

## Die Grafschaft Cragg Ossem und die Hauptstadt Menbecra



**Herrscher:** nominell Niemand, ein Zwergenrat unter Uragromm Kohlezak

**Wappen:**

### Kurzfakten:

Menbecra ist eine riesige, unterirdische Zwergenstadt, die sich tief unter die gesamte Grafschaft und bis in das Gebirge hinein erstreckt.

Nichtzwerge dürfen das Bergreich selten betreten, die Ehre wurde bisher nur wenigen zuteil. Lediglich die drei Festungen sind für andere Völker offen.

### Bevölkerung:

14.000 (80% Zwerge, 15% Orks in den Bergen, 4% Menschen, 1% Andere)

### Motto:

„Zu stark, um zu knien“

### Geschichte

Weit im Südosten des Reiches Saya befindet sich das Orkgebirge, in dem noch wilde Orks leben. Diese werden umkesselt von den Zwergenfestungen, die als Cragg-Ossem bekannt sind – „Festungen des Ostens“ in der Sprache der Zwerge.

Oberflächlich ragen nur die drei riesigen Festungstürme Cragg-Dulax, Belarok und Mentarok über die Wipfel des dunklen Ostwaldes, doch sind diese drei Türme in der Tat nur wie Finger einer Hand.

Unter den Türmen befindet sich eine riesige, florierende Zwergenstadt, Menbecra genannt, die im Grunde nur Zwergen offensteht. In den drei Türmen sind Besucher aller Rassen und Völker deutlich herzlicher willkommen, nur dort wird mit ihnen Handel getrieben.

Ein Mensch muss schon einen guten Grund anführen oder explizit eingeladen werden, um Menbecra betreten zu dürfen. Orks und Elfen wären nicht gut beraten, dies überhaupt zu versuchen.

	<p>Nominell haben die Zwerge den König der Menschen anerkannt -auch wenn der oberste Zwergenherrscher noch immer den Titel als „Bergkönig“ innehat, doch entsprechen seine Rechte, Privilegien und Pflichten denen eines Grafen.</p> <p>Im Moment sind die Zwerge Sayas zu ihrem Entsetzen ohne einen König. Der alte Bergkönig Bollgrimm „Granitzahn“ Kohlezak war aufgebrochen, um in den Bergen nach einem mysteriösen Edelstein zu suchen. Nachdem die tiefsten Tunnel einen Einsturz hatten, ist das Schicksal des Königs ungeklärt, die Gesetze der Zwerge sehen aber vor, dass erst ein neuer König ernannt werden darf, wenn der Leib des alten Königs nach zwergischen Riten bestattet wurde.</p> <p>So ist der Sohn von Bollgrimm, Uragromm Kohlezak genannt, in Warteposition und fungiert als Sprecher seines Clans, wenngleich auch nicht als Graf. In der Zwischenzeit unternimmt der zwergische Krieger- und Handwerkeradel große Anstrengungen, die Tunnel freizuräumen, um die sterblichen Überreste des Königs zu bergen. Dabei weiß Niemand, ob der König nicht sogar noch lebt und dort unten sein Schicksal in Form des Edelsteines vielleicht sogar gefunden hat.</p>
<p><b>Herrscherhaus</b></p>	<p>Wie in vielen Grafschaften Sayas üblich gibt es auch In Cragg-Ossem keinen erbliche Blutline des Grafen/Königs. Im Grunde kann jeder Adelige aus den großen, einflussreichen Kasten der Zwerge zum Bergkönig werden und so die Zwerge in Saya anführen. Seit jedoch mehr als 400 Jahren, also schon lange vor der Einung des Königreiches Saya durch Honestus den I, liegt diese Ehre in der Familie der Kohlezaks, ihres Zeichens Vorsteher der Kaste der Waffenschmiede. Da Kriegsgerät bei den Zwergen einen sehr hohen Stellenwert besitzt, ist es nicht verwunderlich, dass die Kaste der Waffenschmiede viele Geschicke und Belange der Zwerge lenkt – und da die besten Waffen von den Kohlezaks hergestellt werden, ist es für viele Zwerge nur logisch, dass sie das Volk der Zwerge in Saya anführen und repräsentieren sollen.</p> <p>Praktisch ist die Herrschaft der Kohlezaks auch dadurch gesichert, dass es einzelne Familien in ihren jeweiligen Kasten schwer haben, geeignete Kandidaten zu finden – nicht, weil es zu wenige geben würde, sondern eher weil es derer zu viele sind. Und während die Kohlezaks als Bergkönige ihre Macht weiter ausbauen, streiten und intrigieren die Söhne und Töchter der anderen Familien in ihren jeweiligen Kasten um ihre Chance, selbst Bergkönig zu werden. Da sie sich dabei aber gegenseitig dergestalt blockieren, sichert den Kohlezaks den Thron – insofern kommt es nicht unbedingt selten vor, dass die Familie Kohlezak selbst dafür sorgt, dass die Streitigkeiten der Familien und Kasten weiter schwelen.</p>
<p><b>Hauptstadt: Menbecra</b></p>	<p>Tief unter dem Land Cragg-Ossem befindet sich die riesige, unterirdische Zwergenstadt Menbecra. Der Name leitet sich von den drei Türmen her, die für den Kontakt zu Saya stehen.</p> <p>Die Bevölkerung der Stadt besteht fast ausschließlich aus Zwergen, da diese die Zugänge eifersüchtig hüten.</p> <p>Die Stadt selbst besteht im Grunde aus zwei Teilen: Der</p>

	<p>ehrwürdigen Stadt „Prakk-Dor“ selbst und dem „Lorterud“, der viele Meilen darunter liegt und übersetzt „Glücksgrund“ heißt.</p> <p>In „Prakk-Dor“ – dem zwergischen Wort für „prächtig“, befinden sich sämtliche Viertel und der Regierungssitz, sowie die Wohnhäuser der ansässigen Zwerge. Breite Straßen aus Stein und Marmor wechseln sich ab mit beschaulichen und kleinen Gassen, flankiert von Türen aus stabiler Eiche. Wohnhäuser sind meist eher klein und gemütlich gehalten, Läden und Werkstätten dafür umso größer. „Prakk-Dor“ wird spöttisch auch als die „Stadt der tausend Tore“ bezeichnet, vor allem deswegen, weil nicht nur die einzelnen Familien, sondern auch die Kasten selbst, ihre Wohnbereiche mit Mauern, Türen und Tore absichern. Dies ist vor allem der typischen Geheimniskrämerei der Zwerge in Hinsicht auf ihre handwerklichen Fähigkeiten geschuldet, sorgt aber auch dafür, dass eine Eroberung der Stadt durch die Vielzahl an Verteidigungsanlagen fast unmöglich scheint.</p> <p>Fast jedes Viertel verfügt über einen feierlich geschmückten Zugang nach „Lorterud“ – der Unterwelt. Hierbei handelt es sich um riesige Eingänge in den tiefen Fels, diese sind gesäumt von Monolithen und Stelen, die an große Helden, aber auch an fehlgeschlagene Expeditionen erinnern sollen. Das „Lorterud“ besteht aus einer Vielzahl von verschachtelten Gängen, uralten Ruinen und aufgegebenen Stollen, die gut 10 Meilen unter „Prakk-Dor“ beginnen. Alleine schon der Weg dorthin ist gefährlich durch alte Brücken, unsichere Wege, giftige Nebel und mordlüsterner Felskreaturen. Trotzdem wagen unzählige Zwerge – zeitweise bis zu 20% der Bevölkerung – den Gang nach unten, denn es ist bekannt, dass dort im Felsen noch Edelsteine und Erzadern von unschätzbarem Wert warten. Verschiedene Basislager säumen den Weg bis nach „Lorterud“, dort angekommen, erstreckt sich dem abenteuerlustigem Zwerg hunderte an Gängen und Stollen. Das „Rud“, wie es auch genannt wird, kennt keine Karten und hat schon unzählige Gruppen an Zwerge verschlungen. Doch Viele sind auch mit großen Reichtümern wiedergekehrt, die ihr Leben verändern sollten. Zwischen den einzelnen Familien kommt es immer wieder zu Wettstreit, die darin enden, dass jede Familie eine Expedition ausrüstet und nach „Lorderud“ sendet. Im Verständnis der Zwerge hat die Seite die Zwergengötter für sich, die nicht nur lebend, sondern auch mit Reichtümern beladen aus dem Fels wiederkehrt. Eine solche Reise in die Tiefe ist auch eine perfekte Gelegenheit, verlorene Ehre wiederherzustellen, Buße zu tun oder sich die Hörner abzustößen.</p> <p>Wie gefährlich jedoch eine solche Reise sein kann, zeigt sich am Schicksal des aktuellen Bergkönigs, der noch immer verschwunden ist...</p>
<p><b>Besondere Orte:</b></p> <p>Cragg-Dulax</p>	<p>In Cragg-Dulax finden sich vor allem die Händler für Holz und die entsprechenden Waren. Dieser Turm hat den Ruf inne,</p>

	<p>Nichtzwerge gegenüber am Freundlichsten und offensten zu sein, dies ist der Tatsache geschuldet, dass die wenig engstirnigen Zwerge dort sehr gerne den Rat von Menschen und Elfen annehmen, wenn es um die Verarbeitung von Holz geht. Der Turm selbst liegt inmitten eines ausgedehnten und dichten Waldgebietes, entsprechend bestimmen Holz, Pilze und das Fleisch der Wildtiere das Tagesgeschehen dort.</p> <p>In Cragg-Dulax gibt es eine in ganz Saya bekannte Taverne, in der sich viele Abenteurer treffen und in der es häufig sehr bierselig zugeht. Die Besitzer der Taverne sind zwei zwergische Schwestern – und wäre das nicht schon ungewöhnlich genug – handelt es sich hierbei auch noch um Zwillinge. Da beide noch nicht verheiratet sind, befinden sich unter den Gästen auch immer wieder zahlreiche Zwerge auf Brautschau. Ein ungeschriebenes Gesetz der Taverne mit dem Namen „Ringjoch“ besagt, dass ein entsprechender Antrag an eine der Schwestern vor allen Gästen erfolgen muss – entsprechend laut und alkoholgetränkt sind die Reaktionen der Gäste auf die bis dato erfolglosen Versuche der Anträge.</p> <p>Eine Schattenseite des Turms ist der dort blühende Schmuggel an Waren, die am Zoll vorbei in die Unterwelt und die Oberflächenreiche vorbei gebracht werden.</p>
Belarok	<p>Der Turm Belarok liegt an einer riesigen Handelsstraße, die von Norden kommend direkt zum Turm führt und dort endet. Kunsthandwerker, Waffenschmiede und allgemein die besten zwergischen Waren warten dort auf den Besucher. Der Wachvorsteher des Turmes ist zeitgleich auch der Zollmeister – ein sehr einträglicher Posten, der nicht nur gut dotiert, sondern auch hochangesehen ist. Vor dem Turm Belarok findet einmal im Jahr die große Warenmesse statt – typisch zwergisch im eiskalten Spätherbst. Trotzdem ist es für viele Händler und Handwerker ein Pflichttermin, das große Volksfest wahrzunehmen, Kontakte zu Nichtzwerge zu knüpfen und die eigene Familie mit einem Verkaufsstand zu präsentieren. In einem Nebengebäude am Turm ist die „Sonngold-Garde“ untergebracht, eine zwergische Eliteeinheit, die sich um die Belange der „Oberirdischen“ kümmern soll und beispielsweise auf viele Waffengesuche des Königs reagiert.</p>
Mentarok	<p>Mentarok ist der kleinste der drei Türme und gleicht einer einzigen Festung. An diesem Turm findet offiziell wenig Handel statt, er ist mehr das „stählerne Auge“ der Zwerge auf die Orks im Gebirge. Da ein Wanderpfad der Orks – und ein beschiffbarer Fluss – direkt an Mentarok vorbeiführt, nutzen Orks ihn nicht selten, wenn sie ausrücken, um Menschenhöfe zu plündern oder Gefangene zu machen. Dieser Turm verfügt über zahlreiche Schießscharten, diese sind allesamt mit Kriegsmaschinen bestückt. Die „Kohltreter“ – so der Name der dort stationierten Einheit, sind profunde Kenner der orkischen Kultur und Taktik, der Name rührt daher, die Orks als Feinde Sayas „in den dreckigen Grund zu treten“. Die Festung verhinderte bereits viele Überfälle der Orks was der Garde und seinen Hauptmännern vor allem den Dank Lobfelds und Ratikor einbrachte.</p>

## Das Orkgebirge

Unzugänglich, staubig und todgefährlich – so lauten die bekannten Beschreibungen des Orkgebirges wenn man die Sayaner zu Rate zieht. In Wirklichkeit trägt der Schein auf den ersten Blick. Zwar geben endlose Felsen und schroffe Steinformationen Form und Gerüst des Gebirges vor, doch an dem Ort, an dem sich die Orks vor Jahrhunderten zur Pflege des Drachenweibchens und ihrer Brut zurückzogen, haben sich mittlerweile fast oasenartige Orte gebildet. Inmitten der unfruchtbaren Felsgebilde entspringen Flüsse, die sich mit der Asche von Drachenschuppen vermengten. Diese hat das Drachenweibchen Parchach und Ihre Brut immer wieder bei der Häutung abgeworfen. Jeder der die Geschichte Sayas kennt und von den Kriegen von Orks und Drachen gegen Elfen Zwerge und Menschen gehört hat weiß, dass in keinem anderen Teil Sayas jemals so viele Darchen von derart riesiger Gestalt gelebt haben und demzufolge auch nirgendwo anders derart viele Drachenschuppen abgeworfen worden sein können. Die Asche nun vermengt mit dem Wasser der Bergbäche und Flüsse bildet einen wundersamen Schlamm, der die einst karge Berglandschaft düngt.

Das hat zur Folge, dass die Orks – trotz der Blockade durch die Zwerge – bestens versorgt sind. Neben diversen Früchten, die dank der Schlammdüngung bestens gedeihen, hat der stark magische Dreck noch eine zweite Wirkung: Er sorgt bei längerem Aufenthalt für Wachstum und Mutationen. Die Orks haben dies erkannt und sind so in der Lage Kriegseber als Reittiere und verheerende Formationsbrecher zu züchten oder Kühe zu schlachten, die gut und gerne das Doppelte an Fleisch auf den Rippen haben.

Aus diesem Grund sind die Orks trotz ihrer geringen Zahl noch immer gefährliche Gegner. Da sie die Zusammenhänge mit den Überresten des geflohenen Drachenweibchens Parchach erkannt haben, hängen viele der dort lebenden Orks einem kruden und brutal wirkendem Drachenkult nach. Dieser äußert sich in erster Linie in Ritualen der Stärke und dem buchstäblichen „Spiel mit dem Feuer“ – also „Feuerschamanismus“, den die Orks bestens beherrschen und Ihre Kraft dabei angeblich von der Anrufung der Drachengeister beziehen, welche vor tausenden Jahren im Krieg gegen Elfen Zwerge und Menschen gefallen waren. Auch die Tatsache das die Orks, zumindest der Legende nach, selbst einst mit Hilfe des Elements Feuer aus den Elfen hervorgegangen waren mag Ihre besonderen Fähigkeiten erklären. Im Gebirge selber hat sich mit dem „Krallendrachen“-Clan ein besonders blutgieriger Orkclan etabliert, der die anderen Clans mit strenger Knute und hohen Tributzahlungen auf Spur hält und sie andererseits mit hochwertigen Drachenknochenwaffen ausstattet, die ihnen bei Raubzügen helfen, diese Tributzahlungen erfüllen zu können. Woher genau jedoch die Drachenknochen stammen ist ungeklärt an Ihrer Echtheit besteht jedoch kein Zweifel. Allgemein sind im Orkgebirge der Glaube an die Drachen fast überall auszumachen, vor allem weil die Orks daran arbeiten, im Gebirge weitere verschwundene Dracheneier zu finden. Orkische Schamanen sind überzeugt, dass es neben den bereits geschlüpften Eiern aus grauer Vorzeit noch viele andere Eier geben muss. An anderen Stellen im Gebirge bauen sie bereits emsig an Drachennestern, damit sie dort die Eier mittels

<p>Der Fluss Grorem-Dal</p>	<p>Kohlebecken wärmen und ausbrüten können – das eingeschworene Ziel ist dabei klar: Mit Hilfe eines weiteren Drachenweibchens Rache an Saya nehmen zu können.</p> <p>Obschon der Fluss bestens schiffbar ist, zieht es nur sehr wenige Zwerge auf das kühle Nass – die zwergischen Handwerker und Händler verlassen sich nach wie vor lieber auf Ochsen gespanne oder ihre stabilen Lederstiefel.</p> <p>Da die Zwerge mit dem Fluss wenig verbinden und das Element des Wassers sowieso eher verhasst sind, halten sie sich bis auf wenige Ausnahmen von ihm fern. Einzig und allein einige Gerber haben sich in der Nähe niedergelassen und nutzen den Fluss als einfache Gelegenheit, Abfall loszuwerden. Das gleiche gilt für eine große Reihe von Köhlereien, die dem Fluss so mittlerweile eine fast schwarze Färbung verliehen haben.</p> <p>Unglücklicherweise haben diese beiden Faktoren für die Zwerge einen großen Nachteil: Denn der Grorem-Dal ist der bevorzugte „Weg“ der Orks aus dem Gebirge, sich nach Saya zu schleichen. Bestens geschützt durch die dunkle, kohlenartige Färbung und kaum zu entdecken durch die wenigen Patrouillen, fällt es den Plünderern immer einfacher, sich an Unrat und Baumstämme zu klammern und so dem Fluss folgend nach Ratikor zu gelangen. Die dort stattfindenden Überfälle sorgen für weiteren Verdross im Grafenhaus Brackenstein. Mit entsprechender Überprüfung und einer Reinigung des Flusses könnte Ratikor so einiges an Leid erspart werden, zumal die Orks mittlerweile vom Fluss aus auch Raubzüge in Richtung der Handelsstraßen und nach Lobfeld planen und im Grunde – so zumindest die Gerüchte der Propheten - nur noch auf den Segen des Krallendrachen-Clans warten...</p>
<p><b>Die Bevölkerung:</b></p>	<p>Bei den Zwergen Sayas dreht sich alles um zwei entscheidende Fragen: Familie und Kaste.</p> <p>Das streng hierarchische System der Zwerge ist in einem engmaschigen Kastensystem unterteilt, dem wiederum einzig und alleine Berufe zugrunde liegen. Innerhalb der einzelnen Kasten gibt es Familien, die seit Ewigkeiten diesen Beruf ausüben und entsprechend in der jeweiligen Kaste fest verankert sind.</p> <p>Entsprechend leiten sich die Namen der Zwerge aus drei Faktoren ab: Neben dem Vor- und dem wichtigen Familiennamen findet sich in der Mitte der Hinweis auf eine besondere Errungenschaft oder Eigenschaft und schließt letztendlich mit der Nennung der einzelnen Kaste.</p> <p>Die Nennung des eigenen Namens hat bei den Zwergen Sayas somit fast rituelle Bedeutung und wird mit Andacht vorgetragen. Wer einen sayanischen Zwerg bei dessen Vorstellung unterbricht, begeht normalerweise eine große Respektlosigkeit, die sich nicht jeder Zwerg gefallen lässt.</p> <p>Natürlich ist es nicht so, dass jeder Zwerg aus einer bestimmten Kaste und Familie immer das gleiche Handwerk seiner Ahnen verfolgt – trotzdem wird es von einem Zwerg wie selbstverständlich erachtet, in die Fußstapfen der Familie zu treten. So kann die Familie Goldspitz aus der Kaste der Schneider zwar mit insgesamt vier brillanten Schneidern aufwarten, hat</p>

jedoch in seinen Reihen auch eine nicht kleine Anzahl unbegabter Schneider und Weber, über die das Familienoberhaupt gerne den Mantel des Schweigens hüllt.

Freigeister, die bewusst aus der Familien- und der Kastentradition ausbrechen, haben einen schweren Stand in der Gesellschaft und werden nicht selten gemieden.

Der Ausweg ist nominell einfach: Durch Verheiratung ist es für Jungzwerge möglich, in eine andere Familie und damit in eine andere Kaste zu heiraten. In der Praxis ist dies jedoch sehr schwer möglich, da es nur wenige weibliche Junggesellinnen gibt. Entsprechend finden nicht selten pompöse Brautwerbungen statt.

Zwerge sind in der Regel stolz auf ihre Kaste und ihre Familie. Daher zeigen sie nicht nur Wappen und Zeichen der Ahnen mit Stolz, sondern auch der Kaste, der sie angehören.

Bergleute ziehen mit Schaufeln und Spitzhacken in die Schlacht und Schneider werfen ihr feinstes Tuch über das Kettenhemd, anstatt es darunter zu tragen.

Der Stolz auf die eigene Zunft trägt mitunter Stilblüten, die zu legendären Anekdoten werden: So bekämpfte Korisch „Schmalachse“ Knurrigrad aus der Kaste der Wagenmacher und Erfinder der Schmalachse, bei welcher sich die Räder auf einer deutlich schmalen Achse unter dem Wagen befinden und daher deutlich besser für die schmalen Steinbrücken im „Lortrud“ eignen, zog bei der Schlacht von „Erzstollen VII“ mit einem Kutschenrad auf Stahl gegen den Feind. Er wirbelte dabei das gut 1 Schritt im Durchmesser messende Mordinstrument so geschickt in die Reihen der Feinde, dass blankes Entsetzen die Orks überkam. Die Legende von Korisch wird so noch heute ehrfürchtig unter den jungen Wagenmachern verbreitet – und entsprechend hat jede Kaste ihre eigene legendäre Heldengeschichte.

Essen und Trinken sind dabei ebenfalls elementare Dinge, auf die sayanische Zwerge großen Wert legen. Ein perfekt gewürzter Braten kann so viel Lob einheimen wie ein ideal ausgewogener Streithammer. Allgemein ist es den Zwergen gemein, Meisterwerke, Handwerkliches, Kampfstile und selbst Dinge des alltäglichen Lebens wie selbstverständlich zu bewerten. Dies sorgt vor allem bei Geschenken oder bei einem Besuch einer Menschenstadt für Irritation. Selbst Heiler, die selbstlos einen Zwerg von der Schwelle des Todes zurück holten, mussten sich schon abschätzige Sprüche über die Qualität der Wundnaht anhören. Dafür ist ein seltenes Zwergenlob aber immer ernst gemeint und scheint in Saya eine echte Auszeichnung zu sein.

Im Moment leidet die Seele der Zwerge sichtlich Qualen durch das Fehlen eines Bergkönigs und der ungewöhnlichen und ungewohnten Unsicherheit durch das Verschwinden von Bollgrimm. Die Steinseher und Druiden der Zwerge haben das Phänomen der zwergischen Unruhe „schleichender Schrecken“ getauft und die Indizien, dass es sich hierbei in der Tat um ein greifbares Ereignis handeln könnte, mehrten sich. Die tief sitzende Verwirrung über die seltsame Situation zeigt sich in einer Art tiefverwurzeltem, selbsterstörerischen Verhalten. So sind viele

	<p>Zwerge ungewöhnlich gereizt oder stürzen sich in Projekte, die es laut Aussage der Alten „unter Bollgrimm nicht gegeben hätte“ – beispielsweise beseelter Artefaktmagie oder die Auswirkung von Monsterblut auf die Schaffensprozesse im Handwerk.</p> <p>Die Seher warnen, dass die Gesellschaft der Zwerge sich selbst vergiften würde, sollte nicht bald eine Lösung in der Königsfrage herbeigeführt werden. Und so scheint es wichtiger denn je, den Verbleib des Königs zu klären, was eine perfekte Gelegenheit für sayanische Truppen wäre, die Unterwelt zu erkundigen. Doch bisher haben die Zwerge aus Scham nur wenig über dieses „innerzwegische“ Problem verlauten lassen, entsprechend scheint die Zukunft und das Schicksal der Zwerge Sayas im Moment am seidenen Faden zu hängen.</p>
<p><b>Persönlichkeiten Cragg Ossems</b></p> <p>Der alte Bergkönig Bollgrimm „Granitzahn“ Kohlezak aus der Kaste der Waffenschmiede</p>	<p>Bollgrimm, der „Granitzahn“, lenkte die Geschicke der Zwerge viele Jahrhunderte. Stoisch und mit ruhiger Hand sorgte er für den Ausbau vieler Tunnel und Festungsanlagen und es ist ihm zu verdanken, dass das Reich der Zwerge in den heutigen Tagen über eine so stabile und wohlgenährte Population verfügt. Das Schicksal seines Volkes war ihm immer die wichtigste Angelegenheit, entsprechend erkannte er früh die Zeichen der Zeit und erneuerte den alten Trutzbund mit dem menschlichen König. Indem Er im Jahre 15 den Damaligen König Honestus den I. Als König anerkannte. wengleich er sich auch mit dem Selbstverständnis eines Bergkönigs als dem menschlichen König gleichberechtigt und auf Augenhöhe sah.</p> <p>Während König Honestus der I. Den „Bergkönig“ offiziell nur als Grafen anerkannte, dies jedoch den Zwergen gegenüber niemals offiziell äußerte da er sie als Baumeister für seine Hauptstadt Saya gewinnen wollte, was im Jahre 20 gelang, schätzt König Honestus, der II. den Rat Bollgrimms sehr und macht dieses Politikum nicht zum Tagesprotokoll, zumal Bollgrimm Ohnehin nur Interesse an der Regentschaft über sein eigenes Volk untertage hat und durch Anerkennung der Sayanischen Verfassung tatsächlich die Befugnisse eines Grafen nicht oder zumindest nur geringfügig überschreitet.</p> <p>Im gegenstz zum König sind die Höflinge Sayas von diesem Skandal jedoch eher verärgert. Entsprechend kühl sind die diplomatischen Vorgänge. Bollgrimm Kohlezak weiß um die Wichtigkeit des Zwergenvolkes bei der Verteidigung Sayas gegen die Orks und um die Stärke, die im Waffenhandel und allgemein den merkantilen Fähigkeiten der Zwerge liegen – und als häufig mürrisch auftretender Herrscher trug er Sorge, dies den anderen Völkern auch ins Gedächtnis zu rufen. Trotzdem – so sagt man – war der König ein treuer Sayaner, Dem Wunsche Königs Honestus dem II. folgend führte er eine Expedition tief in den „Lorterud“, angeblich, um ein Artefakt zu bergen, zu sichern oder zu zerstören, dass das Schicksal Sayas würde bedrohen können. Am Tag seiner Abreise weigerte sich der Zwergenkönig einen Nachfolger zu bestimmen und seine „Steintafeln zu sortieren“ – wie man bei den Zwergen zum Erledigen der Angelegenheiten im Falle des Ablebens sagt. Viele Zwerge sehen in diesem mehr als ungewöhnlichen Vorgehen eine Bestätigung des mürrischen Optimismus‘ von Bollgrimm, dem Bergkönig, der sich niemals sein</p>

<p>Zwergenratsprecher Uragromm „Langbart“ Kohlezak aus der Kaste der Waffenschmiede</p>	<p>eigenes Scheitern eingesehen würde – doch im Moment, da die Expedition schon seit gut vier Jahren überfällig ist und die Teilnehmer für tot erklärt wurden, zeigen sich die vielen Probleme mit diesem Vorgehen: Ohne die korrekte Bestattung des Vorgängers nach zwergischen Riten kann kein neuer Bergkönig ausgerufen werden. Entsprechend sind nicht wenige Zwerge ihrerseits in den Lorterud gereist, um den verschollenen König zu finden. Doch dessen Spur verliert sich in der Dunkelheit seltsam verschobener Schächte.</p> <p>Uragromm ist der vierte Vetter des Bergkönigs und ein altgedienter Waffenschmied mit viel Erfahrung in Dingen des Handwerks und der Politik. Im Moment steht er dem Zwergenrat vor, der die Geschicke der Zwerge durch das Fehlen eines Königs leitet und nicht wenige sehen in ihm den rechtmäßigen Nachfolger auf den Thron. Uragromm versucht im Moment mit Mühe, die zwergischen Clans zusammenzuhalten und weiter die brodelnde Unzufriedenheit zu mäßigen, die der verwaiste Thron mit sich bringt. Viele Zwerge reagieren auf ungewöhnliche Ereignisse eher verschnupft und das Fehlen eines Königs passt in ihren Augen nur schwer zu einem Reich von solcher Pracht und Macht. Entsprechend werden die alten Zwerge immer grantiger und die jungen Zwerge immer frecher – eine gefährliche Mischung die dazu geeignet ist, in Rebellion oder Bürgerkrieg zu münden. Mit dem Fehlen des Königs ist ein Eckpfeiler der zwergischen Gesellschaft weggebrochen und da der König für Gesetz, Ordnung und Disziplin steht, schleicht sich langsam eine Art Verfall ein, der sich nur schwer greifen lässt. Uragromm versucht sein Bestes, eine Art starke Regentschaft durch den Rat zu festigen, doch auch der Rat scheint sich mehr und mehr zu entzweien und gegeneinander zu arbeiten. So ist es nicht verwunderlich, dass immer mehr Seher der Zwerge glauben, dass das Verschwinden des alten Bergkönigs mit dem „schleichenden Schrecken“ zu tun hat und König Bollgrimm vielleicht sogar nur deswegen in den Lorterud aufgebrochen war, um genau dies zu verhindern.</p>
<p>Runenschmied Bemgrimm „Zauberhand“ Eisenschwarte aus der Kaste der Runenschmiede</p>	<p>Bemgrimm war einstmals ein gefeierter und hoch respektierter Runenschmied. Die Waffen, die er schuf, waren von einer Art guten Seele erfüllt und dienten treu den zwergischen Kriegern und Verteidigern. Doch mit dem Verschwinden des Königs und dem „schleichenden Schrecken“, der nun in die Gesellschaft der Zwerge Einzug hält, scheinen auch die klügsten Köpfe der Zwerge mehr und mehr aus den Fugen zu geraten. Ohne ersichtlichen Grund hat sich der begnadete Runenschmied mittlerweile in seine Werkstatt am Rande des Lorteruds zurückgezogen. Dort, so heißt es, arbeitet er vollkommen verwildert an einer besonderen Form eines Kriegsgolems – erschaffen durch dunkle Magie und Darurmanten aus der staubigen Ebene. Beobachter und allzu neugierige Zwerge – einige davon sind mittlerweile spurlos verschwunden – wollen gesehen haben, wie der Schmied mit seiner Kreation spricht und angeblich sollen mittlerweile tiefe Tunnel von der Werkstatt aus in die Unterwelt münden – fast so als würde Bemgrimm dort dunkle Macht anzapfen um sie seinen unheiligen Kreationen einzuverleiben.</p>

