

Die Dunhag - Hügelzwerge und Halblinge

Dieses Zwergenvölkchen stellt keine „große“ Besonderheit dar: Die echten Dunhag (also die Angehörigen dieser Kultur, die echte Zwerge sind) erreichen eine Größe von 1,15 bis 1,30 (zum Vergleich: Bei den Durix sind 1,10 bis 1,20 m und bei den Dulgur 1,35 bis 1,50 üblich), die Dunhag-Halblinge (mitunter auch von Außenstehenden abwertend „Kurzlinge“ gerufen) dagegen werden nur 0,90 bis 1,20 m groß.

Die Zwerge dieser Kultur geben allerdings so wenig auf Äußerlichkeiten, dass ihnen ihre Körpergröße recht egal ist (zumal es andere Rassen wie Troll usw. gibt, die ohne weiteres immer deutlich größer sein werden als die Zwerge).

In der Dunhag-Kultur sind Halblinge und Zwerge so eng aneinander gebunden, dass sie praktisch überall gemeinsam leben – es gibt keine Dunhag-Siedlung, in der nur eine einzelne Rasse lebt. Immer sind die beiden Rassen gemeinsam angesiedelt.

Lebensraum

Diese Kultur hat mittlerweile auf 3 Kontinenten einen Platz gefunden: Zum einen sind die Dunhag natürlich noch immer dort verbreitet, wo ihre Kultur ihren Ursprung hat: Auf Dalatur. In der Ebene, die man „Sonnetal“ nennt sowie in der westlichen Tiefebene „Oldavi-Grund“. Es gibt dort zwei größere Siedlungen, die auch mit anderen Kulturen fleißig Handel treiben, die Elfen, die dort leben, lassen die Dunhag größtenteils gewähren und mit den Orks, die weiter nördlich leben, haben sie ihre Streitigkeiten erst einmal beilegen können.

Aber nicht nur auf Dalatur leben sie: Sie haben recht schnell nach der Entstehung der ersten Formen dieser Kultur die Hügelaunen auf Pak'Sha kolonisiert und schließlich auch die flacheren Gegenden des Amir-Gebirges und die angrenzenden Gebiete der Hügelaunen besiedelt.

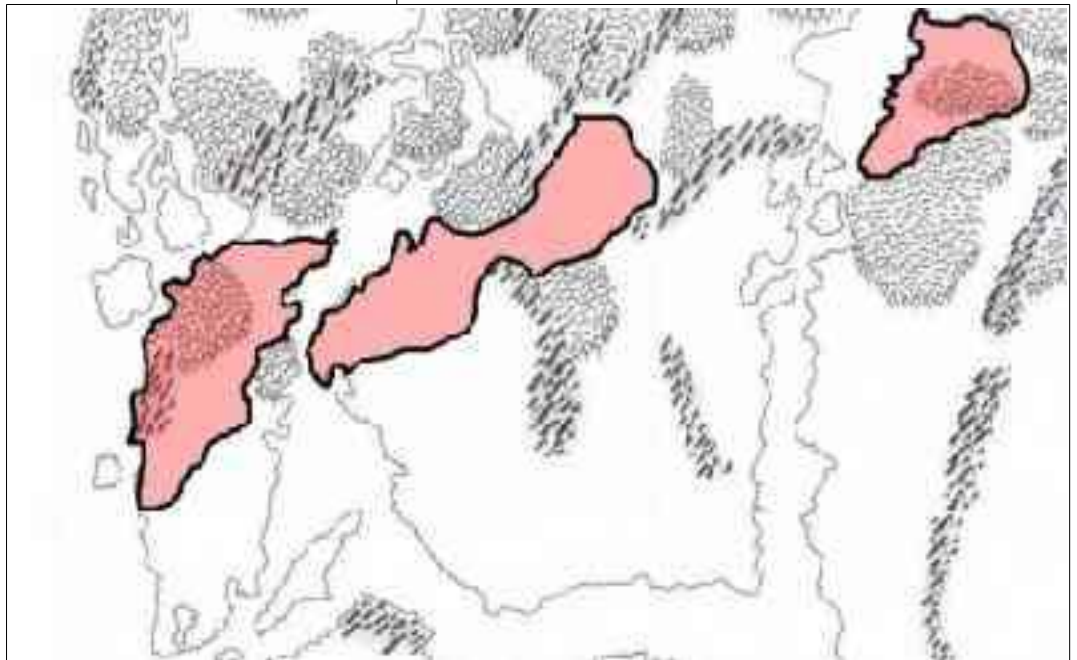
Einige wenige Dunhag-Siedlungen gibt es außerdem noch im Norden Syans, wohin eine neue Kolonisierungswelle ausbrach, die allerdings bald verebbte, als man die Nachricht erhielt, das gewählte Siedlungsgebiet sei recht kalt und unfreundlich.

Geschichte

Vor etwa eintausendfünfhundert Jahren begannen Verfolgungsjagden auf Halblinge, die den damaligen Herrschern (Menschen und Orks) ein Dorn im Auge waren, da sie aufsässiges Gedankengut verbreiteten und sich gegen die Oberherrschaft eines Einzelnen stellten (damals herrschte praktisch überall auf Ta'Ran Monarchie). Beinahe wurde eine große Kultur ausgelöscht, die zur damaligen Zeit in eigenen Dörfern und Städten überall unter fast allen Kulturen auf

Pak'Sha und Dalatur verbreitet war.

Doch die Halblinge hatten erstaunliches Glück: Die Zwerge schritten ein und stellten ihre Vettern (denn sie sind der Ansicht, dass Zwerge und Halblinge recht nah miteinander verwandt sein müssen, auch wenn keine fruchtbare Verbindung beider Rassen möglich ist) ihre Wohnungen und Dörfer mit zur Verfügung. Die neuen Verbündeten der Halblinge trennten sich bald von den Bergzwergen ab, da es Streit wegen des Schutzes für die Aufrührer gab und siedelten sich zusammen mit den Halblingen in den Ebenen an. Der Aufruhr war mittlerweile diplomatisch beigelegt worden, die Halblinge warten in ihren Rechten durch die großen Reiche beschnitten worden und mussten sich auf den Schutz der verbündeten Zwerge verlassen. Die folgende Zeit war eine ziemliche Härteprüfung für die noch junge Gemeinschaft, denn man entdeckte bald, dass eben doch nicht alles Friede, Freude, Eierkuchen war, sondern dass die Mächtigen dieser Zeit ihre Hände nach dem Land der Dunhag ausstreckten. Die folgenden Kriege gingen zum Teil stark gegen die Dunhag aus, mitunter konnten sie ihre Rechte aber auch mit Hilfe der Dulgur durchsetzen. Nach und nach konnten sich die neuen



Das Verbreitungsgebiet der Dunhag auf Pak'Sha, Dalatur und Syan

Siedlungen aber etablieren und wurden immer mehr in Ruhe gelassen.

Zum größten Teil wurden sie von den Daimon verschont, da sie zur Zeit der Katastrophe nicht sonderlich weit entwickelt waren. Allerdings entsandten die Dunhag nach der Katastrophe ihre Späher und sammelten Werke und Werkzeuge über und für die Technik. Sie schöpften neue Erkenntnisse und stabilisierten auf diese Weise ihren Stand noch weiter. Mittlerweile stellen sie einen deutlichen Machtfaktor dar.

Mit dieser neu dazugewonnenen Macht konnten sie auf Dalatur die Bergzwerge unterstützen, die sich im Jahre 115 nach der Katastrophe von ihrem althergebrachten Regierungssystem getrennt haben. In diesem Jahr zog eine Dunhag-Armee (genauer: Die bisher erste echte Dunhag-Armee) in die Berge, die rebellischen Zwerge gegen ihre Fürsten und deren loyalen Truppen zu unterstützen.

Technischer Stand

Technisch haben sich die Dunhag mittlerweile recht gut von dem Schlag erholt, sie haben sogar durch ihre Streifzüge durch die Ruinen bemerkenswerte Fortschritte in ihrer Technik gemacht: Viele alte Geräte wurden geborgen und studiert, einige alte Bücher gibt es praktisch in jeder Siedlung. Mit dieser Beute haben die Dunhag ihr Wissen auf den Stand der Dulgär vor der Katastrophe gebracht – einige Siedlungen verfügen über elektrisches Licht, andere haben große Maschinen, um schneller und präziser zu produzieren und manche Siedlungen sind so weit, dass sie bereits an Konzepten für Eisenbahnstrecken planen.

Dies allerdings trifft nur auf die Dunhag Dalaturs und Syans zu – dort, wo sie sich auf Pak'Sha angesiedelt haben, gab es auch vor der Katastrophe keine Technik, weshalb sie darauf angewiesen sind, ihr Wissen mit den anderen dort ansässigen Kulturen zu teilen, um sich über Wasser zu halten. Die Dunhag Pak'Shas kennen bereits das Geheimnis des Stahls und vieler anderer starker Legierungen. Allerdings sind sie in Sachen Physik, Chemie und Mechanik bei weitem noch nicht so weit wie die Dular oder gar die Dunhag Dalaturs.

Alle Dunhag verfügen über eine außerordentlich gut durchdachte Nahrungsproduktion, so lassen sie sich z.B. von den Dular extra künstlichen Dünger produzieren, züchten ihre Pflanzen und Tiere gezielt nach gewünschten Eigenschaften und verfügen über ein ausgeklügeltes System für die Haltbarmachung der Nahrung (unterirdische Kältekammern, Konserven usw.).

Von sich aus neigen die Dunhag allerdings nicht dazu, großartig zu forschen und zu verbessern – jeder geht seiner Arbeit nach und produziert, aufs Erfinden und andere wissenschaftliche Arbeiten hat sich fast niemand verlegt.

Wirtschaft, Nahrungsbeschaffung, Handwerk, Ernährung

Die Nahrungsproduktion erfolgt bei den Dunhag in großen Genossenschaften: Pro Dorf nur ein einzelner Acker und ein einzelner Viehstall, der von allen gemeinsam bewirtschaftet wird. So erreichen sie eine optimale Arbeitsteilung und eine sehr hohe Ernteausbeute, an der sich jeder nach bestem Wissen und Gewissen beteiligt.

Auf diese Weise sichern sie die Nahrungsversorgung für praktisch alle Mitglieder ihrer Gemeinschaft, auch wenn diese nicht unbedingt in der Landwirtschaft arbeiten. Zwar wird von anderen Kulturen oft die Qualität und die Umstände der Landwirtschaft (besonders die Tiere haben oftmals zu enge Ställe usw.) bemängelt, dafür gibt es bei den Dunhag auch keine Hungersnotstände. Es werden extrem viele Hülsenfrüchte und Knollengewächse produziert und auch gerne und reichlich gegessen (wobei die Dunhag mittlerweile recht immun gegen die bekannte blähende Wirkung von Hülsenfrüchten sind), Obst gibt es dafür recht wenig. Auch Fleisch ist eine Seltenheit: Wenn ein Tier geschlachtet wird, kommt das ganze Dorf zusammen, um an dem Schlachtfest teilzunehmen. Und auch dann wird eher auf die Produktion von lang haltbarer Wurst (Stinkwürste, „lange Braune“, Schabewürste und Fettwürste) als auf Braten gesetzt.

Die Dunhag machen fast alle anfallende handwerkliche Arbeiten und sichern die Stadt durch Milizen ab, während die Dunhag-Halblinge sich vor allem um die Nahrungsproduktion und die Kultur kümmern.

Handel streben die Dunhag nur von Dorf zu Dorf oder mit anderen Kulturen an: Innerhalb eines Dorfes gehört alles allen, was allerdings niemand ausnutzt, denn jeder stellt für sein Handeln folgende Grundlage: „Was du nicht willst, das man dir tu‘, das füg‘ auch keinem anderen zu.“

Das Handwerk wird meist in sogenannten Manufrakturen, in denen jeder nur seinen bestimmten Handschlag tun muss aber dennoch eigentlich in der Lage ist, das ganze Produkt zu

schaffen. Auf seinen Handschlag ist er allerdings spezialisiert. Aber auch „Einzelkämpfer“ gibt es noch ... da nicht jedes Dorf alles in Manufakturen produzieren kann und die Einzel-Handwerker immer seltener werden, floriert der Tauschhandel mit anderen Dunhag-Dörfern.

Unter den Dörfern gibt es ausschließlich Tauschhandel nur mit anderen Kulturen wird manchmal auch mit Zwergenmünzen gehandelt, wobei sich ausschließlich die Dunhag um den Handel kümmern.

Alkohol zu trinken ist zwar gesellschaftsfähig, solche Ausmaße wie bei den freien Zwergen nimmt es jedoch kaum einmal an: Die Dunhag-Zwerge brennen Schnaps und Winzern, während die Halblinge ihr berühmtes Bier (das stärker ist als alles, was die Menschen kennen) brauen.

Weltsicht

Die Weltsicht der Dunhag geht auf den König Frighardt, den König aller Halblinge zur Zeit der großen Verfolgung, zurück. Er stellte den berühmten Grundsatz „Alle sind gleich und sollten sich auch so benehmen“ auf, kurz bevor er seine Krone einschmolz und als Bierbrauer sein Geld verdiente. Diese revolutionären Ideen (und die Tatsache, dass sie spontan keinen König mehr hatten) beunruhigten die Halblinge sehr und stellten ihre Kultur völlig auf den Kopf. Weitere Schriften mit Ansichten Frighardts folgten, so dass bald neue Statuten aufgestellt wurden: „Handel darf nur aus der Not heraus, selber nicht alles zu besitzen, erfolgen und nicht um aus Überproduktion Geld und Macht zu machen“. Nach diesem Grundsatz begannen die Halblinge alles Mögliche zu teilen und dem Geld abzuschwören: Jeder wollte seinen Teil zur Gemeinschaft beitragen und dennoch nicht nach der persönlichen Leistung bewertet werden. Allen stand der gleiche Teil zu.

Diesen Grundsatz haben die Dunhag derartig verinnerlicht, dass heute niemand mehr auf die Idee kommen würde, faul zu sein oder sich bereichern zu wollen – solche Individuen werden aus der Gemeinschaft ausgestoßen, auch wenn es nur höchst selten vorkommt, denn für die Dunhag ist Gleichheit eine Selbstverständlichkeit. Ihr Werteverständnis ist völlig umgekrempelt.

Außerdem vermeiden die Dunhag jede Form von Konflikten mit anderen Kulturen tunlichst: Sie selber sind nicht besonders viele und meistens nicht besonders versessen darauf, ihre Idee kriegerisch weiterzutragen, dafür ist ihnen der Wert des Lebens denkender Wesen zu hoch. Dennoch sind sie sehr stolz auf ihre Unabhängigkeit: Sie dienen keiner anderen Rasse, außer wenn diese einen entsprechenden Gegendienst beweisen kann, sie haben keine Monarchie usw.

Militär, Waffen, Rüstungen

Die Dunhag sind an und für sich kein kriegerisches Volk, allerdings legen sie größten Wert darauf, im Notfall ihre Häuser, Kinder und Vorräte verteidigen zu können.

Es gibt kein stehendes Heer, da jedes Dorf im Prinzip für sich selber wirtschaftet. Stattdessen bildet jedes Dorf eine eigene Miliz – es gibt einen Waffenmeister (in fast 99% aller Fälle ein Zwerg), der sich mit der Handhabung von bestimmten Waffen auskennt und der andere Dorfbewohner an ihnen unterrichtet. Moderne Dörfer verfügen sogar über mehrere Waffenmeister – der eine bildet an Nahkampfwaffen aus, der andere an Fernkampfwaffen. Auf diese Weise kann sich jeder Milizenführer auf sein eigenes Gebiet konzentrieren. Im Notfall steht er (da er auch taktisch geschult ist) den Miliztruppen vor, meist geht es nur darum, größere Räuberbanden zu vertreiben oder für immer unschädlich zu machen, einen niederen Drachen zu erlegen oder einfach in Ernstfällen Stärke zu beweisen. In großen Kriegen, die die

Tradition und Moderne

„Verabscheuungswürdiger Tradionalist oder aufgeklärter Moderner?“ oder „Dem althergebrachten Bild Treuer oder geistig gestörter Ketzer?“ ist eine auf den ersten Blick seltsame Frage, die man sich aber stellen sollte, wenn man mit den Dunhag Umgang pflegen möchte. Seit sie die einfachen Vulgar in ihrem Kampf gegen die Fürsten und weltlichen Herrscher militärisch unterstützten, ist für einen großen Teil der Dunhag das Leben nicht mehr das selbe wie vorher.

Ein missionarischer Eifer hat viele von ihnen gepackt und sie verwandelt - die Traditionalisten sprechen davon, dass der Krieg gegen die Dugar-Fürsten nie hätte passieren sollen, er hätte ihre Brüder wahnsinnig gemacht.

Sie nennen sich selbst die „Reformatoren“ und sie wollen der Welt eine neue Ordnung bringen, sehen die Katastrophe als Zeichen höherer Mächte, die das Volk der Hügelszwerge dazu aufforderte, ihre Arbeit zu tun, die den Anbeginn eines neuen Zeitalters verkündeten, in dem sich alle den Lehren des ersten Dunhag - Philosophen Frighardt unterwerfen und ihre unnatürlichen Herrscher beseitigen.

Die Reformatoren scheinen tatsächlich ein wenig viel Sonne abbekommen zu haben. In ihrem Wunsch, den anderen „unterdrückten“ Völkern (die mit ihrer Situation nicht einmal unzufrieden sein müssen), die „Freiheit“ zu bringen, haben sie bereits einmal von dem Gebot der Gewaltlosigkeit abgesehen und sind dabei scheinbar auf den Geschmack gekommen.

Die Idee, weitere Völker dadurch von den Fürsten, Königen und Schamanen zu befreien, fiebert derartig gewaltvoll durch ihre Hirne, dass sie militärische Strukturen aufbauen. Zuerst nur, um ihre eigenen Errungenschaften zu beschützen (denn auch die Traditionalisten, die jegliche Herrschaft ablehnen, leben nach dem Grundsatz „Jeder ist gleich“ und sind somit durchaus schützenswert). Später jedoch, wenn die ersten Festungen errichtet, viele Soldaten ausgebildet und ausgerüstet sind, sollen auch andere Armeen bekämpft werden, sollen monarchische Strukturen aufgelöst werden.

Religion der Religionslosen

Eine weitere Besonderheit kann man bei den Reformatoren beobachten: Sie verehren Frighardt, der letzte König der Dunhag, von dem der Befehl ausging, alle gleichzumachen, als Propheten des „Gleichheitsprinzips“ - eine Geisteshaltung, die beinahe schon als Religion angesehen werden kann. Frighardt gewidmete Gebäude und Statuen, Widmungen und Erinnerungen in Form von Straßennamen und Plätzen zeugen von einem ausgemachten Personenkult rund um den Stifter der Gleichheitsphilosophie. An einigen Orten errichtet man ihm sogar Tempelgebäude, in denen ausgebildete Philosophen Recht sprechen, Unwissende lehren oder neue Generationen von Philosophen heranziehen.

Außerdem noch als Prophetin gilt ihnen noch Ash Kratar, die ohnehin auch in anderen Völkern den Ruf eines mächtigen und mit der Kraft der Vorhersage begabten Wesen inne hat. Die Dunhag halten sich an eine ihrer späteren Sprüche, der besagt, dass die alten Herrschaftsverhältnisse nach einem großen Sturm umkippen werden und das, was einst zuunterst war, nun oben sein wird. Philosophengelehrte der Zwerge lesen aus diesem kurzen Text, dass den Unterdrückten, die einst unter einer kleinen Oberschicht leiden mussten nun absolut vorherbestimmt ist, die neuen Herrscher zu sein. Sie sehen sich daher (durch die Lehren Frieghardts) noch als Besonders gerecht, da sie nicht einmal fordern, die einstigen Herrscher komplett zu entmachten, sondern sie in die breite Masse einzugliedern.

Auch sich selbst messen die Dunhag eine besondere Bedeutung bei: Sie sind das auserwählte Volk, dass die

Wahrheit erkannt hat, dass den großen Propheten hervorbrachte und das nun die Prophezeiung erfüllen soll, indem es die Herrscher stürzt, ihre Throne erzittern lässt und die Unterdrückten zum Kelch der Macht führt.

Eine Strömung, die besonders viele Anhänger hat, da sie die Interessen derjenigen stillt, die insgeheim nach geistiger Führung und Spiritualität streben und sich nach einer religiösen Gemeinschaft (um der Gemeinschaft willen) sehnen, präsentiert zu den Propheten Ash Kratar und Frieghardt einen passenden personifizierten Gegenspieler namens Quamoth „der dunkle Fürst“. Sein Titel weist schon darauf hin, dass er für das steht, was die Reformatoren ausmerzen wollen - erbliche Herrschaft des einzelnen zum Nachteil der Vielen. Er versucht laut „Lehrmeinung“ dieser Strömung, durch Einsatz von Handlangern, Intrigen und Gewalt, das Prinzip der Gleichheit aller Wesen auszuhebeln und einzelne zu bevorteilen.

Sollte man den Reformatoren gegenüber allerdings die Ähnlichkeit ihrer Ansichten im Vergleich zu einer Religion erwähnen, wird man schärfstes Missfallen auslösen - sie sehen sich selber immer noch als Religionslos und betrachten all ihre Theorien um Propheten und Antagonisten des großen Gleichheitsprinzips eher als eine aufgeklärte Philosophie.

Neue Reformatoren

Weiterhin ist man darauf bedacht, möglichst viel vom eigenen Idealismus auch in die nächste Generation hinüberzuretten und ihn so auf die Kinder und Enkel zu übertragen. Zu diesem Zweck haben die Dunhag-Reformatoren Schulsystem entwickelt, in dem die Kinder nicht nur elementares Wissen vermittelt bekommen sollen, sondern das sie außerdem noch auf die Überzeugung der Reformatoren eichen soll. So wächst eine neue Generation Reformierter heran (und auch Traditionalisten nutzen die „reformierten“ Schulen, damit ihre Kinder von der guten allgemeinen Ausbildung profitieren, auch wenn sie später meist nicht mehr den Idealen der Eltern treu sind, sondern irgendwo zwischen den Extremen Stellung beziehen), die ebenfalls größtenteils der Meinung ist, dass man das Gleichheitsprinzip mit „Feuer und Schwert“ ausbreiten müsse.

Armee und Festungen

Im Gegensatz zu den Dunhag, die den traditionellen Weg beschreiten, verfügen die Reformatoren durchaus über Militär: Derzeit ist ihr Augenmerk auf die Errichtung einer eigenen Armee und das Ausbauen von Festungen gerichtet. Üblicherweise werden alle Soldaten an mehreren Waffen ausgebildet - Zwerge vorrangig an Hämmern und schweren Armbrüsten, Halblinge an Schwertern und leichteren Armbrüsten sowie Schleudern. Es gibt keine Waffengattungen und keine organisierte Struktur - hunderte Jahre fehlender kriegerischer Vergangenheit machen sich beim Aufbau der Streitkräfte eben doch bemerkbar. Diesen kleinen Nachteil machen die Soldaten allerdings durchaus durch Fanatismus und Motivation sowie eine hervorragende Verpflegung mehr als wett.

Der Aufbau der Festungstürme (basierend auf einem mächtigen runden, etwa 40 Schritt hohen Sockel, auf dem ein schlanker, noch einmal so hoher Turm steht) läuft über Arbeitslager, in die Straffällige und „politische“ Gefangene eingewiesen werden. Unter politischen Gefangenen verstehen die Reformatoren alljene, die entweder in Militäraktionen gefangen wurden oder die sich bei der Sabotage (der Begriff ist weit gefasst) der Ziele der Reformation schuldig gemacht haben.

Die Dunhag auf Pak'Sha

Ihr Lebensraum auf Pak'Sha umfasst neben dem kompletten Amir-Gebirge auch einen gewissen Teil der zentralen und westlichen Hügelaunen. Ein großer, für alle zukünftigen Dunhag anscheinend unheimlich bedeutender Plan hat von dem kleinen Volk im Westen der Hügelaunen Besitz ergriffen - sie alle leben nicht nur in den autarken Kommunen, sie sind auch von der Idee wie besessen, einmal eine komplett funktionierende Gesellschaft zu errichten, mit einer großen Stadt im Zentrum, die von kleinen Kommunen im Umland versorgt wird.

Aus diesem Grunde ist die Organisation der Kommunen auf Pak'Sha ein klein wenig anders, als sonst üblich: Zwar verfolgt man auch hier noch die Strategie, Entscheidungen, die die Kommunen oder mehrere ihrer Bewohner betreffen, durch Abstimmung zu entscheiden, aber neben diesen Gemeindeabstimmungen existiert noch ein Ratstreffen, zu dem sich Abgesandte aller Gemeinden treffen, um den „großen Plan“, wie er mittlerweile genannt wird, zu diskutieren und ihn betreffende Entscheidungen zu beschließen. Die Abgesandten werden von den Kommunen vorher nach dem Gesichtspunkt der Verantwortungsbereitschaft und Fähigkeit zur Entscheidungsfindung ausgewählt - es werden immer ein Halbling und ein Zwerg geschickt, es dürfen Männer wie Frauen vorbehaltlos gewählt werden. Wer einmal im Rat sitzt, darf auf 5 Jahre darin verbleiben und muss sich dann zur Wiederwahl stellen - wenn es vorher Zweifel an seiner Integrität gibt, werden diese durch eine Misstrauenswahl bestätigt oder zerstreut.

Nun aber zum großen Plan der Dunhag: Zu allererst sollte man festhalten, dass sie besonders im Amir über enorme Erzlagerstätten verfügen und diese regelrecht eifersüchtig vor den Hagisch geheimhalten und selber ausbeuten. Bleibt nun die Frage zu klären, was eine pazifistische Kultur wie die der Dunhag mit einer solchen Menge Metall anfangen will. Ganz einfach: An dieser Stelle tritt der „Große Plan“ ins Rampenlicht.

Dieses Vorhaben besagt die Errichtung eines modernen Dunhag-Staates aus eigener Kraft. Den Hagisch technisch sicherlich in vielen Belangen überlegen, haben sie sich in den Kopf gesetzt, eine große Stadt aus Metall und Glas, mit großen Parks, massenhaft Wohnungen und Arbeitsplätzen für alle. Diese Stadt soll dereinst den Dunhag, die es dorthin zieht, Wohnraum bieten - den Plänen zufolge soll sie so viel Wohnraum beinhalten, dass praktisch alle Dunhag, die nicht zur Versorgung mit Lebensmitteln eingeteilt werden, darin wohnen können. Man plant bereits jetzt die Errichtung von Schulen und Akademien, will Forschung und Kunst vorantreiben und ein schillerndes Utopia errichten.

Doch zurück auf den Boden der Tatsachen: Bis jetzt existieren Pläne für die Bebauung von drei unterschiedlichen Flächen. Drei Szenarien, deren Boden immer auf dem Land der Hagisch liegt. Drei Szenarien, in denen sich Streit und eventuell sogar Krieg nicht verhindern lassen.

Aus diesem Grunde sammelt man bisher nur Ideen und schaut sich nach besseren Plätzen um - eine Idee, die Stadt schwimmend auf dem Meer zu errichten wurde bereits als zu aufwendig abgeblasen. Aber man macht sich Gedanken und hat nicht vor, sich von den Hagisch abschrecken zu lassen. Aus diesem Grunde sind ihre Pläne bisher allesamt geheim, ihre Prospektoren gehen verdeckt vor und ihre Rasttreffen verlaufen immer im Dunklen.

Dennoch gelang es ihnen ungewollt, den Neid einiger Hagisch (insbesondere den Neid der Sesshaften) zu wecken, als diese der gewaltigen Erzlager gewahr wurden, die es im Amir gibt und die die Dunhag bisher allein ausbeuteten. Es beginnt

derzeit ein regelrechter Erzausch, der viele Abenteurer anlockt, im Amir ihr Glück zu versuchen, auch wenn sie wissen, dass dies eigentlich die Gebiete einer anderen Kultur sind. Einer Kultur, die sich angesichts dieses Ansturmes auf ihre Ressourcen nun zum ersten mal mit dem Gedanken konfrontieren muss, sich auf eine kriegerische Auseinandersetzung vorzubereiten. Zwar läuft noch der Handel mit den Hagisch, aber es sieht nicht mehr so rosig aus, wie es einst war.

Die Reformatoren

Die Reformationsbewegung ist bisher auf Pak'Sha unter den Dunhag nur wenig verbreitet - am meisten Zulauf hat sie in der Gegend von Nord-Jiland, besonders um Darkjol, dem Ort, an dem einige Reformatoren im Jahre 120 nach der Katastrophe auf Schiffen der Nolthar auf Pak'Sha ankamen, um ihren Brüdern ihre Ziele nahezubringen.

Die auf dem westlichsten Kontinent also noch sehr junge Bewegung hat es allerdings immerhin schon geschafft, 2 Türme (einen an der Mürkach und einen westlich von Darkjol) zu errichten und konnte Spannungen mit den Menschen (die vorzeitig auszulösen nicht ihre Absicht ist) einigermaßen aus dem Wege gehen. In naher Zukunft könnte sich dies allerdings bereits ändern - derzeitiges Ziel der Reformatoren (deren Gefährlichkeit für den Ruf der Dunhag auf Pak'Sha von den anderen Angehörigen dieser Kultur immer noch sträflich unterschätzt wird) ist es, im Rat der Dunhag auf Pak'Sha an Einfluss zu gewinnen, um über dieses Instrument der Macht die Interessen der Dunhag so zu lenken, dass ihr Utopia zur Zentrale der Macht der Reformation werden kann - eine stark befestigte Militärhauptstadt, von der aus die „Befreiungs-“ schläge koordiniert werden sollen.

Noch sind sie eher im Untergrund tätig und bis auf den Bau der beiden Türme (die ja offensichtlich der Verteidigung dienen und dem Schutz der Dunhag dienen) ihren Brüdern kaum auffällig geworden. Noch sind es wenige. Noch sind sie nicht offen gegen die Menschen vorgegangen. Noch haben sie nicht versucht, die Macht im Rat mit unlauteren Mitteln an sich zu reißen. Noch...

Bedeutende Dunhag Pak'Shas

Gurlon von Pak'Sha, Strategus

Unter den Reformatoren nimmt dieser Halbbling eine besondere Stellung ein - ihm obliegt die gesamte Organisation der militärischen Struktur der reformierten Dunhag Pak'Shas.

Zuerst wurden dank ihm mit den Duglar Verträge geschlossen, die dafür sorgen, dass brauchbare Waffen wie schwere Armbrüste und gute Schwerter und Hämmer an seine „Streitkräfte“ geliefert werden und außerdem hat er, der er früher als Sammler in den alten Städten des Bastionsgebirges unterwegs war, dort eine Sammlung strategischer und militärischer Schriften gefunden und daheim, nachdem er mit der Reformationsbewegung in Berührung kam, ausgiebig studiert. Mittlerweile hat er Taktiken ersonnen, die sich besonders für die Zwerge und Halblinge eignen, hat eine Befehlsstruktur aufgebaut und sich selbst den hochtrabenden Titel Strategus von Pak'Sha gegeben.

Seine Gefolgsleute sind in Trainingszentren organisiert, wo sie in der Sache der Reformation idealistisch gefestigt werden und außerdem natürlich neben ihrer normalen Arbeit, um die Trainingszentren wirtschaftlich abzusichern, an Waffen ausgebildet werden - Gurlon züchtet sich eine Privarmee, von der nur er die wahren Ausmaße kennt, da er seine Untergebenen bisher in dem Glauben lässt, sie wären die einzigen, die von ihm für militärische Zwecke eingesetzt werden.

Trotz seines fundierten Fachwissens über Militär und Taktik hat er an sich nur wenig Erfahrung im Umgang mit Waffen und hat auch nie eine offene Schlacht geleitet - bleibt nur abzuwarten, ob die Bücher, die er heimlich verschlang, ihm echtes Handwerkszeug zum Krieg oder nur unnütze Theorie vermachten.

Für die (für eine Zwergin) mit knapp über 50 Jahren noch recht junge Leara ist dies die größtmögliche Ehre, die sie allerdings mit dem Hinweis auf die demokratische Struktur des Rates immer wieder dankend zurückweist.

Learas Markenzeichen ist ihre Frisur: Sie hat keine - durch eine Krankheit, die bereits ihre Mutter und deren Mutter befallen hatte, wachsen ihr am gesamten Körper keinerlei Haare. Dadurch, dass ihre Augenbrauen fehlen, hat sie eine fremdartig wirkende Mimik, die sie durch eine sehr artikuliert und gestenreiche Sprache ausgleicht. Sie hat sich bis jetzt standhaft geweigert, für die Ratsmitglieder und speziell für ihren eigenen Posten eine Amtstracht einzuführen, so möchte so nah wie möglich am Volk bleiben und trägt aus diesem Grunde die selben derben Arbeitskittel wie die Bauern auf dem Felde. Wenn man sie vor sich sieht, denkt man erst auf den zweiten Blick, wenn man den wachen Blick in dem scheinbar ausdruckslosen Gesicht entdeckt, dass man es mit einer bedeutenden Persönlichkeit zu tun hat.

Schon von weitem kann man Deraxa von anderen Dunhag unterscheiden - das Haar trägt sie in drei dicken Zöpfen, in die sie nach Art der Nomaden orange gefärbte Lederbänder eingeknüpft hat. ihre Kleidung stellt ein Gemisch aus

Hütten zu errichten. Derzeit kann sich die Siedlung von dem, was die Halblinge und Zwerge anbauen ernähren - rings um die kreisförmige Stadt, die auf dem Reißbrett entstand (sie besteht aus mehreren konzentrischen Ringstraßen, die einen Marktplatz in der Mitte umschließen) sind fruchtbare Äcker, von denen man mitunter dreimal im Jahr ernten kann (wenn denn das Wetter mitspielt). Ausgedehnte Viehzucht ist in Raststadt allerdings unmöglich da für große Weiden die Fläche der Ruhezone einfach zu gering ist. Allein die Wasserversorgung ist für den Ort ein gewisses Problem: Der Regen muss gesammelt und in tiefen Zisternen gespeichert werden, um Engpässe überbrücken zu können - schon oft mussten von Osten her Wassertransporte organisiert werden, um in heißen Sommern wenigstens die Grundversorgung mit dem flüssigen Element zu versorgen.

Besonders auffällig ist die Architektur der Stadt: Die Dächer sind mit extra Balken verstärkt, um Gesteinsbrocken, die die Vulkane mitunter ausspucken davon abzuhalten, mitten in der Nacht in die gute Stube zu krachen. Außerdem ist der besonderen Umgebung der Stadt geschuldet, dass sich in jedem Haus mehrere Gasmasken befinden, die ausgeteilt werden, wenn es „gelbes Wetter“ gibt - dann steigt korrodierender Dampf aus den nahen Schwefelquellen und zieht mit dem Wind in die Stadt, wo er Atemwege verätzt und in den Augen brennt (ein weiterer Grund, aus dem hier kein Vieh gezüchtet wird: Tiergasmasken sind sehr selten und generell genauso schwer zu produzieren wie normale Masken). Und drittens hat die Stadt (und auch die Landwirtschaft) mit der Flugasche zu kämpfen, die bei den Ausbrüchen im Umland in die Luft geschleudert wird und die mitunter Meilen zurücklegt, scheint's, um sich ausgerechnet auf die Stadt fallen zu lassen. Da aber diese Asche sehr fruchtbar ist und viele Nährstoffe enthält, wird sie gesammelt und als Dünger auf die Felder aufgebracht. Wenn man dann schließlich noch die Pflanzen von der Ascheschicht, die sich auf sie legt, befreit und sie wieder atmen und Licht trinken können, kann man diese Eigenheit des Landes sogar als Segen für die Äcker ansehen.

Guttturm (ca. 450 Einwohner oberirdisch + 300 unterirdisch)

Dieses Städtchen in Nord-Jiland ist der Ort, wo die Reformatoren die größte Macht erlangen konnten - sogar den früheren Namen Ackergrund hat man zu Ehren des Nebelzahnnes (des östlichen der beiden Wachtürme der Reformatoren) in Gutturum umbenannt.

Der Ort liegt etwas westlich von Darkjol und ist wohl die einzige wirklich befestigte Dunhag-Siedlung auf Pak'Sha, weshalb sie von den Hagisch (die noch nie wirklich offenen Handel mit den Zwergen auszutragen hatten und sie als eher pazifistisch kennen) äußerst argwöhnisch beobachtet wird - direkt vor der Haustür einer ihrer Städte und dann derartig gesichert (der mehr als hundertfünfzig Schritt messende Turm „Nebelzahn“ und die Stadtmauer scheinen für die Ortschaft etwas übertrieben).

Und nicht zu Unrecht verdächtigen einige Hagisch Gutturm, etwas im Schilde zu führen: Hier ist wie oben bereits gesagt eine der Zentralen der Reformationsbewegung, hier werden Dunhag-Soldaten ausgebildet, die eines Tages die Fürsten der Hagisch stürzen sollen um dem Menschevolk eine Struktur nach den Idealen der Dunhag zu „schenken“. Da dieses Trainingslager natürlich geheim ist (hier werden etwa 300 Soldaten ausgebildet) und wegen der Nähe der Hagisch haben sich die Dunhag, die sich als echte Zwerge (und Halblinge) natürlich mit dem Graben von Stollen und Tunneln auskennen, ein komplexes System von unterirdischen Kammern angelegt, in denen ihre Streitkräfte trainiert werden. Ansonsten fällt auf, dass es in dem Ort erstaunlich viel

e 131 -<-<-<-<-<-<-<- -----

Erzverarbeitung gibt (für einen Ort dieser Größe 12 Schmieden verschiedener Art, mit den Produkten wird kaum Handel getrieben) - die natürlich wieder im Geheimen dazu dient, die Armee der Reformation auszustatten.

Die Bewohner Gutturms sind fast ausnahmslos Reformatoren und die wenigen Traditionalisten, die hier leben, haben gelernt, besser den Mund zu halten, wenn sie nicht mit den Reformatoren aneinandergeraten oder den Zorn der Menschen auf die Stadt ziehen wollen. Generell sind die meisten Einwohner recht wortkarg und fremde (vor allem Menschen) werden immer argwöhnisch betrachtet, man vermisst echte Gastfreundlichkeit, hat das Gefühl, dass man als Durchreisender möglichst schnell diesen Ort wieder verlassen können, damit alle mit dem weitermachen können, womit sie aufgehört haben, als man in die Ortschaft kam.