auf unterschiedlichen Plätzen auf Ta'Ran verstreut, früher gab es fast kein Gebirge ohne sie, heute sieht die Situation dahingehend etwas anders aus: Sie leben in vereinzelter Stämmen ohne bedeutende große Städte im Bastionsgebirge und unterstützen dort die Na'Pak in ihrem Kampf gegen die Orks, außerdem bevölkern sie die Gebirge von Dalatur - die ist der Hauptsitz des Volkes, einst besaßen



Schließlich gibt es noch einige vereinzelte Stämme im Regenbogengebirge in NO - Syan.

Über die präapokalyptische Geschichte der Dulgarn ist wenig bekannt, allerdings scheinen sie ein recht kriegerisches Volk gewesen zu sein, da in alten Ruinen immer wieder Darstellungen von Zwergen mit Waffen und an heftigen Schlachten beteiligte Bergzwerge zu sehen sind. Außerdem fand man immer wieder schwerste Verteidigungsposten, mit dicken Mauern und schweren Geschützen ausgestattet, die jedem Eindringling den Zugang zu den alten Stollen verwehren sollten. Leider sind aus dieser Zeit bisher noch keine Berichte aufgetaucht, die wirklich aussagekräftig wären.

Die Dulgur verfügen wohl von den alten Herrscherassen noch über das am weitest entwickeltste Handwerk - die Orks, die einige Siedlungen der Kizman plünderten und durch einen Pakt mit den Daimon schnell lernten, die gefundenen Artefakte nachzubauen, sind natürlich weiter als sie. Diese Zwerge kennen nicht nur den Stahl, sondern auch andere extrem wertvolle Metalle und Legierungen, die sie allerdings fast nie an Außenstehende weitergeben und nur für sich selber nutzen. Diese Metalle sorgen auch für die legendären Qualitäten von

In den Wüstengebirgen sieht es dagegen etwas anders aus: Das Handwerk hat sich hier nie so filigran entwickelt, auch die wissenschaftlichen Disziplinen sind nicht so ausführlich bearbeitet wie bei den anderen Dulgarn, ihre Baukunst ist weitaus weniger entwickelt, was sich vor allem im Bereich "Architektur" zeigen wird.

Selber trinken sie lieber Fruchtsaft, den sie sich auf den eigenen Plantagen, von den Elfen und von den Halblingen besorgen, aromatischen Tee (manchmal auch künstlich nacharomatisiert, allerdings gelten solche Getränke dann als Armenspeise und werden von gut betuchten Zwergen zurückgewiesen, denn es gilt als fein, die Kost möglichst naturbelassen zu sich zu

Die Dulgär gelten als wirtschaftlich starkes Volk - sie können es sich sogar leisten, Geldgeschäfte aufzubauen, die darauf basieren, dass Geld zu Zinsen verliehen wird. Auf diese Weise könnten sie theoretisch mittlerweile einige kleinere Städte wirtschaftlich komplett in der Hand halten und ausnützen, sie beschränken sich aber im Moment nur darauf, über das unpünktliche Zahlen der Kreditnehmer zu klagen und gelegentlich eine kleine Mahnung zusammen mit 3 oder 4 Söldnern der freien Zwerge an dessen Haus vorbeizuschicken. Es ist nicht so, dass die Dulgär ihr Gold und ihre Schätze horten würden - es kommt einfach zu ihnen und scheint sich (zumindest in ihren Augen) von selbst zu vermehren.

Selber sehen sie sich als die Kraft, die alles am Laufen hält, sozusagen als Handwerker der Welt und erfahren es als persönliche Pflicht, gute und saubere Arbeit zu leisten. Es geht ihnen dabei nicht einmal um eine großartige Bezahlung, auch wenn ihre Waren im Vergleich zu den Erzeugnissen anderer Kulturen deutlich teurer sind, so glauben die Dulgar selber wirklich fest daran, dass sie diese hohen Preise nur deshalb verlangen, weil sie möchten, dass ihre Arbeit zumindest in dem Augenblick vom Nutzer gewürdigt wird, in dem er mit weit aufgerissenen Augen und plötzlich ausgetrockneter Kehle die Preistafel an dem Handelsgut seiner Wahl liest.

Theater in allen seinen Formen ist weitestgehend unbekannt und existiert nur in Form von Musiktheater mit Oper und

Die Zwerge haben natürlich nicht nur eine musikalische Kultur - sie haben einen ausgezeichneten Sinn für monumentale bildnerische Darstellungen: Seien es nun haushohe Statuen oder flächendeckende Gemälde, Stuckverzierungen oder Holzschnitte - alles, was in heroisierender Form die Wirklichkeit widerspiegeln kann wird dazu genutzt, romantisch verklärte Eindrücke des Zwergenalltags darzustellen.

Im Wüstengebirge herrschen dagegen die sogenannten Wasserbarone, deren Familien über Wasserreserven verfügen. Durch diesen Umstand haben sie praktisch das Überleben einiger anderer Zwergenfamilien in der Hand und sind damit automatisch mächtig. Aber auch hier trauen sich die Fürsten nicht alles. Sie sind die ersten in Rechtsprechung, Militär und Diplomatie, können aber nie völlig frei schalten und walten, sondern müssen ihr Tun ständig dem Volk vortragen und es vor ihm verantworten.

In den Wüstengebirgen dagegen gibt es nur kleinere Siedlungen im Hochgebirge und praktisch keine Städte. Auch hier dominieren aufeinandergestapelte Häuser, die über Leitern und Stiegen erreichbar sind.

Im Wüstengebirge sieht die Sache natürlich etwas anders aus: Mit Stangen und Seilen gespannte Lederplanen, Holzverschläge und Schuppen werden im Vorbild der anderen Zwergensiedlungen angeordnet, geben jedoch ein völlig anderes Bild ab, Häufig gibt es auch einzelne unterirdische Kammerwohnungen, die allerdings keine großen Räume sondern wirklich nur kleine Kammern besitzen.

Die männlichen Zwerge haben sich von alten Vorstellungen getrennt: Sie tragen nicht mehr zwangsweise einen Bart und wenn, dann nicht zwangsweise einen statthaften Vollbart mit eingeflochtenen Zöpfen - sie haben bemerkt, wie tuntig das

Nun tappte er durch die staubigen Ruinen - man könnte meinen, wenn man es nicht besser wusste, dass sich hier seit Jahrzehnten kein lebendes Wesen gerührt hätte. Vorsichtig setzte er den Laternenstab auf dem Boden ab und lehnte die Spitze gegen eine der glatten Mauern - oder war es geschliffener Fels - die ihn nun umgaben und kontrollierte seinen dicken Schutzanzug. Unter der Maske lief ihm zäher Schweiß übers Gesicht und in die Augen. Er blinzelte ein paar Sekunden, bis das Brennen nachließ und er wieder etwas klarer sehen konnte. Schließlich nahm er seinen Fackelstab und schritt weiter in Richtung des Stadtzentrums.

Nach einigen hundert Schritt musste er kurz verschnaufen - der Anzug war wirklich unerträglich schwer, machte jeden Schritt zur Qual. Die Maske sollte ihm eigentlich das Atmen erleichtern, aber in seiner Brust schmerzte es, alles in ihm verlangte, das klobige Ding vom Gesicht zu reißen, um frei die Luft der alten Gewölbe in seine brennenden Lungen fließen zu lassen. Aber noch konnte er sich beherrschen. Mit zitternden Fingern nestelte er an dem Band herum, dass die Gasmasken an sein Gesicht presste, zog es noch einmal fest, fuhr sich durch die nassen Haare und ging dann weiter. Zu dumm dass der Anzug kein Kopfteil mehr besaß - der Halsteil der Schutzhülle war ausgefranst, als hätte es jemand mit gewaltiger Kraft zerissen. Hätte nur der frühere Besitzer besser darauf Acht gegeben. Nun aber war der tot und der Anzug gehörte einem anderen.

Einen Moment noch genoss er den Anblick, dann machte er sich daran, einen metallenen Schraubzylinder, den er aus dem Gürtel gezogen hatte, mit einigen Kristallen zu füllen. Er setzte seine Arbeit mit vier weiteren Behältern fort und stützte sich dann erschöpft an die Wand. Nur einen Moment frische Luft, nur einen winzigen Augenblick die Lunge mit dem Atem der alten Bewohner füllen können. Seine Hände machten sich selbstständig und ehe er etwas dagegen unternehmen konnte - eigentlich wollte er gar nichts dagegen unternehmen - hatten sie die Schnalle seiner Maske gelöst. Der Schutz fiel zu Boden und zerbrach dort. Klare ungefilterte Luft durchströmte seine Nase und seinen weit geöffneten Mund und floss tief in ihn hinein. Druck lastete auf seinem Schädel wie ein Ring aus Stahl. Dann ließ er plötzlich nach - so jäh, wie er gekommen war. Er hatte das Gefühl zu fallen, Panik schlich sich in seinen Geist, wütete neben der Erkenntnis: Alles ist schwarz, kein Laut klingt, ich habe kein Gefühl mehr im Gesichts. Er rollte sich auf dem nackten Boden zusammen und schrie. Zumindest dachte er es. Denn er spürte schon nichts mehr. Der Daimon musste besonders stark gewesen sein - normalerweise ging es nicht so schnell.

Das, was die Daimon mit dem Mineral angestellt haben, ist nicht wirklich nachvollziehbar: Auf alle Fälle kann man sagen, dass die Essenz mächtiger Wesen in die Struktur des Elyktriums gebunden wurde, was seine Eigenschaften nachhaltig beeinträchtigte.

Die großen Vorräte, die die Zwerge angelegt hatten - sie konnten die Kristalle auf Steinwänden züchten wie Pilze oder Flechten, stellten ein verlockendes Ziel für die Daimon dar: Große Energiemengen standen denen von ihnen schlagartig zur Verfügung, die es schafften mit dem grünen leuchtenden Material zu verschmelzen. Dann kam ihre große Stunde: Binnen Sekunden schafften sie es, die Macht der Kristalle umzustrukturieren, wendeten ihre eigene Energie gegen sie, woben das Muster des Phykros in den Kristallen um und erschufen so eine neue Realität für das Mineral, verseuchten das Elyktrium mit ihrer fauligen Essenz. Wer nun mit dem Staub, der sich ständig von dem nun extrem brüchigen Material ablöst, in Berührung kommt, wird langsam seiner Sinne beraubt: Wie wahnsinnig tapen blinde und taube Gestalten durch die Straßen der alten Städte, bis auch das letzte Gefühl aus ihnen gewichen ist. Dann übernehmen die Daimon die Kontrolle und setzen die Entseelten dazu ein, weitere Flecken mit der Seuche zu infizieren. Ein Wesen, das einmal versucht wurde, verwest nach und nach, hat keine Abwehrkräfte mehr. Auf seiner Haut wachsen schuppenartig an einigen Stellen Elyktrium-Kristalle, seine Augäpfel vertrocknen und lassen nur leere Höhlen zurück. Ein so verdammt Wesen wird mit langsamen aber kräftigen Hieben versuchen, auch andere zu erreichen, um sie mit seiner Saat zu infizieren - sein Blut, sein Speichel, sein Schweiß, alles trägt Splitter und Spuren von Elyktrium, die, in ausreichender Konzentration, ihr Werk im Körper des neuen Wirtes beschließen. Der Daimon, der den Kristallstock kontrolliert, kann auch gezielt in eines seiner verseuchten Wesen einfahren und dann diese Hülle gezielter und schneller einsetzen - mit wahrhaft daemonischer Geschwindigkeit, Kraft und Sicherheit. Dann allerdings entfällt ihm die Kontrolle über die anderen Verdamnten, die in diesen Momenten einfach nur lethargisch

Was gegen solchen Befall hilft, ist ein mächtiger Exorzismus oder die reinigende Kraft des Feuers: Einmal sehr hoher Temperatur ausgesetzt, verliert das Elyktrium seine Macht und seine Ansteckungsgefahr.

Die Duglar dieser Gebiete haben selbst schon genug Probleme: Ihre Wasserversorgung ist miserabel, Nahrung kann man im kargen Gestein nur schlecht anbauen - vor allem, wenn immer wieder orkische Plünderer vorstoßen und die schlecht zu verteidigenden oberirdisch gelegenen Felder zu berauben. Ihre Sache ist nicht der Widerstandskampf gegen die übermächtigen Orkarmeen, dazu sind sie einfach zu sehr geschwächt: Krankheiten rafften die Blüte ihrer Bevölkerung dahin, Abstumpfung und Niedergeschlagenheit grassiert wie eine ansteckende Krankheit unter ihnen.

Sie verschwenden kaum Zeit darauf, für ihr eigenes Wohl zu sorgen, baden sich in ihrer eigenen Angst vor weiteren Angriffen der anscheinend so überlegenen Orks. Hoffnungslosigkeit ist ein Merkmal dieser Kultur geworden. Aber nur scheinbar - trotz ihrer lähmenden Müdigkeit stehen die Arbeiter immer wieder aufs neue früh aus ihren Betten und ziehen in den heimischen Krieg, der sie verzehrt: Gegen Hunger, Krankheit, Armut, Angst und gegen den Feind ihrer Arbeit selbst - Karchak, den Eisenfresser, das daimonide Erz, dass Metallvorkommen unbrauchbar werden lässt.

Viele von ihnen sind sogar mittlerweile bereit, ihrem Gegner, den Orks, mutig entgegenzutreten, werden jedoch von ihren besorgten Angehörigen zurück in der Tiefe der Berge gehalten, die auf diese Weise zum Teil unwissentlich dem Widerstand eine mächtiger Waffe rauben - Zwergenkrieger waren vor der Katastrophe nicht umsonst berühmte Kämpfer.

Der Roglima-Kult hat sich in dieser Gegend stark mit dem Ahnenkult der Na'Pak vermischt und trägt auch Züge der alten Religion der Kizman, die nördlich des Bastionsgebirges Drachen als die stärksten Wesen verehren. So ist es nicht überraschend, dass eine komplette zwergische Siedlung mittlerweile von Drachen „mitbewohnt“ wird. Ihr Schutzherr.

Barbarenmauer entwickelt. Sie hat sich unter ihren Dienern einen Ruf als mächtige Prophetin und Wundertätige gemacht, denn während der Treffen mit den Orks ist sie stets allein, danach ruft sie ihre Diener herbei und lässt sie die „Geschenke der Göttin“, wie sie sich ausdrückt, wegtragen. Aber sie ist nicht ganz so selbstsüchtig, wie es wohl auf den ersten Blick scheinen mag: Auf diese Weise ist es ihr schon mehrmals gelungen, wichtige Medikamente oder Nahrungsmittel für abgelegene Dörfer zu besorgen.

Durmina trägt kurzgeschorenes karmesinrotes Haar, dass ihr wie ihn Stein gemeißeltes strenges Gesicht noch betont. Für eine Zwergin hat sie eine recht eckige Gesichtsform, auch ihr Körperbau ist weniger drall und rundlich, als man es sonst von Angehörigen ihres Volkes kennt. Ihre Kleidung, sollte sie nicht ihre Geweihtentracht tragen, ist meist einfach und praktisch: Sie legt, zumindest nach außen hin, wenig Wert auf Prunk, könnte dieser ihren merkwürdigen Reichtum wohl verraten.

Urosch, der Schöpfer

Der direkt nach der Katastrophe geborene Urosch wuchs in einer Zeit voller Wirren und Angst auf - er lernte, was es heißt, zu hungern und um sein Leben zu kämpfen. Später war er dann maßgeblich an der Errichtung von Tarkrarok beteiligt, war derjenige, der den Grundstein für den wichtigsten Tempel in diesem Gebiet legte.

Danach machte er sich einen Namen als Konstrukteur und Baumeister von Festungen der Na'Pak, als Waffenschmied und Philosoph, der angeblich einen Orkschamanen durch bloßes Vorbringen von Argumenten am Vormarsch hindern konnte. Er wird von vielen Zwergen als lebende Legende gefeiert, er gründete die Gilde der Techniker und sorgte durch Beziehungen dafür, dass sie sich nach Osten ausbreitete, blieb aber immer seiner Heimat treu. Er hat sich Friedlichkeit ins Wappen geschrieben, war maßgeblich an der Interpretation der Katastrophe als Strafe Roglimas beteiligt und machte sich so auch bei der Priesterschaft einen gewissen Namen.

Heute kann man ihn als durchaus einflussreichen Mann beschreiben, der es im Leben zu etwas gebracht hat: Überall, wo er hinkommt, gelingen die Dinge plötzlich besser, strahlen in den Herzen der Dulgar wieder Mut und Zuversicht auf.

Wenn man ihn von weitem sieht, würde man vermutlich nie glauben, dass er für viele Zwerge eine führende Persönlichkeit seines Zeitalters darstellt: Strähnige verfitzte Haare in schmutzigem Blond, der Bart unregelmäßig geschoren, das Gesicht von Pockennarben versehrt. Seine Kleidung sitzt immer ein wenig schief, meist weist sie auch den einen oder anderen undefinierbaren Fleck auf.

Im Augenblick sinnt er über eine Möglichkeit, altes Wissen aus den verlorenen Städten zu bergen und unternimmt aus diesem Grunde jede Menge einsamer Wanderungen in den Bergen, die ihn schon oft in Gefahr brachten - aber angesichts der Hoffnung, dabei auf den Eingang zu einer alten Stadt oder zumindest auf einen Hinweis auf eine solche zu stoßen, zögert er keinen Moment, dies weiterhin zu tun.

Siedlungen im Bastionsgebirge

Tarkrarok, Stadt im Berge (15000 Dulgar, 8000 freie Zwerge)

Nach der Vertreibung durch die Daimon machte bei den Dulgär schnell ein Gerücht die Runde: Mitten im Bastionsgebirge sollte eine neue Stadt gegründet werden, in der sich alle Flüchtlinge versammeln sollten, um bald wieder eine funktionierende Infrastruktur zur Verfügung zu haben. Die Siedlung wurde zum Symbol der Sturheit und Unerschütterlichkeit der Zwerge - tausende wanderten aus dem Umland hierher, trotzten Angriffen von Orks, Hunger, Kälte und Angst und wurden von denen, die bereits hier lebten, empfangen und in eine tiefe dunkle Höhle geführt, die das verlorene Volk barg wie ein Mutterschoß.

Die Stadt ist nicht wie üblich in eine große Grotte gebaut oder in ein weitverzweigtes Höhlensystem platziert worden, sondern befindet sich in einem senkrechten Schacht von etwa einhundert Schritt Durchmesser und einer knappen Meile Tiefe. Leitern, hölzerne Gestelle und seitlich in den Fels geschlagene Plattformen verbinden die einzelnen „Stockwerke“ der Siedlung untereinander - vom Hauptschacht, der auch als „Rachen“ bezeichnet wird, gehen seitlich dutzende Tunnel ab, in denen die Zwerge wohnen und arbeiten. In den untersten Stollen wurden vor kurzem sogar Erzlagerstätten gefunden.

Am Grunde des Rachens von Tarkrarok wurde eilig ein spirituelles Zentrum für die herbeistürmenden Dulgarr errichtet: Roglima wurde ein prächtiger Tempelbau geweiht, der immer noch erweitert und verschönert wird - mittlerweile ist er in der Lage, bis zu 8000 Personen zu fassen, wenn die Konzeption der achtzehn Baumeister von den hunderten von Arbeitern komplett umgesetzt wurden, soll er einmal in der Lage sein, der gesamten Bevölkerung der Stadt im Berge Platz zu bieten. Neben dem Hauptraum, der nur für Roglima gedacht ist, werden auch dutzende Sekten und Nebenströmungen berücksichtigt: Es gibt auch für unterschiedliche Drachenkultisten, religiöse Elementaristen, zum Viererkult übergetretene, für Halbgötter und einige bedeutende Heilige extra Schreine, die allerdings mitunter tief im Tempelgebäude versteckt sind - angeblich findet sich schon jetzt kaum mehr ein Zwerg komplett in dem verwinkelten Bauwerk zurecht, wie das aussehen soll, wenn der Tempel fertig ist, weiß noch niemand.

Die Erzlager, die vorhin bereits erwähnt wurden, sind allerdings schwierig aus dem Berg zu kratzen: Bewohnt von Elementargeistern scheinen sie sich gegen den Abbau durch die Duglar zu wehren - es kommt immer wieder zu kleineren Unfällen und Störung, wodurch der Erzabbau sehr erschwert wird. Man versucht der Plage mittlerweile durch Opferungen Herr zu werden, kann aber auch auf diese Weise nicht verhindern, dass sich im Metall und seinen Endprodukten Geister und Artefaktseelen einnisten, die dann dem Gegenstand, der aus dem Metall geschaffen wird, ein gewisses Eigenleben und quasimagische (aber fast nie vorteilhafte) Eigenschaften verleihen. Trotz dieser Probleme bevorzugen die Bergarbeiter der hier lebenden Zwerge das, wie sie sagen, „beseelte“ Erz (Waffen aus diesem Erz werden als „Geisterherzklingen“ bezeichnet) gegenüber den normalen Metallvorkommen, da sich in diese der Karchak gefressen hat - die Geister scheinen ihr Erz vor dem daimonischen Eisenfraß beschützen zu können.

Seit einigen Jahrzehnten nun schon baut man an der Festung, die den Eingang nach Tarkrarok beschützen soll: Ein großer Würfelförmiger Bau, besetzt mit Erkern und Türmen, allerdings ist er immer noch unfertig und nur zu einem Zehntel einsatzbereit. Von hier aus sollen einmal

Armbrustbolzen auf die Gegner regnen, das Portal, dass die Stadt schützt, ist eine einen halben Schritt mächtige Bronzescheibe, die durch Wasserkraft bewegt wird - kein Gegner, so hoffen die Dulgär, wird dieses Bollwerk, wenn es einst fertiggestellt sein sollte, mehr überwinden können.

Schlackenhof (11000 Dulgar)

Wie diese Stadt entstehen konnte ist ein Mysterium - warum sie noch nicht aufgegeben wurde, noch viel mehr. Die Zwerge, die hier leben, sind arm, Verbrechen sind an der Tagesordnung, die Badehäuser sind dreckig, über allem weht ein modriger Gestank...

Schlackenhof ist eine besondere Stadt: Von den Daimon zwar versehrt, aber nicht vollständig unbrauchbar gemacht, hat sie für viele Zwerge noch genug zu bieten, um sie an sich zu binden, damit sie sich an ihr festkrallen und sie nicht loslassen wollen. Nach der Zerstörung der ersten Stadt, die in den beiden untersten von 3 gestapelten Höhlen liegt, während der Katastrophe, haben die Überlebenden nicht etwa panisch die Flucht ergriffen, sondern aus dem, was sie aus ihrem früheren Leben, an dass sich niemand mehr erinnern kann, retten konnten, einen schalen Abglanz der Unterstadt zu errichten versucht. Vor der Katastrophe lebten hier mehrere Hunderttausend Zwerge - während der Angriffe der Daimon wurde mindestens die Hälfte getötet, dann wüteten Seuchen und von den Daimon zurückgelassene Bestien unter den Zurückgebliebenen.

Schlackenhof verfügt zwar über mehrere ausgeprägte Erzadern, diese sind aber fast völlig von Karchak befallen und unbrauchbar gemacht - aus diesem Grunde steigen mutige Zwerge, die als „Sammler“ bezeichnet werden, in die dunklen Tiefen der Unterstadt und schleppen Metallschrott nach oben, der hier sortiert und entweder eingeschmolzen oder repariert wird. Da kaum Wissen über die Zeit vor der Katastrophe vorhanden ist und da die Bibliothek im Zentrum der Unterstadt von der Elyktrium-Seuche, Schattenkreaturen und sogar einigen Untoten besiedelt wird, kann man allerdings nur die einfachste Technik wiederherstellen und nur komplett funktionstüchtige Geräte (was nach dem Zorn der Daimon ohnehin nur schwer möglich ist und nach den vergangenen Jahrzehnten zu einer echten Rarität geworden ist) noch einsetzen (daran, sie auseinanderzunehmen und zu studieren, denkt hier niemand - zu wertvoll sind die wenigen echten Artefakte).

Ständige Angriffe von Wesenheiten aus der Unterstadt machen das Leben in Schlackenhof zur Qual und immer wieder ausbrechende und nur mit Quarantäne oder Verbannung (beides quasi Todesurteile) einzudämmende Krankheitsepidemien, die schlechte Versorgung der Bewohner mit Nahrung und Wasser und die Entschlossenheit der Anwohner, aus dem, was sie haben, das Beste zu machen, führen dazu, dass kaum einer mehr vor Mord oder Diebstahl zurückschreckt. Und seit ein Sammlertrupp herausgefunden hat, dass aus Elyktrium eine betörende und auf Dauer tödliche Droge herzustellen ist, rutscht Schlackenhof immer weiter ab, verwandelt sich in einen düsteren Sumpf, in dem man seinem Nachbarn nicht mehr traut.