

Hintergrundinformationen zu „Die Zwerge der Meere“

„Mögen der Grund stets reich und die Axt stets scharf sein.“

Die „anderen“ Zwerge

Es gibt viele Geschichten über Zwerge.

Sie entstammen der Sagenwelt und alten Mythen oder der Feder eines Schriftstellers. Doch gleichgültig, um welche Legende oder welchen Roman es sich auch handelt, Zwerge leben immer in den Bergen und arbeiten unter Tage oder doch wenigstens mit festem Boden unter den stämmigen Beinen.

Die Geschichte der „Zwerge der Meere“ ist anders.

Für die Clans der Meere besteht die Welt vorwiegend aus Wasser.

Im eisigen Nordmeer und warmen Südmeer gibt es jedoch eine Anzahl größerer Kontinente, Hauptinseln und Inselgruppen. Die meisten der kleinen Inseln sind auf keiner Karte verzeichnet. Sie bieten oft die Möglichkeit, Früchte, Holz oder Trinkwasser zu besorgen. Allerdings sind manche dieser Eilande bewohnt, und nicht alle dieser Bewohner sind einem Besucher freundlich gesonnen.

Die „Zwerge der Meere“ leben auf dem Wasser und arbeiten meist unter seiner Oberfläche. Sie müssen in einer Welt bestehen, die voller Überraschungen und Gefahren ist. Sie wären keine Zwerge, wenn sie sich dem nicht mit Entschlossenheit, und ihrem typischen Humor, stellen würden.

Die Geschichte der Zwerge

Sie sind stämmig, bärtig und rauflustig, äußerst wehrhaft und überaus geschickte Handwerker. Das erwartet man von einem Zwerg. Aber es war nicht immer so. Der Ursprung des Zwergenvolkes liegt im Dunkel der Vergangenheit. Die ersten bekannten Aufzeichnungen berichten, ihr Volk sei auf dem Kontinent von Alnaris entstanden. Da viele Informationen, während des ersten großen Krieges gegen den Schwarzen Lord, verloren gingen, können hier nur wenige Angaben gemacht werden.

Die Zwerge waren schon immer klein, aber früher von sehr schlanker, ja zierlicher Statur. Sie lebten als Farmer und Jäger in den weiten Ebenen von Alnaris. Als friedliches Völkchen unterhielten sie Handelsbeziehungen zu einigen Menschenreichen und den Elfen. Ihre Schnitzarbeiten und Schreinerkunst waren überall begehrt.

Während des ersten großen Krieges wurde das kleine Volk erstmals mit dem hässlichen Antlitz brutaler Gewalt konfrontiert. Jagdbogen, Sensen, Dreschflügel und Schnitzmesser waren dem gepanzerten Feind nicht gewachsen. So lernten die Zwerge auf die harte Weise, sich zu wehren. In den generationenlangen Kämpfen passten sie sich an. Ihre Körper wurden kräftiger, wurden stämmig, und sie lernten die Anfertigung von Waffen und deren Gebrauch. Der „Hüpfschlag“ der Zwerge, bei dem sie, aus dem Stand heraus, an den ungeschützten Hals eines Feindes springen, um ihm die Axt hineinzuschlagen, wurde bei allen Völkern zur Legende.

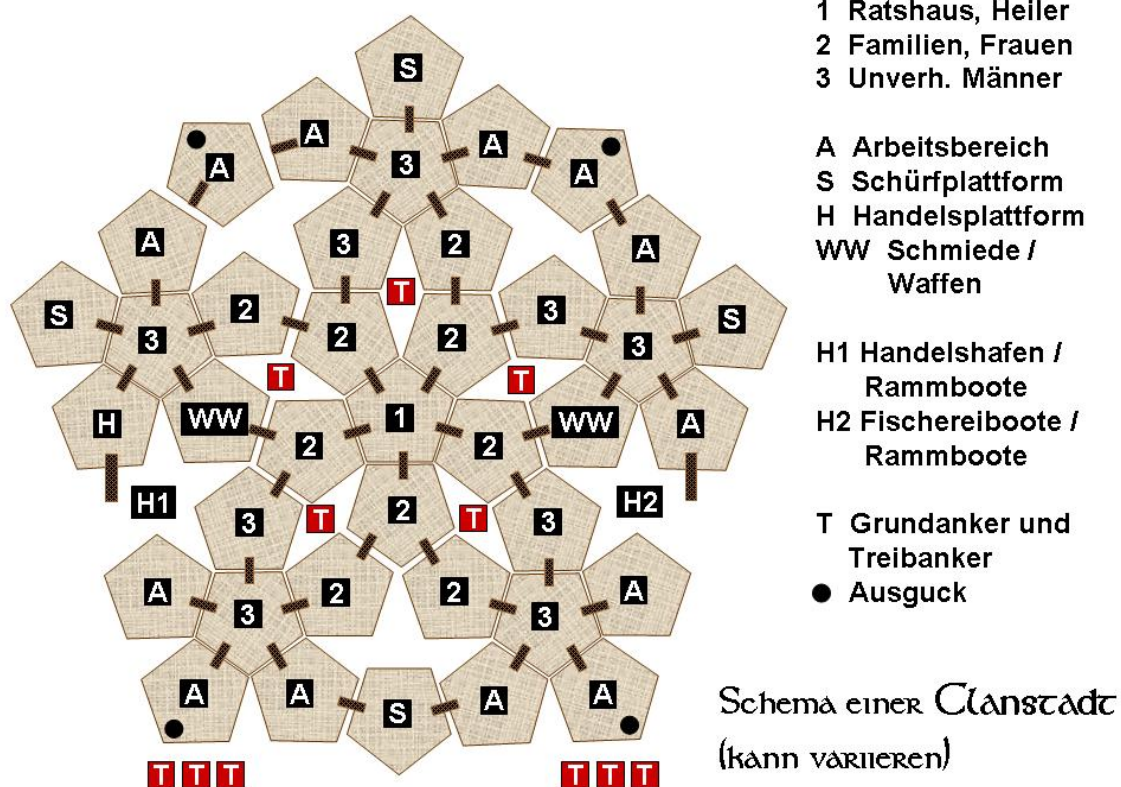
Als die Menschenreiche zu unterliegen begannen, und sich sogar die Elfen zurückzogen, stand das kleine Volk vor der Wahl, endgültig unterzugehen oder neue Wege zu beschreiten.

Um ihr Volk zu retten, wichen sie vor dem Feind zurück. Ein Teil der Zwerge floh in die Berge, baute seine unterirdischen Kristallstädte, und begründete so den derzeitigen Ruf des Zwergenvolkes. Die anderen hingegen, verließen das angestammte Land, und suchten ihre neue Heimat in den Weiten des Meeres.

Die Clans der Meere

Die Zwerge an Land haben ihre Kristallstädte im Schutz der Gebirge errichtet. So leben sie in einer relativen Sicherheit, welche die Clans der Meere nicht kennen. Die Zwerge der Meere leben auf und mit der See, und arbeiten meist unter ihrer Oberfläche. Es ist ein raues Leben, voller Gefahren, durch Stürme, die Arbeit unter dem Wasser, und die verschiedensten Lebensformen, die das Leben eines Zwerges rasch beenden können. Doch kein wahrer Zwerg würde dieses Leben missen wollen. So nehmen die Clans ihr Schicksal in die kräftigen Hände und gewinnen ihm, mit ihrem eigenen Humor, stets auch ein paar gute Seiten ab.

Die Zwerge der Meere leben in schwimmenden Städten. Im Gegensatz zu den „Landfüßen“, betreten sie nur selten den festen Boden eines Landes. Eigentlich nur, um dort das kostbare Holz zu schlagen und das lebenswichtige Trinkwasser zu holen, wenn sie das Wasser des Meeres nicht nutzen können, auf dem ihre Stadt gerade ankert.



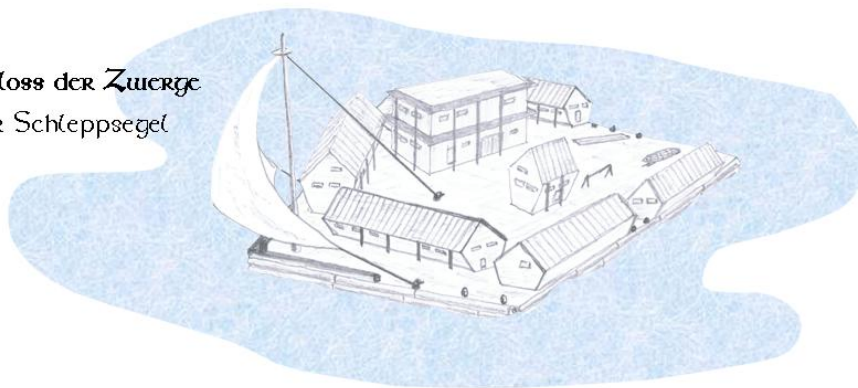
Der Clans sind relativ klein und zählen selten mehr als tausend Häupter. So bietet eine Stadt nur eine geringe Partnerauswahl für Zwerge im heiratsfähigen Alter. Alle zehn Jahre treffen sich die Clans daher an einem zuvor vereinbarten Punkt des

Meeres. Dann ist das Wasser von ihren schwimmenden Städten bedeckt. Man handelt miteinander, und tauscht Erfahrungen und Geschichten aus. Die jungen Männer und Frauen, im heiratsfähigen Alter, wechseln dann oft den Clan, damit das Blut der Städte frisch bleibt und vielfältig ist.

Die schwimmende Stadt eines Zwergencians

Die schwimmende Stadt besteht aus Dutzenden riesiger fünfeckiger Flöße. Das gleichseitige Fünfeck wird als Grundform bevorzugt, denn es steht, aus Tradition, für das Volk der Zwerge. Die einzelnen Flöße sind mit Tauen und Ketten miteinander verbunden, die sich im Falle der Gefahr voneinander lösen lassen. Bequeme Stege führen von einem Floß zum nächsten und alles ist, je nach Wellengang, in einer stetigen Bewegung. Auf den Flößen erheben sich die Gebäude der Stadt. Da die Flöße riesig sind, kann man erstaunlich große und robuste Häuser errichten. Das müssen diese auch sein, um schwerem Wetter und Stürmen zu trotzen. Jedes Floß hat einen Mast, an dem sich notfalls ein Segel setzen lässt. Meist werden die schwimmenden Städte jedoch von Booten geschleppt, wenn die Stadt ihren Ankerplatz wechselt. Dann gleitet die Stadt, unter der Kraft zahlloser Ruder und ziehender Rammboote, behäbig über die See.

Einzelfloß der Zwerge
unter Schlepptegel



Die inneren Flöße dienen dem gesellschaftlichen Leben und der Unterkunft der Zwerge. Dort schlafen die verheirateten Paare und die unverheirateten Frauen. Hier gibt es Wohnhäuser und Schenken, Läden, und das Haus des Ältestenrats. Der Ältestenrat besteht aus drei verdienten Zwergen. Hierzu gehören der Schlagführer, der die Arbeiter vertritt, der Axtführer, der für die Kämpfer spricht und der Älteste, welcher letztlich die Entscheidungen zu fällen hat. Alle unverheirateten Zwerge männlichen Geschlechts haben ihr Heim im äußeren Ring der Stadt. So sind sie schnell auf Posten, wenn Gefahr droht. Hier liegen auch die Küchen und Werkstätten des Clans, in denen offene Feuerstellen unterhalten

werden müssen. Kein Feuer darf auf den inneren Flößen brennen, wo es außer Kontrolle geraten und verheerende Wirkung haben könnte. Denn die Flöße der Stadt sind, in des Wortes wahrstem Sinn, die Lebensgrundlage des Clans. Auch wenn man von Wasser umgeben ist, so würde ein unkontrollierbarer Brand wichtige Teile der Stadt vernichten, bevor man sie auflösen könnte.

An den äußeren Flößen liegen die Tauchplattformen, von denen aus die Schürftaucher zum Meeresgrund hinabtauchen und mit Atemluft versorgt werden. Ebenso die Anlegestellen der Boote und Schiffe sowie die Lager mit den Handelswaren.

Tag und Nacht sind kleine Boote unterwegs, um nach Gefahr und Fisch zu spähen. Manche Fischarten gehen tagsüber ins Netz, andere kommen erst in der Nacht an die Oberfläche. Den Zwergen ist es gleich, wann der Fisch gefangen wird, der ihre Mägen füllt.

Jede der Clanstädte verfügt über ein oder zwei Gebäude, die der Größe anderer Völker angepasst sind und in denen man sich begegnen kann. In diesen besonderen Gebäuden wird Handel getrieben, werden Informationen getauscht und Gläser oder Pokale erhoben.

Hauptnahrungsmittel, Bedarfsgüter und Handelswaren

Neben Fisch gehören Getreide und Fleisch zu den Hauptnahrungsmitteln. Einige der Flöße sind dafür eingerichtet, auf ihnen Getreide zu ziehen und etwas Nutzvieh zu halten. Selbst Obst gedeiht unter der sorgsamsten Obhut der Frauen, aber es ist nicht viel und seine Pflege schwierig.

Vor allem an der empfindlichen Gelbfrucht kann rasch Mangel entstehen. Ihr Saft versorgt die Körper der Zwerge mit wichtigen Substanzen. Fehlt er länger als drei Monate, beginnen sich die Zähne zu lockern und fallen aus. Wenn das geschieht, ist der Leib schon stark geschädigt. Der Betroffene kann oft keine Nahrung mehr bei sich behalten und ist damit dem Tod geweiht. Die Gelbfrucht gehört also zu jenen Bedarfsgütern, welche die Zwerge der Meere bevorzugt einhandeln oder auf geeigneten Inseln ernten.

Das zweitwichtigste Bedarfsgut ist Gummi, gefolgt von Holz, welches die Zwerge jedoch notfalls selbst auf einer Insel schlagen können. Gummi ist unerlässlich für die Arbeit unter dem Wasser. Es ist teuer und selten, und man spart es ein, wo immer es geht. Daher bestehen die Dichtungen der Tauchrüstungen aus Leder, und nicht aus jenem viel flexibleren Material, welches man dringender für die Luftschläuche, Ventile und Pumpen benötigt.

So reich die Meere an Pflanzen, Fischen und Tieren sind, so reich sind sie auch an Rohstoffen. Die erfahrenen Zwerge haben einen Instinkt dafür entwickelt, wo sich, unter der Oberfläche des Meeres, Adern von Erzen, Gold oder Kristall entdecken lassen.

Eisen ist leicht zu finden. Die Pflanzen über einer solchen Ader saugen es über ihre Wurzeln auf und haben meist eine rötliche Färbung. Auch Kristalle lassen sich rasch erkennen, denn ihre Strukturen erheben sich als Kristallstock über den Meeresboden. Manchmal nur Zentimeter, oft jedoch mehrere Meter hoch. Es ist schwierig, sie ohne Schaden aus dem Stock zu lösen, und in einem Stück an die Oberfläche zu bringen, wo sie sofort bearbeitet werden müssen. Doch die Arbeit lohnt sich. Kristalle werden als Schmuck und, in ausreichender Größe, als Fensterauskleidung gehandelt. Das Menschenreich Telan nutzt besonders große Kristallsäulen sogar als Energiespeicher für seine Lichtdruckkanonen.

Die Zwerge der Meere handeln mit den Zwergenstädten auf dem Land und mit allen anderen Völkern. Da die Stadtfloße jedoch immer wieder den Ankerplatz wechseln, ist es nicht gerade einfach, die Zwerge zu finden, wenn der Liegeplatz nicht bekannt ist. Die Clans unterhalten daher auch eigene Handelsschiffe, um sich von denen anderer Völker unabhängiger zu machen. Diese Schiffe werden auch genutzt, wenn Holz oder Trinkwasser von Inseln geholt werden müssen.

Von der Suche nach dem „Goldenen Grund“

Eigentlich gehörte der „Goldene Grund“ zu den Mythen des Zwergenvolkes, zumindest dem des Meeres. Jener sagenhafte „Goldene Grund“, der endlosen Reichtum verspricht. Er gehört wohl ebenso zum Reich der Legenden, wie Elfen oder Orks, obwohl die Landzwerge standhaft behaupteten, diese Völker gäbe es tatsächlich. Aber Landfüße behaupteten ja viel, vor allem, wenn sie ihren Schlauch mit reichlich Wein gefüllt haben.

Dennoch hofft jeder Clan, eines Tages über diesem „Goldenen Grund“ zu ankern, und so ein sorgenfreies Leben führen zu können. Wie man die Zwerge kennt, wäre ihnen ein solch leichtes Leben sicherlich rasch zu langweilig.

„Den Schlauch zu füllen“

In allen Schänken der Zwerge wird Wasser, Wein, Gerstensaft oder das scharfe Blor, in Bechern, Pokalen oder Gläsern ausgeschenkt. Doch bei den Schürftauchern der Zwerge ist eine eigene Tradition entstanden.

Irgendwann einmal, die Legende besagt, es sei der sagenumwobene Bislipur Keulenhieb selbst gewesen, habe ein Schürftaucher alle Pokale, Becher und Gläser vom Tresen gewischt, und ein abgeschnittenes Stück seines Atemschlauchs hoch gehalten. Er sei an jenem Tag nur knapp dem Tode entronnen, da der Schlauch gerissen war, und so ließ er sich das abgeschnittene Stück mit Wein füllen, um auf sein Überleben anzustoßen.

Die Schürftaucher, trotz oder wegen ihrer harten Arbeit immer für einen Spaß oder eine gute Geschichte zu haben, nahmen die Idee begeistert auf. Seitdem werden wahren Schürftauchern die Schläuche gefüllt. In der überschwänglichen Art des Zwergenvolkes hat man bereits versucht, sich in der Länge der Schläuche zu übertreffen, bis der Ältestenrat eingeschritten ist. So sind jetzt nur noch Schläuche von bis zu einem halben Meter Länge zugelassen. Es gibt recht zuverlässige Quellen, die besagen, dass nur wenige Trinkschläuche dieses Maß unterschreiten.

Das Aussehen der Zwerge

Ja, Zwerge sind klein,, sehr stämmige und ausgesprochen haarige Wesen. Stets streitbar, vorlaut und von einfachem Gemüt.

Es gibt nur wenige Autoren, welche diese „Bastelanleitung für Zwerge“ außer acht lassen, denn Leserinnen und Leser verbinden mit dem Begriff „Zwerg“ nun einmal bestimmte Eigenschaften. Es gibt im Internet sogar ernstgemeinte Kurse, in denen die Klischees vom Zwerg manifestiert werden. Da „Die Zwerge der Meere“ für Zwergenfreunde entstand, finden sich die Grundzüge dieser „typischen“

Eigenschaften natürlich auch bei den Clans der Meere. Dennoch gibt es auch ein paar Besonderheiten.

Zwerge haben eine normale Körperbehaarung und tragen keinen Pelz. Weder am Körper, noch im Gesicht. Ja, sie hatten ihn, vor langer, langer Zeit. Aber so, wie sich der Mensch vom behaarten Wesen in seine Jetztform entwickelte, haben sich auch die Zwerge gewandelt. Kleidung ersetzt das Fell und macht es überflüssig. Nach einigen Generationen merkt das auch der dümmste Körper und Zwerge sind, dies mag man getrost glauben, keine geistigen Spätzünder.

Jeder männliche Zwerg ist stolz auf seinen prachtvollen Vollbart, der bis zur Mitte der Brust reicht. Ein Teil des Bartes wird zu zwei knielangen Zöpfen geflochten, die vor der Brust getragen werden. Da sie die „Zierde“ eines wahrhaftigen Zwergenmannes sind, gilt es sie zu schonen, und so werden sie, vor schmutziger Arbeit oder blutigen Kämpfen, im Nacken verknotet, damit sie nicht zu leiden haben.

Fast alle Zwerge haben rote Haare, welche es in den verschiedensten Schattierungen gibt. Im hohen Alter beginnen sich diese Haare Schwarz zu färben. Haarausfall ist selten, es sei denn, durch eine intensive Rauferei. Weibliche Zwerge tragen ihr Haar auf dem Rücken, lang oder in einem Einzelzopf geflochten.

Es gibt durchaus auch Zwerge von eher schlanker Statur. Ein ausgewachsener Zwerg reicht einem Durchschnittsmenschen bis knapp über die Gürtelschließe. Einem unbestätigten Gerücht zur Folge, gibt es einen unabhängigen Händler, der mit einer der geheimnisvollen Atan eine gemeinsame Tochter namens „Velara“ haben soll. Ein wahrhaft wildes Gerücht, wie es nach zwei Schläuchen Wein entsteht. Welcher Zwerg würde sich schon mit einem Menschen ...?



Kleidung der Zwerge

Sie besteht bei Männern aus Wams oder Jacke und einer knielangen Hose. Darunter ein Beinling. Schuhe oder Stiefel werden in der Regel nicht getragen, denn ein wahrer Zwerg will das Meer unter seinen bloßen Fußsohlen spüren.

Weibliche Zwerge tragen Überwürfe oder Kleider.

Stoffe sind meist einfarbig, werden aber gerne miteinander kombiniert oder nachträglich verziert. Jacken weisen große Taschen und Ärmelaufschläge auf, haben aber keinen Kragen.

Waffen und Rüstungen der Zwerge

Die Kämpfer der Zwerge werden „Axtschläger“ genannt, obwohl sie nicht nur über diese Waffen verfügen. Dennoch ist die kurzstielige Kampfaxt, mit ihren beiden fünfseitigen Klingen, die gefürchtete Waffe des Zwergenvolkes. Die Äxte werden in ledernen Futteralen auf dem Rücken getragen, sodass ihre Handstiele über die Schultern empor ragen.

Daneben werden, als Fernwaffen, Speere und Bogen genutzt. Die Landfüße der gelben Kristallstadt Nal't'hanas verwenden zudem sehr effektive Bolzenschleudern. Die Rüstung eines Zwergenkämpfers besteht aus Harnisch, metallverstärkten Stiefeln, einem Lendenschurz aus Kettengliedern, und dem Helm, mit dem fünfseitigen Symbol des Volkes. Dazu kommt noch der fünfseitige Schild, der ungefähr zwei Drittel der Größe seines Trägers misst.

Wer sich nun wundert, warum die Axtschläger Stiefel tragen, wo man doch eigentlich viel lieber Barfuss unterwegs ist, der soll einmal, ohne Schutz der Fußsohle, über eine Kampfstätte wandeln.



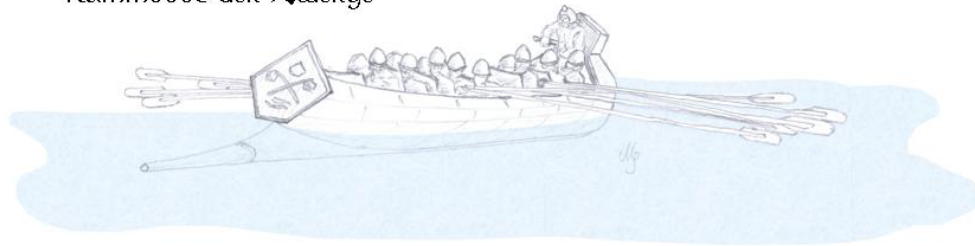
Schiffe und Boote der Zwerge

Die Handelsschiffe sind zwei- oder dreimastige Wasserfahrzeuge mit Rahbesegelung. Ihre Größe erreicht die menschlicher Schiffe, sie sind aber den Bedürfnissen der Zwerge entsprechend gebaut. Menschliche Passagiere sind somit ausgesprochen selten.

Jeder Clan verfügt über kleine Ruderboote, die meist von zwei oder drei Zwergen bemannt werden und die dem Fischfang oder dem Wachdienst dienen. Sie werden auch für die Abfallentsorgung genutzt.

Rammboote sind sehr schlanke Ruderschiffe. Die Ruderer wenden der Fahrtrichtung den Rücken zu, und sind, durch ein fest montiertes Schild im Bug, vor feindlichem Beschuss geschützt. Der Steuermann lenkt, gibt den Rudertakt vor und bestimmt das Ziel. Rammboote sind sehr stabil konstruiert und haben einen Rammsporn am Bug. Sofern ein Feind nicht durch Rammen versenkt werden kann, wird er von den Axtschlägern geentert. Die Boote werden auch genutzt, um die Städte, von einem Ankerplatz zum nächsten, zu ziehen.

Rammboot der Zwerge



Zur Entstehung des Romans

„Zwerge der Meere“ ist einigen Freunden aus dem „Zwergenreich“ gewidmet, die mich bei Beginn meiner schriftstellerischen Laufbahn unvoreingenommen und freundlich in ihren Reihen aufnahmen. Daher ist der Roman kein Versuch, einem erfolgreichen Trend zu folgen. Vielmehr sollte er den Zwergenfans eine unterhaltsame Geschichte unter einem vollkommen neuartigen Blickwinkel bieten.

„Die Zwerge der Meere“ wurden ursprünglich als Einzelroman konzipiert. Inzwischen verrät die Weltkarte, dass sich hier noch viele Abenteuer erleben lassen. Das ist in sich auch kein Widerspruch, denn „Zwerge der Meere“ soll als Oberbegriff gelten. Neben dem Clan der Eldont´runod sollen, sporadisch, auch die Abenteuer anderer Zwerge erzählt werden, deren Leben mit dem Meer verbunden ist. Jeder Roman soll also etwas völlig Neues bieten und die Weltkarte zunehmend mit Leben erfüllen. „Die Zwerge der Meere“ finden ihre Fortsetzung in dem Roman „Velara und das Reich der sieben Inseln“.

Doch gleich, wessen Abenteuer auch erzählt werden mag, jeder Zwerg folgt dabei dem Motto der Clans:

„Mögen der Grund stets reich und die Axt stets scharf sein.“